**Scenario Dragon Ball – Le Tournoi du Pouvoir**

Note de réalisation du scénario.

Eléments récurrents :

* Des combats contre Mira et Towa qui nous expédient à des coordonnées spatio-temporelles pour nous les casser sévère ;
* Des combats contre Beerus et Whis pour tester l’évolution et l’amélioration de l’équipe en vue du TOP ;
* Des quêtes annexes pour augmenter la durée du jeu. Ça peut être un combat forcé, aller chercher un personnage, récolter des objets…

*Note : Les parties colorées en vert sont les parties de l’histoire qui me semblent quasi bouclées.*

*Note : Les parties colorées en rouge sont les parties de l’histoire originale que je ne maîtrise pas suffisamment pour entrer dans les détails.*

*Note : Les parties colorées en bleu sont les parties modifiées après la date du 2 août au soir.*

**Résumé rapide**

1. **Acte I**: l’objectif est de mettre en place le décor de l’histoire, c’est un prologue.

Le héros, un Time Patroller (TP), est chargé d’une mission par la Kaioshin du Temps (KT). Il doit se rendre sur Terre pour arrêter des perturbateurs temporels (M&T).

Sur Terre il découvrira que l’ensemble des Univers est en danger et commencera à sa quête pour réunir les meilleurs guerriers de l’Univers 7.

1. **Acte II** : l’objectif est de rejoindre Bulma à la Capsule Corp. située dans la Capitale de l’Ouest.

En chemin nous rencontrerons les premiers combattants dans les plaines et les montagnes.

1. **Acte III** : l’objectif est de voyager dans le temps pour chercher Trunks.

Bulma évoque l’idée d’aller chercher Trunks dans le futur. Cependant, n’arrivant pas à régler la machine à voyager dans le temps de Cell (TM), la seule destination possible est celle de l’époque des Saiyans. Notre TP va donc revivre cette épopée jusqu’à son arrivée sur Namek. Sur place, il devra aider les personnages de l’époque à réaliser certaines quêtes. Au moment d’aller affronter Freezer, M&T interviennent et nous expulsent dans une autre époque et autre planète.

1. **Acte IV** : l’objectif est de retrouver notre Timeline.

Fraichement débarqué sur la planète Vegeta, notre TP devra à nouveau réaliser certaines missions avant que la KT nous retrouve et nous ramène sur Namek pour terminer notre saga et affronter Freezer.

1. **Acte V** : l’objectif est de s’entrainer pour la suite des aventures.

Notre retour sur Terre permet à Bulma de déverrouiller nos récentes destinations dans les coordonnées de la TM. Gohan, à la vue de la dangerosité des missions et ennemis à affronter, propose de faire un tour chez Karin et Baba pour obtenir Senzus et améliorations.

1. **Acte VI**: l’objectif est de préparer la TM pour un nouveau saut dans le temps.

Après avoir rendu visite à Karin & Baba, notre TP reprend la direction de la Capitale de l’Ouest. Il rencontrera Beerus & Whis pour un test et devra aller chercher du carburant pour la TM à Ginger Town.

1. **Acte VII**: l’objectif est de partir pour le passé et revisiter l’arc Cell.

On retrouvera dans un premier temps les cyborgs 19 & 20, puis un Cell Bug, suivi d’un affrontement avec les cyborgs 16, 17 & 18, avant de finir par le tournoi du Cell’s Game. A la fin de l’acte, M&T sont de retour (pour nous jouer un mauvais tour !) mais cette fois notre TP et son équipe arrivent à les esquiver et rentrent in extremis dans le présent.

1. **Acte VIII**: l’objectif est de s’entrainer au Tournoi des arts martiaux dans les îles du Sud.

Notre TP va devoir aller chercher Tortue Géniale puis participer au tournoi. Au cours de ce tournoi, des incursions de l’époque de Buu feront leur apparition. Il faudra les affronter, puis Bulma détectera les interférences et pourra localiser les coordonnées temporelles.

1. **Acte IX**: l’objectif est de partir pour le passé et revisiter l’arc Buu.

On passera en revue les différents épisodes de l’arc, de la sortie du cocon jusqu’à l’affrontement contre Kid Buu. Revenus sur Terre, M&T reviennent pour nous expulser mais Whis intervient en nous protégeant et tient un étrange discours face à nos adversaires.

1. **Acte X**: l’objectif est de visiter les installations de l’Au-delà et de trouver de nouveaux combattants.

On passera en revue le purgatoire, les enfers, le paradis et le chemin serpent/kaio nord.

1. **Acte XI**: l’objectif est de partir dans le futur voir Trunks.

Mais M&T trafiquent notre TM et nous voilà propulsés dans l’époque GT. On revisitera également les différentes étapes : Baby, Super C-17 et les Dragons noirs.

1. **Acte XII**: l’objectif est d’aller à l’est.

De retour, Bulma ne comprend pas notre voyage et nous demande un peu de temps pour trouver le problème. Notre TP décide de faire un tour sur la East Coast (Capitale de l’Est, Satan City). Souhaitant aller voir la famille de Goku, notre TP va se retrouver nez à nez avec M&T qui décident de nous envoyer dans un futur apocalyptique. (Option B (que je préfère) : Trunks nous retrouve de lui-même comme dans le manga, on lui dit « ça tombe bien on a besoin de toi » il nous répond « moi aussi… c’est la misère chez moi, Black et Zamasu nous pètent la gueule non-stop ». Du coup Bulma les renvoi dans ce futur dont vient Trunks)

1. **Acte XIII**: l’objectif est de revenir dans le présent.

Notre TP se retrouve à l’époque de Black et passe en revue les 3 étapes : Black bidon, SSR Black, fusion.

Puis on revient dans notre époque après que Zeno ait flingué cet espace-temps.

1. **Acte XIV** : l’objectif est de participer au tournoi.

M&T sont furax, ils n’arrivent pas à nous bloquer. Ils ont donc pris le contrôle sur 3 Saiyans alternatifs pour nous arrêter. Une fois réglé, on part au TOP. On en sort vainqueur et là (c’est le drame), les anges se rebellent !

1. **Acte XV**: l’objectif est de vaincre le complot.

On affrontera les anges en plusieurs combats avant de finir en apothéose contre le grand prêtre et ses acolytes. Une fois bouclé, les traitres seront enfermés dans une dimension (du vide celle du TOP ou le DemonRealm ?). Puis on revient sur Terre avec Beerus et Zeno.

1. **Acte XVI**: l’objectif est de terminer le jeu.

Contents de la prestation du TP, Beerus et Zeno offrent deux nouvelles quêtes : affronter (et capturer ?) Beerus et affronter le boss optionnel du jeu (voir détails).

Ces deux missions terminées (ou pas), le TP peut aller voir Zeno pour recommencer une partie en Game+

Pour le Game+, je propose de redémarrer avec les persos acquis dans la 1ère partie, mais au 1er niveau de leur 1ère forme.

Proposition : conserver les personnages fusionnés (au niveau 1 de la forme 1) tout en ayant la possibilité de recapturer leurs personnages de base. Le joueur pourra ainsi : soit étoffer son « pokedex » et avoir tous les personnages en même temps ; soit avoir une équipe pétée avec plus Vegito par exemple.

**NOUVELLE AJOUT POUR LA TRAME GLOBALE :**

Les anges ont mandaté M&T pour « copier » les univers et les mondes. En réalisant ces actions, les réalités passées, présentes et futures se mélangent (incursions) et sont perturbées voire changées (parfois le fait de copier ne fonctionne pas, et certains éléments apparaissent ou disparaissent, ce qui fausse l’histoire). Du coup la KT pense qu’ils sont juste là pour foutre le bordel, mais à la limite M&T ils s’en foutent un peu de modifier l’histoire, ce n’est même pas leur objectif, ils veulent juste faire une copie de l’univers.

L’objectif des anges (qui sont tous frères et sœurs, et leur père est le grand prêtre) est en fait de détruire cette réalité des univers contrôlés par Zeno. Ils veulent en créer une version alternative dans le DemonRealm où leur famille des anges dominerait les univers.

Du coup ils affaiblissent Zeno en lui suggérant de détruire ses propres univers via le TOP pour se concentrer sur les plus forts. Mais cette destruction des univers faibles a comme conséquence de l’affaiblir et le rendre plus vulnérable au soulèvement des anges.

Ce tournoi a également comme deuxième objectif de repérer les guerriers les plus puissants, pour pouvoir les enrôler dans le DemonRealm et les dominer avec les masques de contrôle. Comme il y a 12 anges, les 12 univers appartiendront chacun à un Ange (ils en ont tous marre d’être au service de ces trous du cul de dieu de la destruction), le grand prêtre remplacera Zeno (lui il en a marre d’être au service d’un gamin de 3 ans).

IDEES DE QUETES

-------------------

A définir si :

* Intégrées ou pas ;
* Dans les missions principales ou en annexe.

-------------------

Dans la temporalité du présent :

* Affronter Goten et Trunks (répétitif : on les affronte en séparé, puis en Gotenks, puis SS Gotenks, puis SS3 Gotenks) ;
* Trouver des cadeaux pour Baba pour négocier les voyages dans l’Au-delà ;
* Trouver du carburant pour la machine ;
* Aller sur l’île de C-17 et protéger les animaux d’une invasion (ça pourrait être la grande île vierge de toute ville au nord-ouest de la carte !) ;
* Trouver des aliments pour satisfaire Beerus et Whis ;
* Pêcher des poissons dans la rivière chez Goku ;
* Le labyrinthe de la montagne ;
* Le labyrinthe enneigé ;
* Le labyrinthe central (celui hyper dur au centre) ;
* Possibilité de s’entrainer dans la salle du temps et de l’esprit (plus le niveau avec lequel on rentre est élevé, plus la récompense est intéressante), réalisable seulement 2 fois dans le jeu ( ?) ;
* Retrouver des âmes de l’Au-delà qui se sont échappées ;
* S’entrainer que le Kaio nord et lui réparer sa maison qu’on a détruit à cause d’une attaque trop puissante ;
* Aider Satan à sauver son image de « héros » ;
* Invoquer Shenron (réalisable plusieurs fois plusieurs vœux dispos : augmenter ses stats, obtenir l’accès à un personnage ; obtenir des objets ; obtenir des Zenis) ;
* Retrouver Plume et Oolong qui sont déguisés en une personne, quelque part dans le monde ;
* Obtenir les Kimono de Whis ;
* Faire un entrainement avec Whis (avec les poids sur les bras, esquive d’objets lancés par Whis, etc) ;
* Planter des fruits & légumes pour Chichi : il faudrait d’abord aller acheter des plants dans la ville la plus proche et ensuite les mettre en terre ;
* Faire étudier Goten qui n’est pas très concentré : il s’enfuit avec des animaux, il part voir Trunks, il joue dans la forêt… ;
* Emmener Chichi faire du shopping ;
* Arrêter des braqueurs de banque avec Krilin ;
* Chercher des sous-vêtements féminins pour T. Géniale (on m’a forcé…) / /et/ou// des magazines (boosts pour notre perso T.Géniale) ;

Dans la temporalité des Saiyans (sur Terre, sur Namek et sur Vegeta) :

* Trouver Nail (permettra de donner un boost a piccolo) ;
* Aller voir le grand gourou ;
* Trouver les Dragon Ball ;
* Détruire des MétaCooler/MétaFreezer ;
* Abattre l’escadron de Freezer/Cooler ;
* Faire exploser des détecteurs ;
* Détruire des vaisseaux ennemis ;
* Casser la machine de régénération ;
* Faire progresser le prince Vegeta ;
* Affronter des Saiyans de Vegeta dans un genre de tournoi ;
* Faire une quête avec Bardock (lui apprendre le super Saiyan ? L’aider à trouver des objets pour la chambre de son fils qui va naître ?) ;

Dans la temporalité de Cell :

* Battre tout un escadron de Cell Jr. répartis dans le monde (10 ?15 ?20 ? Plus ?) ;
* Détruire des TM pour éviter que Cell ne s’enfuit ;

Dans la temporalité de Buu :

* Des morceaux de Buu sont éparpillés dans le monde, il faut les frire avant qu’ils ne reprennent complètement forme ;
* Voyage dans Buu car il a avalé les mauvais personnages ;
* L’épée qui contient l’ancien a disparu ;

Dans la temporalité de GT:

* Retrouver l’intégralité des boules aux étoiles noires ;
* Couper la moustache de Vegeta et lui redonner une vraie coupe de cheveux (!!!) ;

Dans la temporalité du Futur :

* Déplacer une population en les protégeant ;
* Construire un refuge ;
* Sauver des personnes isolées et les amener dans un refuge ;

**ACTE I : PROLOGUE**

Chapitre 1. Chargé de mission

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Palais de la déesse du Temps |
| Acteurs : | La Déesse du Temps  Le héros / Time Patroller |
| Histoire : | Notre héros est dans sa chambre dans le palais de la Kaioshin du Temps (KT).  Il reçoit une convocation urgente de la KT.  Notre héros sort de sa chambre pour rejoindre la salle de réception du palais de la KT.  La KT a perçu des interférences dans la continuité spatio-temporelle en provenance de la Terre (époque présent). Des personnes mal intentionnées semblent décidées à changer le cours des évènements.  Elle charge donc le héros de se rendre sur Terre aux coordonnées qu’elle lui indique : il s’agit de l’île d’entrainement sur Terre (*Terre – Présent – Ile d’entrainement*).  Il doit capturer ces individus et revenir avec eux. Elle décidera de leur sort en temps voulu, l’important étant de les arrêter.  Notre héros ressort donc du palais et se dirige vers sa chambre pour faire des valises. Il prendra quelques objets dans des coffres (quelques potions HP/MP)  Une fois ses valises prêtes, il se dirigera vers le hangar des vaisseaux pour rejoindre la Terre.  *Le premier chapitre prend fin lorsqu’il décolle.* |
| Objectifs : | Rejoindre la navette spatio-temporelle. |
| Objectifs secondaires : | Apprendre à :   * se déplacer à travers différentes zones ; * communiquer avec les personnages ; * trouver certains objets dans des coffres/pots/et autres réceptacles. |

Chapitre 2. Cache-cache

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – Présent – Ile d’entrainement |
| Acteurs : | Mira  Towa  Gohan |
| Histoire : | Notre Time Patroller (TP, non non ce n’est pas Tony P le plus grand rappeur de tous les temps !) arrive avec son vaisseau sur l’Ile d’entrainement.  Il va donc commencer les recherches en se promenant dans plusieurs zones (sans combat) pour trouver les fautifs.  A MODIFIER-----  Il surprend Mira & Towa (M&T) en pleine discussion : « bravo, nous avons empêché Whis, Beerus ainsi que Goku & cie d’apprendre l’existence du TOP. Cela détruira à coup sûr leur univers. Ne participant pas au tournoi, ils ne pourront pas défendre leur chance face aux autres univers. »  A MODIFIER-----  Le TP va alors tenter de les arrêter : sans succès. Ils lui mettent une rouste et détruisent son vaisseau avant de s’enfuir.  Gohan présent sur l’île pour s’entraîner, et ayant senti leur présence, arrive pour porter secours à notre TP et le ramène chez T. Géniale.  *Le deuxième chapitre prend fin lorsque Gohan emmène notre héros chez T. Géniale.* |
| Objectifs : | Trouver les perturbateurs temporels. |
| Objectifs secondaires : |  |

Chapitre 3. Surprise party

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – Présent – Kame House |
| Acteurs : | Gohan  T. Géniale  Krilin |
| Histoire : | En se réveillant de la fessée qu’il vient de prendre, notre TP se dans un lit.  Il est entouré de Gohan, Krilin et T. Géniale.  Il se remémore les derniers évènements. Après une intense réflexion et vu la gravité des propos, il s’interdit de communiquer ces informations à de simples mortels, il doit d’abord en référer à la KT.  Il va pour sortir et chercher son vaisseau, mais ce dernier a été détruit par M&T. La KT apparait alors devant lui (possibilité de communication mentale avec la KT ? comme ça ils peuvent échanger à distance comme le Kaio Nord)  A la fin de la discussion, la KT lui que si Zeno a décidé d’organiser ce tournoi, personne ne peut s’y opposer, cependant il ne serait pas juste que l’univers 7 ne puisse défendre ses chance dans ce tournoi.  Elle lui ordonne alors de réunir les meilleurs guerriers de l’univers 7 et l’autorise à en parler avec les autres.  Par ailleurs, elle lui explique que M&T ont réalisé pas mal de dégâts et que cela a engendré des failles dans l’espace-temps ; il se peut que des personnages issus d’autres réalités fassent des incursions dans la nôtre.  Notre héros revient alors voir Gohan et lui dit qu’il va tout lui raconter et que la survie de l’univers en dépend. Gohan répond tout de suite qu’il serait impératif d’appeler son père.  Celui-ci est sur la planète de Beerus en train de s’entrainer avec Vegeta et Whis pendant que le Dieu de la Destruction pionce tranquillement dans son panier à chat.  Gohan communique avec Goku (s’ils ne peuvent pas directement, par l’intermédiaire du Kaio Nord ?) en lui demandant de revenir rapidement sur Terre.  *Le troisième chapitre prend fin lorsque la conversation entre Gohan et Goku se termine.* |
| Objectifs : | Communiquer les informations à la KT. |
| Objectifs secondaires : | Comprendre pourquoi on peut combattre des ennemis qui sont déjà dans notre équipe. |

Chapitre 4. Une équipe de choc

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – Présent – Kame House |
| Acteurs : | Gohan  T. Géniale  Vegeta  Goku  Whis  Beerus |
| Histoire : | Notre héros annonce aux dieux et aux combattants la terrible nouvelle du TOP pour la survie de l’univers. Il explique en parallèle que M&T ont perturbé le cours du temps pour les empêcher d’y participer.  La KT l’ayant chargé de rassembler une équipe de guerriers pour le TOP, il demande à tous de bien vouloir de joindre à lui.  Goku et Vegeta annoncent leur choix de partir s’entrainer chez Beerus, et reviendront un peu avant le TOP. Ils repartent tous les 4 chez notre ami le chat.  Notre TP se retrouve donc avec Gohan et T. Géniale à Kame House.  C’est à ce moment que Gohan réalise un didacticiel de capture pour notre TP face à un T. Géniale « sauvage ». Il contrôlera temporairement Gohan.  Une fois capturé de façon guidée, Gohan propose au TP un duel au cours duquel il doit capturer (sans aide, il aura 5 capsules de la part de Gohan avant le début du combat). Si le TP n’a plus de capsule ou est mis KO, le combat s’arrête, revient à la carte et Gohan dit « fait un effort ce n’est pas compliqué ! Aller, on recommence ! »  Une fois que Gohan et T. Géniale sont dans l’équipe, notre troupe décide de partir pour la Capitale de l’Ouest où se trouve pas mal de monde.  *Le quatrième chapitre et l’ACTE I prennent fin après le départ de l’ile.* |
| Objectifs : | Annoncer la fin du monde.  Enrôler T. Géniale.  Enrôler Gohan. |
| Objectifs secondaires : | Apprendre le système de capture. |

**FIN DE L’ACTE I : PROLOGUE**

**ACTE II : WILD WILD WEST**

Chapitre 1. Le séducteur du désert

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Région de Yamcha  Flan est de la montagne (plaine + basse montagne)  *L’accès vers le nord et l’ouest est bloqué soit physiquement soit par des niveaux trop élevés.*  *Le héros peut avancer un peu en montagne mais se retrouvera vite bloqué (éboulement temporaire ?)* |
| Acteurs : | Yamcha |
| Histoire : | Ne pouvant avancer jusqu’en Haute montagne, notre TP décide de se rendre chez Yamcha.  Parti s’entrainer dans la plaine, la maison de Yamcha est vide (mais remplie de coffres).  Il faut donc partir chercher Yamcha dans le coin.  Une fois trouvé, on rentre automatiquement chez lui pour discuter et lui annoncer les nouvelles. Il décide alors de s’entrainer pour être prêt le jour du tournoi. Il nous conseille d’aller prévenir Tien Shin Han et Chaozu qui sont dans la montagne.  Cette discussion débloque l’accès à la Haute montagne.  *Le premier chapitre prend fin lorsque l’on quitte la plaine de Yamcha pour entrer en Basse montagne.* |
| Objectifs : | Trouver Yamcha.  Débloquer le passage vers la montagne. |
| Objectifs secondaires : | Capturer Yamcha  Capturer Krilin ( ?) |

Chapitre 2. La montagne ça vous gagne !

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Toute la montagne |
| Acteurs : | Tien Shin Han  Chaozu |
| Histoire : | Après avoir erré dans les montagnes, on se retrouve avec Chaozu qui nous apprend que Tien est en train de méditer en *Haute montagne*.  Après un petit labyrinthe simple, on peut combattre Tien Shin Han (mini boss, non capturable) dans la zone la plus haute de la montagne.  On continue ensuite à traverser pour ressortir par les zones Ouest de la montagne pour arriver dans la *Plaine de la Capitale de l’Ouest*.  *Le deuxième chapitre prend fin à la sortie de la montagne basse côté ouest.* |
| Objectifs : | Trouver Chaozu et Tien Shin Han.  Traverser la montagne. |
| Objectifs secondaires : | Capturer Chaozu  Capturer Tien Shin Han |

Chapitre 3. Back in time

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Capitale de l’Ouest  *Les accès vers l’ouest (zone Buu, karin et baba) sont disponibles mais on ne peut pas entrer ni dans la tour, ni dans le palais. Et le niveau des adversaires doit correspondre à notre retour de l’acte IV)* |
| Acteurs : | Bulma  Goku/Vegeta  Whis/Beerus |
| Histoire : | En arrivant à la Capitale de l’Ouest, les 4 fantastiques (A.K.A. Beerus/Whis/Goku/Vegeta) nous retrouvent pour nous défier dans un test et voir si notre TP est digne d’être à la tête du groupe.  Une fois le combat réglé on va tous chez Bulma pour faire un premier bilan.  On arrive donc chez Bulma à la Capsule Corp. et on lui expliquer le topo.  Elle propose de remettre en état la machine à voyager dans le temps de Cell pour aller chercher ~~les meilleurs combattants de tous les temps~~ Trunks du futur.  Whis et Beerus tirent un peu la tronche car modifier le temps n’est pas trop toléré, mais si un envoyé de la Déesse du Temps le valide alors OK.  Pour pouvoir laisser du temps à Bulma pour réparer la machine, trouver un évènement à accomplir (rechercher du carburant, rechercher des pièces spéciales, aller discuter avec X…)  Une fois l’évènement accompli, Bulma annonce que la machine de Cell est ~~prête mais configurée uniquement pour l’époque des Saiyans pour le moment~~ fonctionnelle mais qu’elle est incapable pour le moment de la programmer correctement pour aller dans le futur. Elle nous demande de lui laisser plus de temps pour étudier les déplacements spatio-temporels.  Toutefois, si notre héros souhaite essayer de trouver des gens dans une époque qu’elle ne contrôle pas, libre à lui d’essayer.  Quand le TP est prêt, il parle avec Bulma et il peut ainsi utiliser la TM.  *Le troisième chapitre prend fin lorsque la TM disparait dans l’espace-temps.* |
| Objectifs : | Battre les 4F.  Accéder au premier voyage dans le temps. |
| Objectifs secondaires : |  |

**FIN DE L’ACTE II : WILD WILD WEST**

**ACTE III : LES SINGES EN FOLIE !**

Chapitre 1. S.O.S. ouistiti !

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Epoque des Saiyans – Capitale de l’Ouest  Epoque des Saiyans – Route Ouest-Centre  Epoque des Saiyans – Route Centre-Plaine désertique  Epoque des Saiyans – Plaine désertique |
| Acteurs : |  |
| Histoire : | Le vaisseau nous a téléporté dans la zone suivante : *époque Saiyans – Capitale de l’Ouest ( ?)*  Notre TP cherche la trace des Saiyans, il se dirige donc vers la zone *Plaine désertique*.  Une capsule de voyage a déjà atterri. Il faut donc partir à la recherche de son occupant. |
| Objectifs : | Rejoindre la zone d’atterrissage des Saiyans (*Plaine désertique*) |
| Objectifs secondaires : |  |

Chapitre 2. Un singe pas très poilu

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – époque des Saiyans – Plaine désertique  Terre – époque des Saiyans – Route Plaine désertique/Est  Terre – époque des Saiyans – Route Est/Résidence Goku  Terre – époque des Saiyans – Résidence de Goku |
| Acteurs : | Goku  Piccolo  Radditz  NPC : Gohan petit, Chichi |
| Histoire : | Malgré un combat acharné, Radditz capture petit Gohan.  Etc. histoire de DBZ arc Saiyans. |
| Objectifs : | Rejoindre la zone d’atterrissage des Saiyans (*Plaine désertique*) |
| Objectifs secondaires : |  |

Chapitre 3. Les 2 font la paire

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : |  |
| Acteurs : | Nappa  Vegeta  Gohan petit  Piccolo |
| Histoire : | Affronter les Saiyans |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

Chapitre 4.

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – passé époque Saiyans  Namek – passé époque Saiyans |
| Acteurs : | Grand Gourou  Krilin  Nail  Piccolo  NPC : Gohan petit, Bulma, Freezer |
| Histoire : | Voyage vers Namek.  Après avoir un peu marché, Mira et Towa débarquent. Pour nous empêcher de revenir à notre époque ils altèrent cet espace-temps. Pas de combat  Notre TP va devoir réaliser quelques quêtes pour tenter de restaurer le cours de l’histoire.  Trouver Gohan et Krilin  Trouver les Dragon Balls  Parler au Grand Gourou.  Une fois les évènements accomplis, notre TP va se mettre à la recherche de Freezer.  Il va retomber sur Mira et Towa, cette fois, c’est pour un combat. A la fin du combat, Mira et Towa en ont marre et décident de nous expulser dans une autre époque et un autres lieu.  *Le quatrième chapitre et l’ACTE III prennent fin quand M&T nous expédient dans une autre époque.* |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

**FIN DE L’ACTE III : LES SINGES EN FOLIE !**

**ACTE IV : LA PLANETE DES SINGES**

Chapitre 1. Space Invaders

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – époque des Saiyans – Capitale de l’Ouest  Vegeta – passé époque roi Vegeta – plaines  Vegeta – passé époque roi Vegeta – ville Saiyan  Vegeta – passé époque roi Vegeta – Capitale XXX |
| Acteurs : |  |
| Histoire : | Mira et Towa nous ont envoyé sur une planète inconnue pour le moment.  Notre TP et ses combattants sont projetés dans un passé lointain sur *Vegeta – passé époque roi Vegeta – plaines*.  Ils devront se rapprocher de la ville la plus proche pour trouver des habitants et savoir où ils ont été projetés.  Pour sortir des plaines il faudra se promener dans un petit labyrinthe simple mais suffisamment long pour avoir quelques combats à réaliser.  *Le premier chapitre prend fin quand le héros arrive aux portes de la ville* |
| Objectifs : | Identifier le lieu et l’époque.  Trouver des Habitants sur la planète. |
| Objectifs secondaires : |  |

Chapitre 2. Retour vers le futur

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Vegeta – passé époque roi Vegeta – Capitale XXX  Vegeta – passé époque roi Vegeta – Palais du Roi |
| Acteurs : | Bardock |
| Histoire : | Une fois dans la ville, notre héros devra fouiller les maisons et poser des questions à plein de gens. Au bout d’un moment, il rencontre Bardock qui les amène au palais du Roi.  Pour rentrer dans le palais il faudra au moins avoir une forme de SS/SS2 (selon le plus cohérent dans l’avancement) histoire de vraiment impressionner la garde royale qui ira alerter le roi.  Ils reviendront pour nous ordonner d’entrer et d’aller rencontrer le roi.  *Le deuxième chapitre prend fin quand les gardes nous ordonnent de rentrer dans le palais.* |
| Objectifs : | Entrer dans le palais |
| Objectifs secondaires : |  |

Chapitre 3. Tu veux un petit prince ?

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Vegeta – passé époque roi Vegeta – Capitale XXX  Vegeta – passé époque roi Vegeta – Palais du Roi  Vegeta – passé époque roi Vegeta – Plaine et autres localisations  Terre – présent – Capitale de l’Ouest |
| Acteurs : | Roi Vegeta  Prince Vegeta  Bardock  KT |
| Histoire : | Notre équipe arrive devant le roi. Celui-ci plutôt dubitatif, demande à voir cette fameuse transformation. Il tombe sur le cul, et veut absolument apprendre à maitriser cette forme.  Il mentionne des « sages » dans la discussion.  Du coup, notre TP propose un marché, ils leur enseignent cette forme du Super Saiyan et en échange, les sages les aident à trouver une solution pour retrouver leur Timeline.  Le roi accepte et convoque ses meilleurs « sages » ayant des connaissances sur les voyages et les mythes spatio-temporels. Cela prenant un peu de temps, il propose à notre équipe de tout de suite lui enseigner.  Le roi n’y arrive pas, et le TP lui explique que parfois il faut s’entrainer pendant plusieurs semaines pour obtenir ce stade supérieur. Le roi décide alors que son fils doit absolument connaitre cette forme avant qu’ils ne repartent.  Il ordonne au héros d’emmener le prince Vegeta dans une grotte/cave/autre lieu pour s’entrainer et atteindre cette forme. Il nous demande également de ramener un stock de pierre spéciale se trouvant dans ce lieu pour X raison.  Notre équipe part donc dans un labyrinthe avec pour objectif de ramener ces pierres et faire évoluer le prince.  A leur retour, les sages seront tous là, mais aucune réponse. C’est alors que la Déesse du Temps se manifeste pour ramener les héros sur leur ligne de temps précédente, sur Namek.  ~~On revient au présent chez Bulma, qui arrive à reprogrammer notre machine pour éventuellement retourner dans cette époque.~~  *Le troisième chapitre prend fin quand la KT les expédie dans leur Timeline.* |
| Objectifs : | Trouver des renseignements.  Faire évoluer le prince.  Ramener des pierres spéciales.  Revenir sur Namek |
| Objectifs secondaires : |  |

Chapitre 4. L’empereur pas si manchot //ou// L’Imperator

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – présent  Namek – passé époque Saiyans |
| Acteurs : | Freezer  Zarbon |
| Histoire : | Revenus sur Namek, l’objectif est de vaincre Freezer pour rétablir les dérèglements de l’espace-temps. Il faudra d’abord affronter son lieutenant Zarbon. Puis dans une deuxième phase on pourra taper Freezer.  Une fois Freezer vaincu, l’équipe rentre dans le présent grâce à la TM.  *Le quatrième chapitre et l’ACTE IV prennent prend fin quand ils arrivent sur Terre.* |
| Objectifs : | Vaincre Freezer.  Rentrer au présent. |
| Objectifs secondaires : |  |

**FIN DE L’ACTE IV : LA PLANETE DES SINGES**

**ACTE V : LES HERITIERS DE DAVID COPPERFIELD**

Chapitre 1. Un chat dans la gorge

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – présent – Capitale de l’Ouest  Terre – présent – Route Ouest/Karin  Terre – présent – Tour Karin |
| Acteurs : | Karin |
| Histoire : | On arrive chez Bulma, on lui raconte notre histoire.  Grâce aux fluctuations enregistrées dans la machine, Bulma arrive à enregistrer nos dernières destinations : Terre (époque Saiyans), Namek, planetes Vegeta ~~qui arrive à reprogrammer notre machine pour éventuellement retourner dans cette époque~~.  Nous sommes donc en capacité de visiter à nouveau ces destinations.  Suite aux évènements et à la dangerosité accrues des ennemis, Gohan propose de faire un tour chez Karin pour lui demander des Senzus.  Une fois chez Karin, il proposera de plonger dans sa « jarre » pour affronter une épreuve prouvant la vaillance et le mérite du TP avent de lui donner des Senzus gratos.  Petit labyrinthe sous-terrain avec boss final.  Le TP ressort victorieux et obtient des Senzus (qui seront également vendus dans les magasins des villes suivantes)  *Le premier chapitre prend fin quand vous sortez de la zone de Karin.* |
| Objectifs : | Débloquer les Senzus. |
| Objectifs secondaires : |  |

Chapitre 2. Baba au rhum

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – présent – Tour Karin  Terre – présent – Route Karin/Palais Baba  Terre – présent – Palais de Baba |
| Acteurs : | Baba |
| Histoire : | Après avoir récupérer les Senzus et quitte à passer un peu de temps à s’entrainer, vous décidez d’aller voir Baba pour vous améliorer votre corps mais aussi votre esprit.  Baba vous proposera plusieurs défis (boss, labyrinthe, énigmes,…) à réaliser qui permettront d’obtenir des récompenses.  Vous ressortez du palais et Bulma vous passe un coup de fil elle a bien avancé et souhaite que vous veniez pour l’essayer.  *Le deuxième chapitre et l’ACTE V prennent fin quand vous terminer la discussion avec Baba.* |
| Objectifs : | Gagner des boosts pour les stats de vos personnages |
| Objectifs secondaires : |  |

**FIN DE L’ACTE V : LES HERITIERS DE DAVID COPPERFIELD**

**ACTE VI : HAVE A BREAK**

Chapitre 1. Juste une petite mise aux poings

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – présent – Routes entre palais de Baba et Capitale de l’Ouest (à définir) |
| Acteurs : | Les 4F |
| Histoire : | On quitte le palais de Baba avec comme objectif de retourner chez Bulma.  Sur le chemin nous auront à nouveau un combat contre les 4F, pour vérifier notre évolution.  Un combat amical s’engage.  *Le premier chapitre prend fin quand les 4F s’en vont.* |
| Objectifs : | Prouver ton statut de leader d’équipe face aux 4F. |
| Objectifs secondaires : |  |

Chapitre 2. A mi me gusta la gasolina

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – présent – Capitale de l’Ouest  Terre – présent – Ginger Town |
| Acteurs : | Bulma |
| Histoire : | Notre TP se rend chez Bulma pour voir les progrès sur la TM.  Bulma a en effet bien avancé. Cependant pour vraiment aboutir à une maîtrise de la machine, il faudrait réaliser un autre voyage dans le temps : ayant réussi à retracer les coordonnées de nos précédent voyages, Bulma propose de nous envoyer dans l’époque de Cell et des cyborgs pour lui permettre d’ajuster les derniers calculs.  Mais suite à un incident de dernière minute, il faut aller à Ginger Town chercher du carburant (Pilaf, ce con, a tout renversé en voulant aider).  Du coup faudrait aller à Ginger Town et récupérer X objets pour Bulma.  Revenir pour les donner à Bulma.  Le temps qu’elle finisse les derniers réglages avec le carburant, elle nous demande d’aller chercher Goten et Trunks qui ont voulu nous suivre jusqu’à Ginger Town.  *Le deuxième chapitre prend fin quand Bulma nous demande de chercher les enfants.* |
| Objectifs : | Trouver du carburant. |
| Objectifs secondaires : |  |

Chapitre 3. En roux-te pour Ginger Town ! //ou// C’est ~~reparti~~ roux-parti pour Ginger Town !

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – présent – Capitale de l’Ouest  Terre – présent – Routes entre Capitale de l’Ouest et Ginger Town |
| Acteurs : | Bulma  Goten  Trunks  Gotenks |
| Histoire : | Les deux mômes nous ont donc suivi jusqu’à Ginger Town.  On se dirigera vers cette ville pour les trouver.  On les trouvera sur la route entre les deux villes, juste avant d’arriver à Ginger Town.  Ils veulent faire partie de l’équipe. Ils nous défient en combat. Ils seront sous forme de Boss, non capturable.  Pendant le combat, lorsque l’un des persos passe en dessous des 60/70 % de PV, ils fusionnent pour devenir Gotenks. D’où l’apprentissage de la fusion et le déblocage de cette possibilité dans les menus de combat.  A la suite du combat, Goten et Trunks décident de rentrer chez Bulma s’entrainer un peu plus dans la salle de gravité de Vegeta. Nous pourrons donc commencer à les capturer dans la nature.  On arrive à la Capsule Corp.  Bulma nous remercie d’avoir ramené les deux monstres et nous propose de nous expédier dans le passé.  *Le troisième chapitre prend fin quand Bulma nous expédie dans l’époque de Cell.* |
| Objectifs : | Vaincre le duo.  Partir dans le passé |
| Objectifs secondaires : | Apprendre et débloquer le système de fusion. |

**FIN DE L’ACTE VI : HAVE A BREAK**

**ACTE VII : PARFAITEMENT PARFAIT**

Chapitre 1. I, Robot

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – époque Cell – Capitale du sud (à vérifier) |
| Acteurs : | La clique DBZ sur la falaise  C-19  C-20 |
| Histoire : | Bulma s’étant légèrement trompé de quelques dixièmes dans ses calculs, On arrive juste avant l’attaque des cyborgs. La clique DBZ du passé est réunie et on leur fait un rapide topo de la situation. On leur file un coup de main pour les cyborgs et ils nous aident pour le TOP.  On va donc en ville et on affronte les cyborgs.  Une fois le combat gagné, C-20 s’enfuit jusqu’à son labo.  On le poursuit et |
| Objectifs : | Vaincre les 2 cyborgs. |
| Objectifs secondaires : |  |

Chapitre 2. Ghosts in the shells

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – passé époque Cell – Capitale du nord (labo du Dr du Dr du Dr Géro) |
| Acteurs : | C-20  C-16  C-17  C-18 |
| Histoire : | C-20 se fait vaincre par ses créations  On combat les 3 cyborgs avant qu’ils ne partent dans l’archipel du sud. |
| Objectifs : | Retrouver C-20.  Battre les cyborgs. |
| Objectifs secondaires : |  |

Chapitre 3. Les irlandais ont disparus !

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – époque Cell – Ginger Town (moitié vide, puis vide) |
| Acteurs : | Cell |
| Histoire : | En chemin vers le sud, on apprend qu’une terrible attaque a lieu à Ginger Town.  On rejoint donc la ville et on apprend que Cell est arrivé en ville et commence à absorber des gens.  On doit le chercher dans la ville pour pouvoir l’affronter.  On combat, puis quand ses PV passent sous les 50%, il s’enfuit.  On cherche de nouveau Cell pour le combattre.  On fait un total de 3 combats puis Cell décide de partir de la ville une fois le ventre plein. |
| Objectifs : | Protéger Ginger Town |
| Objectifs secondaires : |  |

Chapitre 4. Sea, fight & sun

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – passé époque Cell – Archipels des îles du sud |
| Acteurs : | Cell  Les cyborgs  L’équipe DBZ |
| Histoire : | Cell parti à la recherche de sa forme parfaite, il faut retrouver les cyborgs avant lui.  Notre TP part donc en direction des archipels du sud.  Histoire de DBZ arc Cell etc.  Cell obtient sa forme parfaite et décide d’organiser un tournoi. |
| Objectifs : | Vaincre les cyborgs et Cell. |
| Objectifs secondaires : |  |

Chapitre 5. Pas si parfait que ça

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – passé époque Cell – Cell’s Game |
| Acteurs : | Cell  C-16  L’équipe DBZ |
| Histoire : | Atteindre la zone du Cell’s Game.  Histoire du tournoi de Cell avec goku qui meurt, gohan qui le gicle etc.  Une fois Cell vaincu, Mira et Towa débarquent à nouveau. La puissance dégagée par l’affrontement avec Cell s’étant propagée à travers le continuum, ils ont été attirés par cette source d’énergie.  Le combat contre Mira et Towa se termine. Ils essayent à nouveau de nous envoyer sur d’autres coordonnées. Les ayant déjà vus agir lors de votre expulsion du Vegeta, vous esquivez pile au bon moment avec une attaque éblouissante (Krilin) et partez en vous téléportant jusqu’à votre vaisseau.  Notre TP retourne dans le présent mais le vaisseau est touché par une ultime attaque de M&T.  *Le cinquième chapitre et l’ACTE VII prennent fin quand notre équipe repart dans le présent.* |
| Objectifs : | Vaincre Cell  Vaincre Mira et Towa |
| Objectifs secondaires : |  |

**FIN DE L’ACTE VII : PARFAITEMENT PARFAIT**

**ACTE VIII : SURDOSE DE TESTOSTERONE**

Chapitre 1. Budokai Tenkaichi

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – présent – Kame House  Terre – présent – Archipel des îles du sud  Terre – présent – Tournoi des arts martiaux |
| Acteurs : | T. Géniale  Spopovitch  Yamu  Bulma |
| Histoire : | Malgré l’attaque de M&T, le vaisseau rentre tant bien que mal dans le présent.  La pauvre Bulma est désespérée car c’est le système de détection de l’espace-temps qui est touché (ou un truc du genre). Il va lui falloir du temps pour réparer ça.  *(Note : à ce moment-là, Bulma ne nous dit pas quoi faire, mais juste un truc du genre « aller vous promener j’en ai pour pas mal de temps ! ». Du coup, le héros devra chercher quoi faire)*  Il faut aller voir T. Géniale.  Pour nous progresser, il décide que l’on doit s’inscrire au tournoi annuel pour nous entrainer.  On se rend donc sur l’île du tournoi.  Il faut avoir seulement 1 seul combattant dans son équipe pour participer au tournoi.  Le tournoi nous fait affronter des combattants au hasard parmi (Krilin, T. Géniale, Gohan, etc.)  Pendant le combat du 3ème tour, une fois un certain nombre de HP enlevés, on a une incursion temporelle en plein combat. Spopovitch et Yamu apparaissent.  Un peu déboussolés ils se demandent où ils sont car le décor et les combattants sont différents de leur époque (Buu).  De la même manière qu’avant, le combat se fini après avoir enlevé un certain nombre de HP et Spopovitch et Yamu repartent dans leur époque.  Bulma appelle, disant qu’elle a réussi à réparer la TM. Grâce à des relevés sur l’incursion qui a eu lieu à l’instant, elle a pu terminer de coder le système de verrouillage temporel. Il faut seulement lui ramener du carburant à nouveau. Elle nous indique qu’il existe des sources de carburant dans les îles du sud. |
| Objectifs : | Participer au tournoi.  Vaincre les ennemis de l’incursion. |
| Objectifs secondaires : |  |

Chapitre 2. Energie renouvelable

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – présent – Archipel des îles du sud |
| Acteurs : | Bulma |
| Histoire : | Voyager à travers les différentes îles de l’archipel du sud pour trouver le carburant nécessaire à Bulma.  Une fois la quête accomplie, il faut rejoindre Bulma chez elle.  Elle nous renvoi à l’époque du Yamu et Spopovitch que nous avons croisé au tournoi. |
| Objectifs : | Réunir X objets de carburant pour Bulma |
| Objectifs secondaires : |  |

**FIN DE L’ACTE VIII : SURDOSE DE TESTOSTERONE**

**ACTE IX : LA VIE EN ROSE**

Chapitre 1. A-dabra-ca-babidi

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – passé époque Buu – localisation à définir |
| Acteurs : |  |
| Histoire : | Babidi et Dabra face à DB  Puis intérieur du vaisseau  Combats contre le démon vert (Yankou ?)  Histoire jusqu’à l’éclosion de Buu |
| Objectifs : | Vaincre les monstres de Babidi |
| Objectifs secondaires : |  |

Chapitre 2. L’effet miroir

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – passé époque Buu – |
| Acteurs : |  |
| Histoire : | Combat contre Gros Buu  Division de Buu, puis absorption pour devenir le Buu rose |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

Chapitre 3. Le bodybuilder en chewing-gum

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – passé époque Buu – |
| Acteurs : |  |
| Histoire : | Combat contre Buu et toutes ses formes (Buu, Buu Piccolo, Buu Gotenks, Buu Gohan)  Puis labyrinthe dans le corps de Buu |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

Chapitre 4. Sale gosse

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – passé époque Buu – |
| Acteurs : |  |
| Histoire : | Combat contre Buu kid. |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

Chapitre 5. Protection angélique

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – présent – XXX |
| Acteurs : | Bulma  Les 4F  M&T |
| Histoire : | Retour chez Bulma où les 4F sont en train de bouffer comme des gros.  Encore attirés par nos voyages, Mira et Towa arrivent sur terre.  Au moment où ils s’apprêtent à nous renvoyer quelque part, Whis se met devant nous et nous protège.  Répondant à l’autre ange qu’ils participeront au tournoi quoi qu’il en coûte. De toute façon, si l’univers 7 n’est pas suffisamment puissant, il sera éliminé du TOP et sera rayé de l’existence. Bref, mettre des phrases ambiguës ! |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

**FIN DE L’ACTE IX : LA VIE EN ROSE**

**ACTE X : ÇA PART EN AFTER (LIFE)**

Chapitre 1. Chez Enma (Stone) // ou // Chez tonton Enma

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – présent – Palais de Baba  Au-delà – Purgatoire – Palais d’Enma |
| Acteurs : | Baba  Enma |
| Histoire : | Après le départ de M&T, quelqu’un parle des personnages dans l’Au-delà. Ça fait tiquer Goku qui propose d’aller y faire un tour pour recruter des combattants !  Il faut donc aller voir Baba pour qu’elle nous emmène dans l’Au-delà.  Arrivé là-bas, le TP devra négocier avec Enma pour circuler librement dans l’Au-delà et enrôler des combattants selon son besoin. |
| Objectifs : | Aller au Purgatoire.  Obtenir l’accréditation d’Enma. |
| Objectifs secondaires : |  |

Chapitre 2. On cherche Vanessa

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Au-delà – Paradis – |
| Acteurs : |  |
| Histoire : | Balade au Paradis pour trouver des combattants |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

Chapitre 3. Highway to Hell // ou // Die Hard – Une journée en enfer

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Au-delà – Enfers – |
| Acteurs : |  |
| Histoire : | Balade aux Enfers pour trouver des combattants |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

Chapitre 4. Snake 3310

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Au-delà – Chemin serpent –  Au-delà – Planète Kaio Nord – |
| Acteurs : |  |
| Histoire : | Après un long voyage sur le chemin serpent, on arrive sur la planète du Kaio nord et pour nous récompenser nous offre plusieurs objets de boost pour les stats |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

**FIN DE L’ACTE X : ÇA PART EN AFTER (LIFE)**

**ACTE XI : LES BOULES NOIRES**

Chapitre 1. Symbiote

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – futur époque GT – Capitale du centre |
| Acteurs : |  |
| Histoire : | Après notre balade de la mort dans l’Au-delà, Bulma nous fait part de ses avancées. ~~concernant une nouvelle destination spatio-temporelle : Terre – futur époque GT~~  Elle a réussi à programmer un voyage dans le futur où Trunks est adulte.  Cachés près de la machine, Mira et Towa modifient légèrement les coordonées.  Notre équipe se retrouve donc à l’époque GT |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

Chapitre 2. Cyborg 2.0

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : |  |
| Acteurs : |  |
| Histoire : |  |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

Chapitre 3. Dresseur de dragon

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : |  |
| Acteurs : |  |
| Histoire : |  |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

**FIN DE L’ACTE XI : LES BOULES NOIRES**

**ACTE XII : SATAN, UN DEMON BIDON**

Chapitre 1. Welcome to the East Coast !

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : |  |
| Acteurs : |  |
| Histoire : | Rallier la Capitale de l’Est |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

Chapitre 2. Satan l’embrouille

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : |  |
| Acteurs : |  |
| Histoire : |  |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

**FIN DE L’ACTE XII : SATAN, UN DEMON BIDON**

**ACTE XIII : IF YOU EVER COME BACK, WE’LL KILL YOU**

Chapitre 1. Apocalypse Now

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : |  |
| Acteurs : |  |
| Histoire : | Deux options sont envisageables pour raccrocher le futur avec Black & Zamasu. Voir le résumé en début de doc.  A la sortie de Satan City, on se reprend un combat contre Mira et Towa. Et pour nous punir, ils nous envoient dans un futur d’où « nous ne ressortirons pas vivants ».  On se retrouve propulsés dans un futur apocalyptique ou Black et Zamasu font la loi et ont tué la quasi-totalité de la population de la terre.  On va se retrouver à se battre contre un Black totalement bidon.  Mais un Zamasu immortel qui le guérira entre chaque combat.  Black va monter en puissance et être de plus en plus costaud.  *(Note : je pense qu’on peut faire 3 combats progressifs, au-delà ça deviendra redondent)*  A la fin de ces 3 combats, Black atteint un nouveau potentiel : SSR Black |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

Chapitre 2. Rose is the new Black

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : |  |
| Acteurs : |  |
| Histoire : | On se retrouve à se battre face à deux monstres Zamasu et SSR Black |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

Chapitre 3. FUUUUU – SION !

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : |  |
| Acteurs : |  |
| Histoire : | Ils fusionnent pour nous mettre une grosse trempe.  On termine le combat en le défonçant.  Il réapparait dans le ciel.  On appelle Zeno qui flingue cet espace-temps. (ça nous mettrait dans l’obligation de choper Zamasu et Black AVANT de revenir dans le présent. Si le joueur se rate, il devra attendre le Game+ pour avoir ces personnages aux grandes capacités. Tu crois que c’est trop dur ?)  Retour dans le présent. |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

**FIN DE L’ACTE XIII : IF YOU EVER COME BACK, WE’LL KILL YOU**

**ACTE XIV : LE TOURNOI DU POUVOIR**

Chapitre 1. Au bal masqué ohé ohé !

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – présent – maison de Goku |
| Acteurs : |  |
| Histoire : | Ayant à nouveau réussi à leur plans, Mira et Towa sont ultra vénère et décident de lancer dans la bataille leurs nouvelles trouvailles : 3 Masked Saiyans qui ne sont autres que Goku, Vegeta et Bardock. |
| Objectifs : | Flinguer les 3 combattants masqués. |
| Objectifs secondaires : |  |

Chapitre 2. Les jeux de la fin

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Terre – présent – maison de Goku  Terre – présent – zone du TOP/arène/gradins |
| Acteurs : |  |
| Histoire : | Sélection des 10 combattants prêts à aller taper sur les autres univers.  Si un personnage est KO il est mis hors course pour toute la durée du tournoi.  Le tournoi est lancé, les combattants sont sur la défensive et attaquent au coup par coup. |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

Chapitre 3. L’embrasement

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : |  |
| Acteurs : |  |
| Histoire : | Le tournoi prend de l’ampleur dans la puissance des combats, les adversaires deviennent plus coriaces. |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

Chapitre 4. La révolte

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : |  |
| Acteurs : |  |
| Histoire : | L’apogée du tournoi. L’équipe affronte les combattants les plus féroces du tournoi.  L’univers 7 fini seul vainqueur du tournoi.  La fin de l’acte se conclut par une scène où les anges annoncent alors leur intention de réaliser un putsch contre Zeno.  *(Note : Zeno qui aurait perdu de sa puissance avec la disparition de nombreux univers et qui peut être mis en danger par les anges ?)* |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

**FIN DE L’ACTE XIV : LE TOURNOI DU POUVOIR**

**ACTE XV : VENGEURS, RASSEMBLEMENT !**

Chapitre 1. Le soulèvement

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : |  |
| Acteurs : |  |
| Histoire : | Enorme baston de (Nos 10 combattants, Kaio, Beerus et Zeno) contre (les anges, le grand prêtre, Mira et Towa)  Organisation des combats :  1er : 4 anges faibles  2ème : 4 anges faibles  3ème: 4 anges moyens  4ème: Mira et Towa  5ème: associations des 3 meilleurs anges + Mira + Grand Prêtre  A la fin, les 2 Zeno fusionnent ( ?) pour avoir plus de pouvoir et arrivent à enfermer tous ces enfoirés d’anges dans la dimension du vide là où il y a le TOP/ ou dans le Demon Realm.  *(Note : à voir comment on organise les combats. Est-ce que l’on souhaite des possibles temps morts entre les combats, la possibilité de récupérer un peu ou est-ce qu’on étouffe le joueur en enchainant les combats, influe sur le nombre de chapitre éventuels)*  *(Note2 : comment gère-t-on le système de personnage ? si l’un tombe KO peut-on le remplacer entre deux combats ? etc.)* |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

**FIN DE L’ACTE XV : VENGEURS, RASSEMBLEMENT !**

**ACTE XVI : ILS VECURENT HEUREUX ET ONT TOUT FLINGUE POUR RECOMMENCER**

Chapitre 1. Tonton Beerus est fier de nous ! //ou// chat perché

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : |  |
| Acteurs : |  |
| Histoire : | Retour sur terre chez Bulma avec Zeno et Beerus  Après avoir prouvé ta bravoure au TOP et contre les anges, Beerus reconnait en notre TP un être d’exception.  Il souhaite affronter son équipe pour mesurer une dernière fois l’étendue de son travail au cours du jeu. |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

Chapitre 2. #C’estMoiLePlusFort

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : | Futur alternatif méga apocalyptique où vit un ennemi seul dans tout l’univers car il a détruit toutes les populations, même les dieux. |
| Acteurs : |  |
| Histoire : |  |
| Objectifs : | Péter la gueule à un Legendary Super Saiyan 3 Broly++ aux stats totalement pétées |
| Objectifs secondaires : |  |

Chapitre 3. On repart comme en 40 ?

|  |  |
| --- | --- |
| Localisation : |  |
| Acteurs : |  |
| Histoire : | Zeno dans son palais, offre la possibilité au TP de redémarrer l’aventure an conservant ses personnages objets. Les héros reviennent à un échelon bas. |
| Objectifs : |  |
| Objectifs secondaires : |  |

**FIN DE L’ACTE XVI : ILS VECURENT HEUREUX ET ONT TOUT FLINGUE POUR RECOMMENCER**