



1) Scénario :

a. Avant-propos :

R ICSRB (ou R). Ce sont des corps robotiques fabriqué avec une nouvelle matière appelée "le mélastique" (Melastic). Une sorte de métal dont les liaisons atomiques sont faciles à gérer, et dont les noyaux peuvent produire des sortes de duplications, ce qui permet de donner une forme en même temps élastique grâce a un niveau de chaleur précis, et fortement solide. Ces deux caractéristiques le rendent plus pratique pour fabriquer des corps qui permettent le déplacement et l'échange d'énergie interne voire l'énergie interne humaine (H-Ei). Ces - soit disons- robots énergétiques peuvent être invoqués et contrôlés grâce à des nouvelles techniques magiques survenues de la nouvelle génération des techniques magiques (NMG et NMG+). RICSRB est l'abréviation de : Real Inter-energetic Controlling Summoning Robotic Bodies, qui veut dire : Corps robotiques inter-énergétiques réels contrôlable et invocable.

b. Histoire :

Kaswan st un jeune garçon de quinze ans dont le rêve est d'avoir un R. C'est au jour de son anniversaire que son père "Tawori" décide de lui acheter un R en tant que cadeau spécial d'anniversaire. Il l'emène donc au magasin des R ou il choisit son R, il le nomma "Odned". Kaswan et sa meilleure amie "Malsa" se rendent alors à au grand jardin public de la ville (la cour verte) pour faire des testes et des entraînements avec le R, mais suite à une grave accident ou un vilain garçon nommé "Hesh" contollant un grand et fort R cause de grave degas à Odned et refuse de se tenir responsable. A l'absence de son père, et suite à son manque d'argents, Kaswan

se trouve alors obligé de consulter le magasin des R pour bénéficier d'une garantie pour Odned.

Le responsable du magasin monsieur "Dasser" refuse la demande de Kaswan, et lui explique que le magasin n'est responsable que du R qui s'endommage tout seul mais pas de celui endommagé leur d'un accident, et que dans ce cas le seul responsable est son contrôleur, ce qui veut dire que le magasin ne va pas l'échanger gratuitement sauf s'il choisit de faire un travail pour eux. A la place de l'argent. Alors, Kaswan n'ayant pas le choix accepte ce travail.

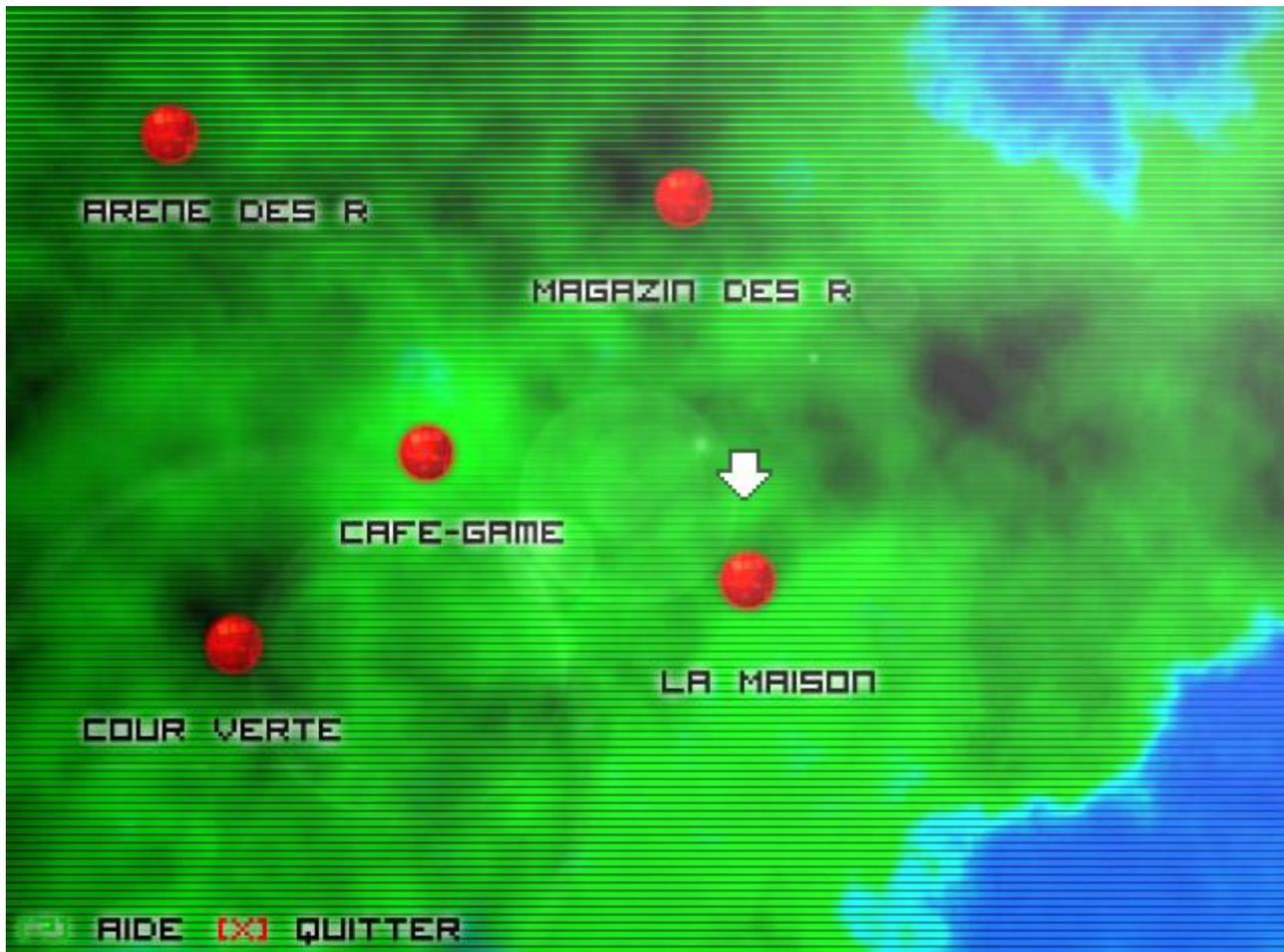
Kaswan doit participer avec son R demi-réparé (réparé rapidement sans aucun test ni aucune procédure qui rassure qu'il est 100% en bon état et qu'il est redevenu comme avant) dans un tournoi de duels des R. Le but de sa participation n'est pas de gagner mais de faire de la publicité pour le magasin. Alors, si il réussit de faire de la bonne publicité pour le magasin, Kaswan aura un tout nouveau R, et Odned qui ne sera bien évidemment pas en bon état après ce grand tournoi de géants aura la R-Recycle (ferraille des R) comme destinée.

Dans un tournoi de 32 participants, Kaswan dois gagner cinq duels s'il veut garder un des R dont il a autant rêvé. Comment va-t-il survivre avec son R à moitié réparé face à cinq neufs, expérimentés, et forts adversaires ?

2) Univer :

a. Carte :





Toute l'histoire se déroulera dans des lieux précis, en total ça fait cinq lieux principaux :

- 1- La maison : C'est là où vit Kaswan avec ses parents, il y'en a comme endroit clé la chambre de Kaswan, la chambre des parents, et la salle à manger, et bien sûr le hall.
- 2- Le magasin des R : C'est le magasin des R de la ville, c'est là où Kaswan et son père achète Odned, il y'en a comme endroit clé le hall, la salle des contrats où se passe les procédures d'achat du R, et la R-Room une petite chambre où le R est disposé.
- 3- La cour verte : Le plus grand et vaste jardin de la ville, c'est là où Kaswan et Malsa organisent un rendez-vous pour que Kaswan teste son R. Il y'en a pleins d'endroits dans la cour verte, il n'en pas vraiment de noms précis (officielles).
- 4- Arène des R : C'est là où se passe le tournoi des R à qui va participer Kaswan, les combats se passent dans une grande arène, il y'a le vestiaire aussi pour l'attente.
- 5- Le café-game : D'abord, il faut bien savoir que pour aller à une place dans la carte il faut payer un frais de transport qui varie d'une place à une autre, mais en cas de faillite que faire?

C'est là où le rôle du café-game. Si vous avez besoin de l'argent pour votre transport ou pour aller quelque part ou acheter quelque chose, vous pouvez aller au café-game qui propose des jeux créditeurs. Et en gagnant un jeu vous gagnez une somme d'argent. Il y'a des jeux gratuits dont on peut gagner l'argent sans parier, mais ils ne font pas gagner beaucoup d'argent, mais ils peuvent servir pour ramasser de quoi parier dans un lot afin de gagner des sommes d'argent beaucoup plus grande. N'oubliez pas de boire un café, tout de même ça détend et on peut profiter parfois des offres spéciales de café pour mieux se détendre ou pourquoi pas d'aller vendre ce que vous avez gagné de ces offres avec d'autres choses dont vous n'avez pas besoin pour augmenter le contenu de votre poche. Veuillez bien à ne pas gaspiller votre argent de poche car il peut vous servir à des importantes tâches.

b. Données spatio-temporelles :

On est dans une époque où les gens ont appris à utiliser leur énergie interne, ce qui veut dire que tout le monde est magicien. Les humains ont acquis des nouvelles sciences et des nouvelles solutions dans leur vie. Les études sur l'énergie humaine interne ont donné ses fruits, et tous les domaines de la vie se sont devenus basés sur la magie et la science énergétique. Les RICSAB présentent un bon exemple du niveau du développement technique énergétique à qui ce monde est arrivé.

On est dans la ville "Amassin", une ville industrielle et commerciale, où il y'a plusieurs usines basées sur la fabrication des métaux, des matériels énergétiques, et dans l'élaboration des nouvelles matières notamment le mélastique. En plus, les grandes branches des magasins des organisations de productions variées sont installées de cette ville. C'est un centre économique important au niveau du pays, et presque de tout le pays de la mer avancée.

3) Les Personnages :

a. Héros :



Kaswan : Héro de l'histoire, c'est un jeune garçon de 15 ans, poli, gentil, parfois timide et sensible, il ne manque pas d'humour, il est obsédé et passionné par le monde des R, et son rêve donc est d'avoir son R à contrôler et à rendre fort, et devenir alors le meilleur contrôleur de R.



Malsa : Jeune fille de 15 ans, jolie, intelligente, délicate, gentille, courageuse, et elle est la meilleure amie de Kaswan, elle présente pour lui l'amitié, le conseil, et le grand soutien.

b. Ennemis :

Hesh : C'est le seul ennemi de Kaswan et Malsa depuis l'accident, c'est un vilain jeune garçon de 17 ans, entiché de son géant neuf R, il se croit le plus fort de la ville, il est méchant, stupide, et vulgare.

c. Adversaires du tournoi :

Wahish : Jeune homme de 21 ans, premier adversaire de Kaswan, il possède un R nommé "Amzwar", un spécialiste d'attaques directe.

Sanani : Jeune femme de 20 ans, deuxième adversaire de Kaswan, il possède un R nommé "Issin", ne laisse pas le temps à réfléchir pour ses adversaires.

Aysad : Jeune homme de 27 ans, troisième adversaire de Kaswan, il possède un R nommé "Iskad", il est très fort et surprenant.

Mulato : Jeune femme de 25 ans, quatrième adversaire de Kaswan, il possède un R nommé "Sidas", elle est très rapide et douée.

Aglozim : Jeune homme de 19 ans, cinquième et dernier adversaire de Kaswan, il possède un puissant R nommé "Samos", il est horriblement le plus puissant contrôleur de ce tournoi.

d. Autres :

Tawori : Père de Kaswan, il a 35 ans, un grand technicien qui travaille pour une société de production d'armatures énergétique, il a énormément de travail qu'il est rarement à la maison, sauf bien sûr les vacances et les occasions (fête de trône, Ramadan, jours de Sésame...etc).

Otali : Mère de Kaswan, elle a 30 ans, adorable femme de foyer.

Dasser : Responsable du magasin des R, grand homme de 62 ans, il est stricte e direct, et sait bien gérer son magasin et faire son travail.

4) Gameplay :

a. Système de combat :

Le système de combat est stratégique avec un style de vue de côté, vous combattez avec Kaswan qui en tant que magicien contrôleur doit invoquer son R au cour du combat pour pouvoir résister aux adversaires qui seront la plupart du temps des contrôleurs avec leurs R, et en même temps pour se protéger, car un combat de R reste toute fois un combat entre deux magiciens voire deux magiciens contrôleurs, ça veut dire que les combats sont basés en vérité sur les contrôleurs, c'est donc un combat libre de deux contre deux, ça veut dire que le contrôleur peut choisir comment attaquer son adversaire (Attaquer le R de l'adversaire lui même, Attaquer le R de l'adversaire avec son R, Attaquer l'adversaire directement avec son R, Ou simplement attaquer l'adversaire lui-même sans R).

Toute fois, il faut noter que les combats dans le monde énergétique ne requièrent aucune autre chose que d'appliquer le bon mouvement. On peut être facilement battus par n'importe qui si on combatte imprudemment. Combattre tactiquement est le secret pour que battre les plus puissants adversaires. La somme de PV n'est toujours pas suffisante si on essaye de maintenir tout les attaques imprudemment. Cependant, il faut Tâchez d'être stratégique en attaquant et défendant avec précaution, et en utilisant la bonne technique ou le bon objet au bon moment.

b. Utilisation du R :

>> Achat du R :

La procédure d'achat passe de trois étapes :

1- Licence de control : Chaque R a sa licence de control.

La licence de control contient les termes et les conditions que l'utilisateur du R doit respecter l'hors de l'utilisation de son R. Chaque R est protégé par la loi relative au droit des créateurs et par les conventions internationales. Tout genre d'utilisation qui enfreint les règles de la licence de façon directe ou indirecte, et par quelque moyen que ce soit, est strictement interdite. Et toute personne ne respectant pas ces dispositions se rendra coupable du délit de contre-utilisation et sera passible à des sanctions pénales prévues par la loi. C'est à dire vous ne pouvez pas utiliser un R que si vous accepter les termes et conditions de son licence.

2- Contrat d'invocation : Le contrat d'invocation est un accord entre le client et le magasin ou tout magasin adepte à l'organisation des R du pays. Cet accord sert à indiquer que c'est le magasin ou vous avez acheté le R qui prendra soin de votre R, et assurera l'utilisation des différents types d'outils d'invocation, de control, et de gestion du R. Donc, en signant le contrat d'invocation vous pouvez invoquer le R avec sa technique attribué, le code de cette technique est contenu dans le livret d'invocation.

3- Paiement et Bilan d'achat : Le bilan d'achat montre que vous avez achetez le R avec le prix en question au jour précis et chez le magasin que vous avez choisis.

>> Invocation du R :

Le livret d'invocation contient le code de la technique avec laquelle on invoque le R et aussi les étapes à suivre pour le tester.

Pour apprendre la technique d'invocation vous devez appliquer tout le contenu du code. Le code est composé de trois parties, on apprenant les trois parties du code vous apprendriez la technique d'invocation, et vous allez pouvoir l'utiliser sans avoir besoin de consulter le livret. La technique d'invocation vous permet donc d'invoquer votre R en envoyant une onde énergétique vers la R-Room de votre R qui se trouve dans la station des R de l'organisation ou du magasin afin qu'il soit détecté et accepté et que la procédure de son transfert vers le point ou l'onde a été créé s'achève. Le R alors apparaîtra devant vous afin que vous vous connectez à lui pour le prendre en control.

Les étapes du test de control sont :

La marche : Dans cette étape vous testez la manière dont le R marche et se déplace d'un endroit à l'autre.

Le saut : Dans cette étape vous tester la manière dont le R saute au dessus les obstacles.

L'attaque et la défense : Dans cette étape vous testez la manière dont le R Attaque et la qualité de sa Défense et de son endurance en combat.

L'équipement et les techniques : Dans cette étape vous testez la manière dont le R utilise les armes et exploite les moyens de protection, et la manière dont il active des techniques magiques.

c. Equipements, Skills :

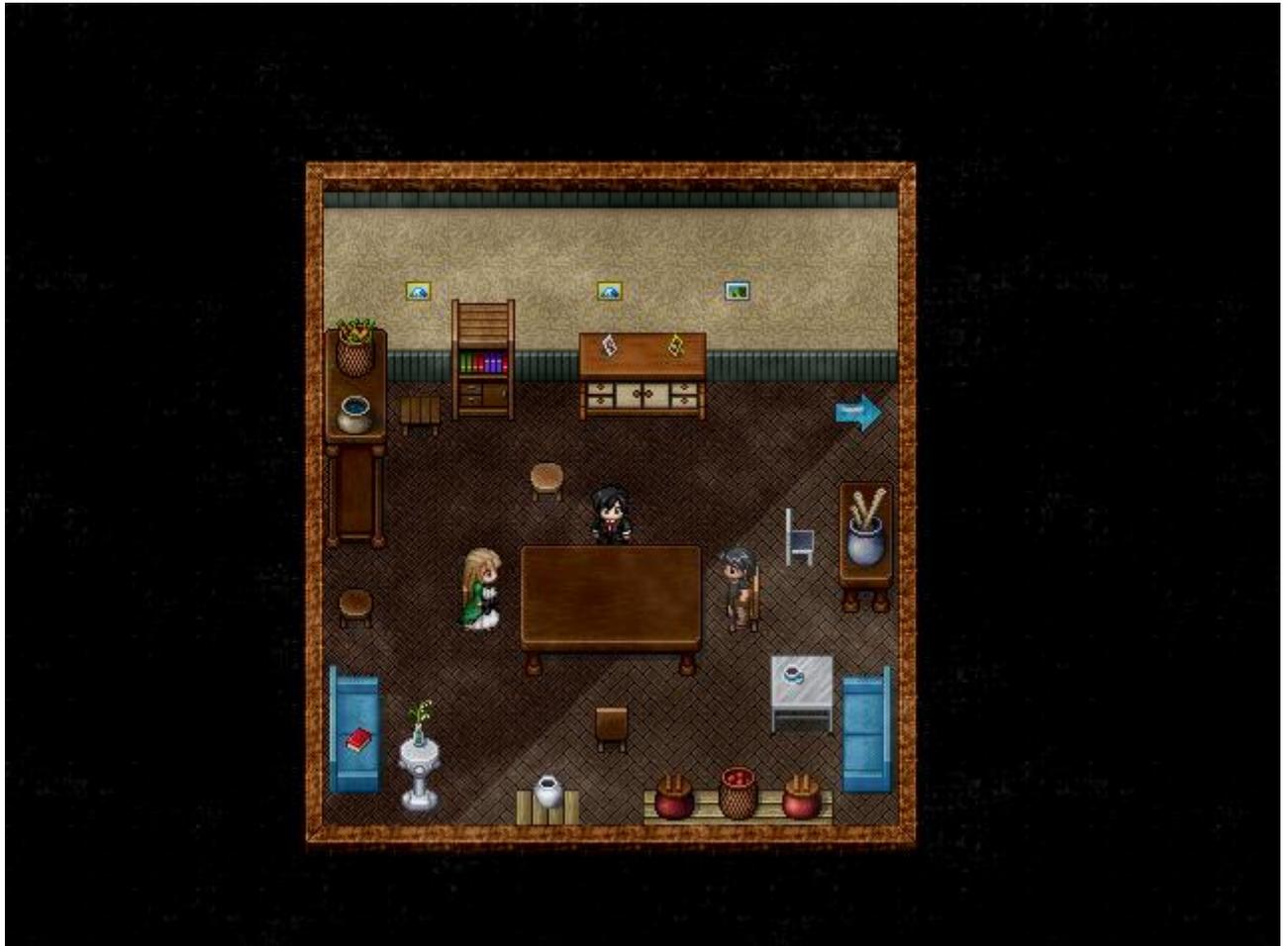
Votre équipe principale (présente l'hors des combats) est composé de Kaswan (Magicien contrôleur) et Odned (RICSRB), chacun a son équipement (Armes, boucliers, Armures, Accessoires) approprié, et ses compétences. Toutefois, il faut noter que le R étant spécialement conçu pour améliorer le rendu magique du magicien, il peut exécuter les même skills que le contrôleur (Les techniques armées comme celles d'aiguilles, d'épées, de framées, de Becs, de Pistolets, de Fusil, ...etc) et au-delà d'autres skills que le contrôleur ne peut pas exécuter (Les techniques élémentaires comme celles de feu, de glace, de foudre, d'eau, de terre, de vent, de lumière, de ténèbres, ...etc. Et les techniques thérapeutiques/anti-thérapeutiques comme celles de Poison, de confusion, de paralysie, d'affaiblissement, de maladresse, ...etc) et peut avoir la force d'utiliser des armes avancées et moins fragiles pour la main que celles utilisées par le contrôleur.

Votre partie se déclenche avec un premier niveau, votre développement (Gain d'expérience -Exp-, augmentation du niveau -Lv-) marquera toujours l'acquis spontané d'un nouveau skill et l'évolution automatique de vos caractéristiques (PV, PM, Force, Dextérité, Agilité, Intelligence), le développement se fait aussi au niveau de l'équipement par l'apparition de nouveaux armes et protections chez le marchand ou seulement si vous fouillez, ceci se fait alors manuellement.



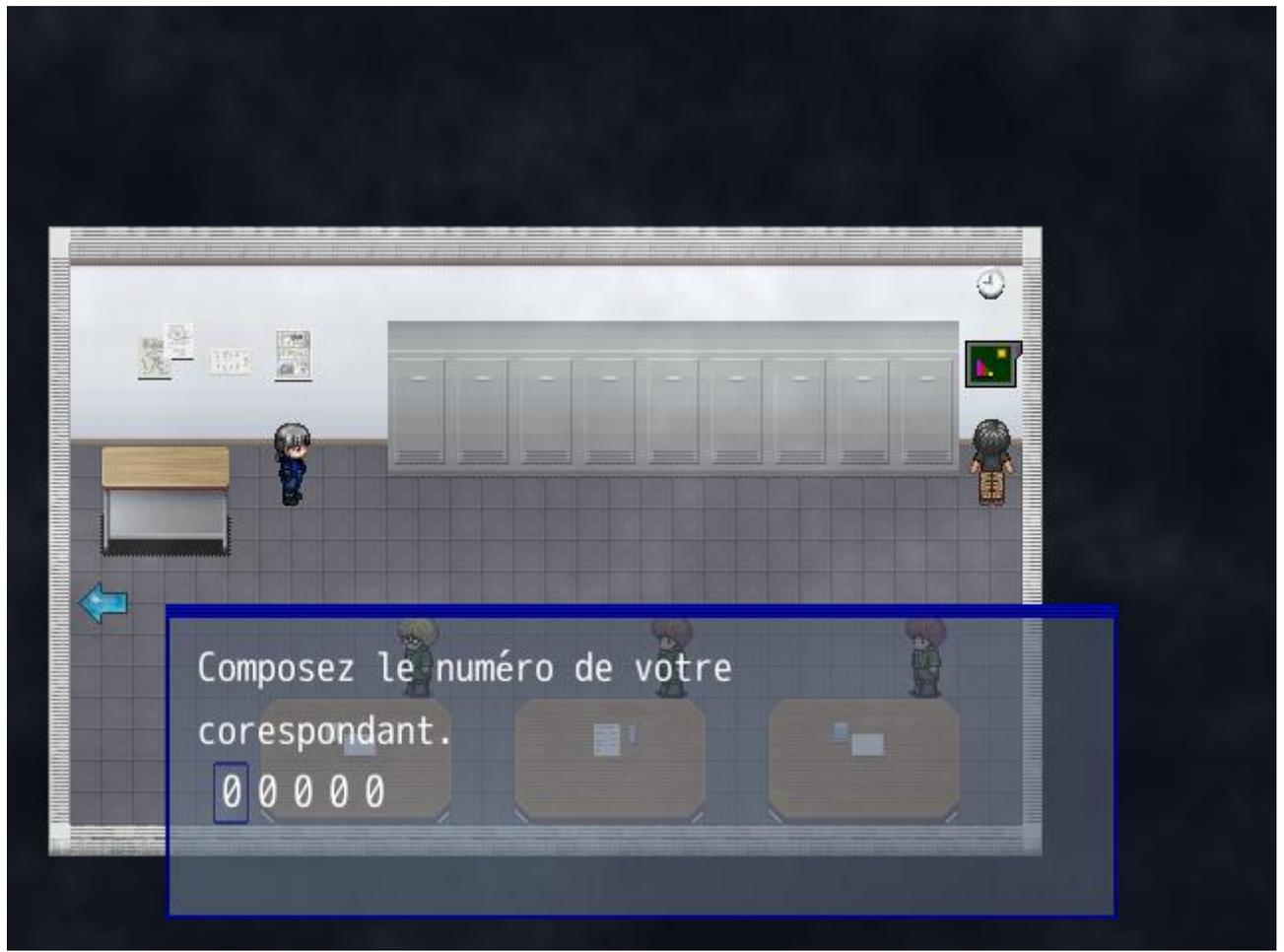
5) Screens :

a. Lieux et personnages :













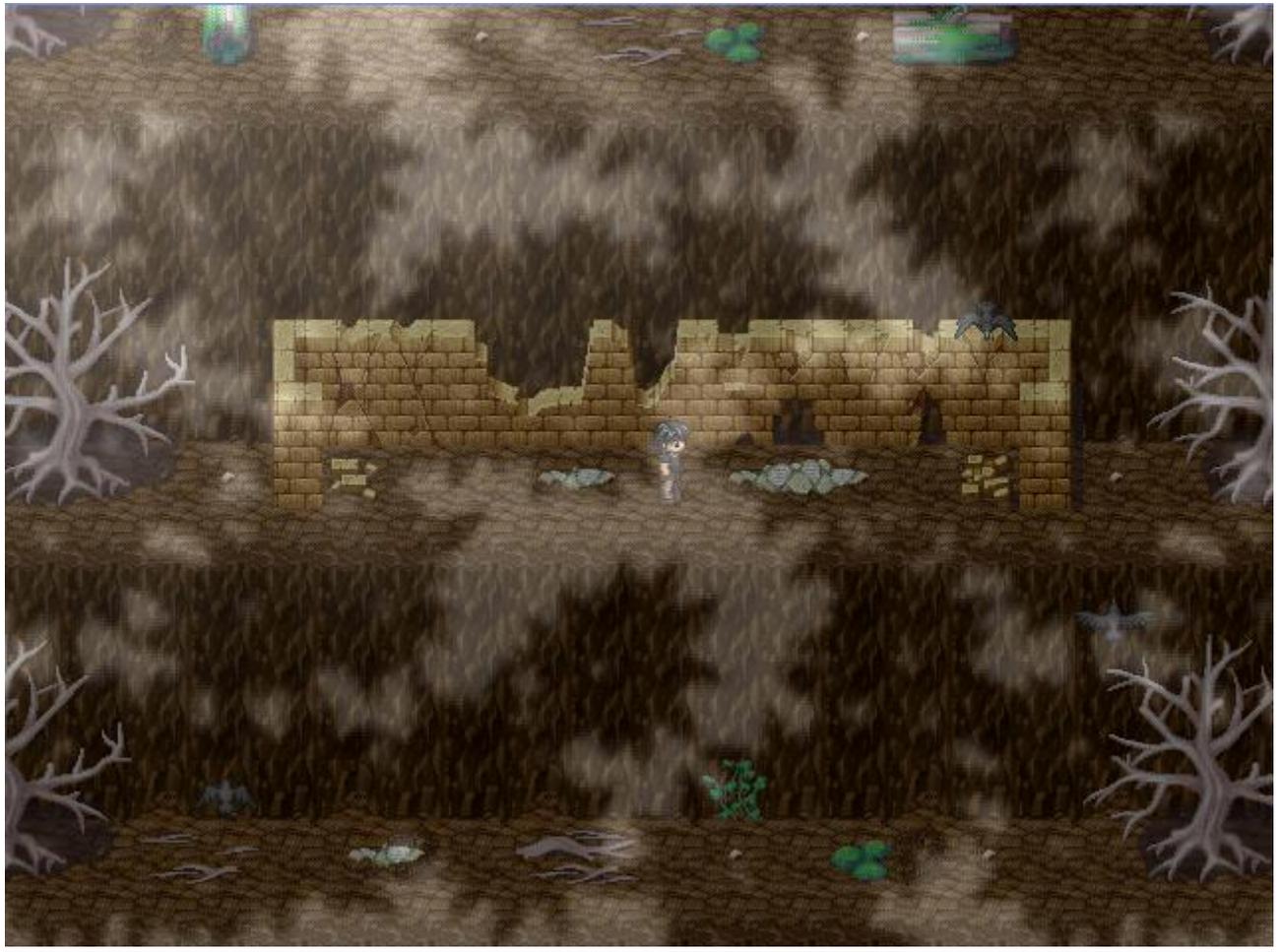






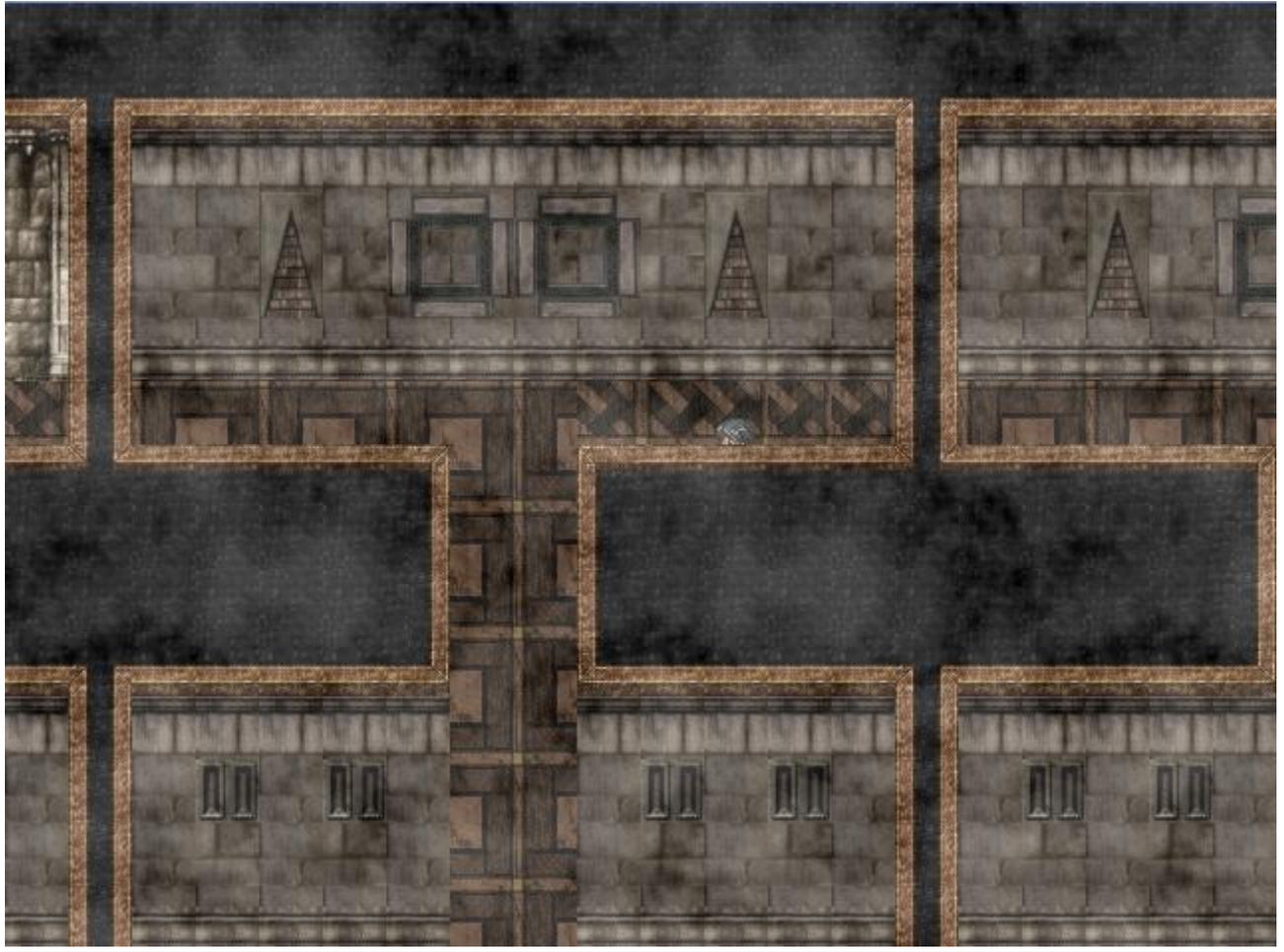


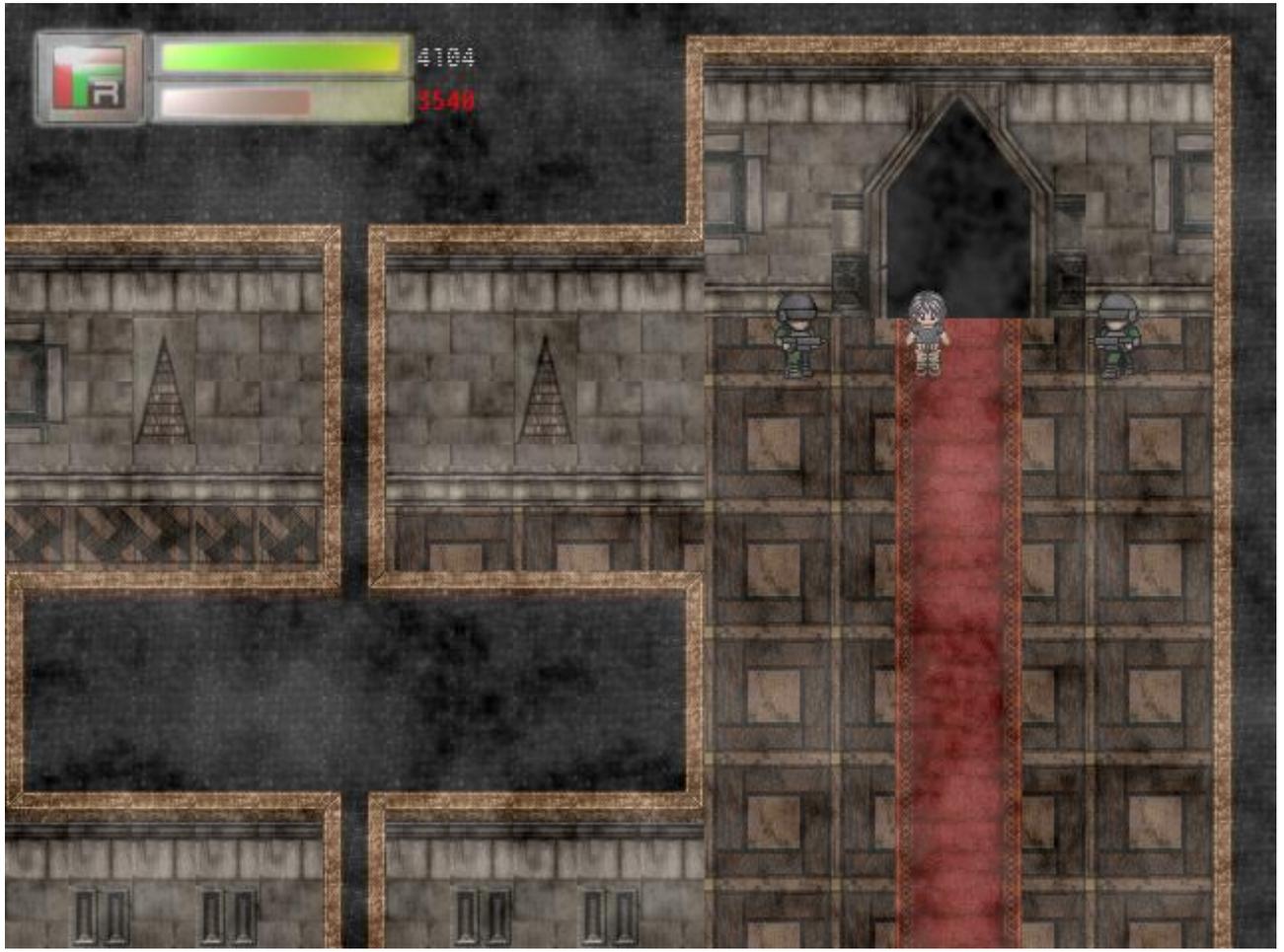




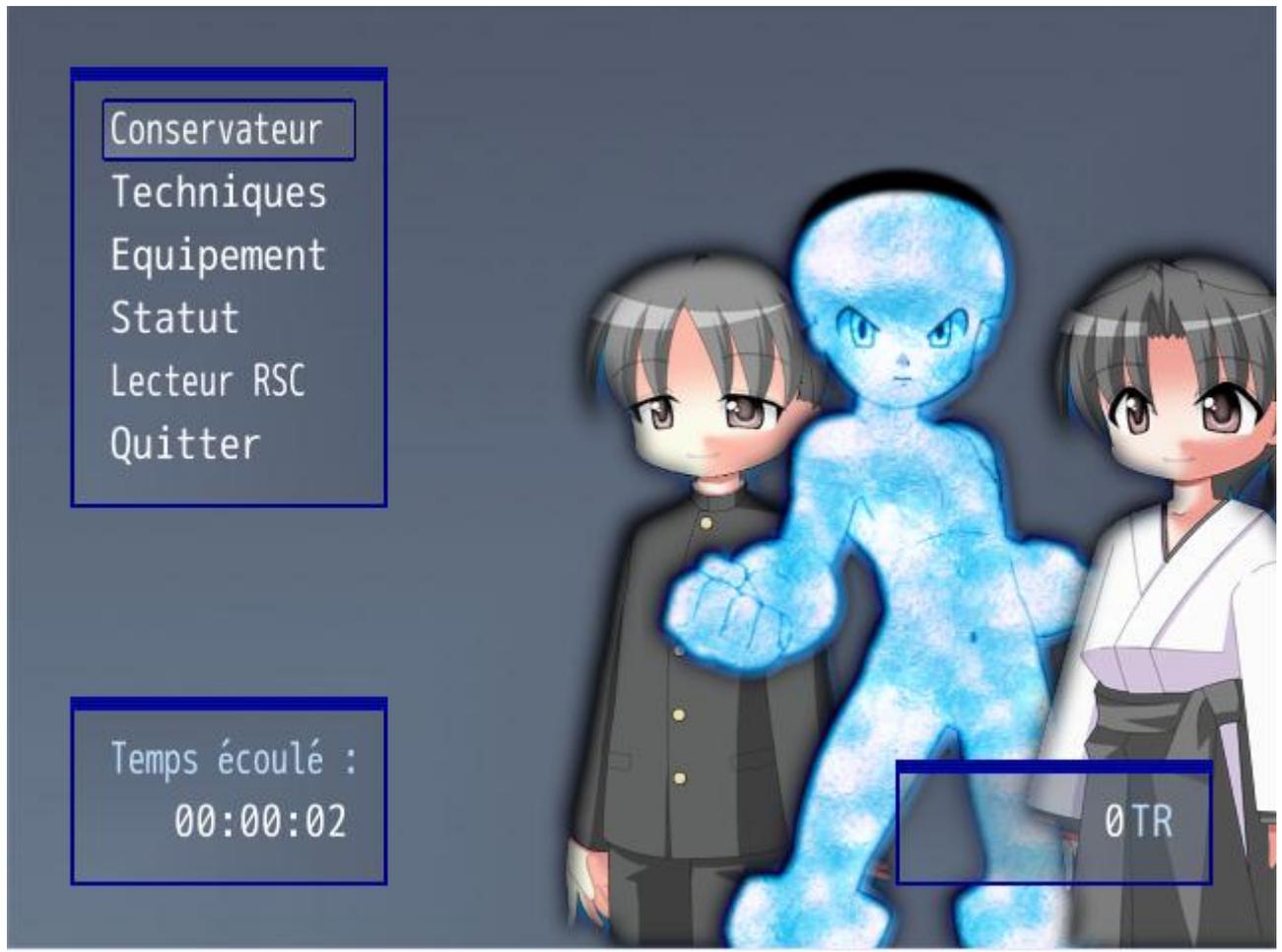








b. Menu et combat :











Technique permettant d'invoquer un RICSAB acheté.

	[C] Ba Ta Jaa	300		[C] Mou Su	100
	[C] Mou Su Kaa	150		[C] Mou Su Wii	200
	[C] Mou Su Jaa	300		[C] Ka Wo	100
	[C] Ka Wo Kaa	150		[C] Ka Wo Wii	200
	[C] Ka Wo Jaa	300		[C] Sa Ru	100
	[C] Sa Ru Kaa	150		[C] Sa Ru Wii	200
	[C] Sa Ru Jaa	300		[C] Invocation de R	100

	PV7467 / 7467 PM5500 / 5500 [Normal]		PV7467 / 7467 PM5500 / 5500 [Normal]
---	--	---	--

Attaque de feu sur un ennemi.

 Afia Adi	75	 Afia Mouta	150
 Afia Kawi	300	 Galid Kalil	75
 Galid Sit	150	 Galid Shas	300
 Karaba	75	 Karaba Mouta	150
 Saka Uam	300	 Katara Houg	75
 Maja Kya	150	 Matar Dak	300
 Hajar Tak	75	 Hajar Mouta	150

 PV7467 / 7467 PM5500 / 5500 [Normal]	 PV7467 / 7467 PM5500 / 5500 [Normal]
--	--



