

GAME TOWERS et les 440 tours
d'Illya C.Colin - (Murielle Durand)

Tome 1

de la tour 1 à la tour 149

**Titre original : Game towers et les 440 tours d'IllyaC.Colin - (Murielle Durand) -
Tome 1- de la tour 1 à la tour 149 ©Copyright - Murielle Durand - 2021-
(pseudonyme illyaccolin) All rights reserved by Murielle Durand -(pseudonyme
illyaccolin) .Conformément au code de la propriété intellectuelle, toute reproduction,
totale ou partielle , de ce livre ainsi que son traitement informatique et sa
transcription, sous n'importe quelle forme et par n'importe quel moyen
électronique , photocopie, enregistrement ou autre, sont rigoureusement interdits.**

Edition:Edition : Bookelis,

2 rue Gutenberg, 44 980 Sainte Luce sur Loire.

Impression : 1 rue Dr Louis Sauvé, 53100 Mayenne

ISBN : 979-10-359-3612-9

Depot legal: mars 2021

Murielle Durand

GAME TOWERS et les 440 tours
d'Illya C.Colin - (Murielle Durand)
Tome 1
de la tour 1 à la tour 149

Game towers

Présentation des Game Towers

-Atterrissage forcé sur la tour Reload, me crie le pilote de l'hélicoptère.

-Non, j'ai demandé la tour Echlore.

-Pas possible, mec, l'hélico va pas jusque là... ils ont mis des barrières anti-atterrissage dans le coin d'Echlore, on ne peut plus avancer...

-Mais j'ai payé bordel.

-Et bien vous passez par Reload et si vous êtes malin, comme elle n'est pas loin d'Echlore vous pourrez avancer jusqu'à la tour en grappillant avec votre combinaison wingsuit ... me dit le collègue du pilote, assis à l'arrière de l'hélicoptère avec moi...

Nous sommes deux à l'arrière, la porte arrière est ouverte... je m'apprête à sauter avec mon wingsuit...

-C'est pas possible, je n'ai pas appris à dériver en wingsuit.

-Et bien il fallait apprendre mon grand, fallait faire la formation complète, me dit il en se penchant vers moi... allez à plus ...

L'homme à l'arrière de l'hélicoptère, me pousse dans le vide mais je n'ai pas bien installé ma combinaison, du coup, celle - ci ne s'ouvre pas correctement, et je suis en danger ...

Je m'appelle Ethan, j'ai 20 ans, et je veux remporter la tour Echlore, une tour game towers, qui vient d'être créée. Elle n'a pas de propriétaire, comme la plupart des game towers neuves créées pour être conquises par un gagnant. Les game towers, c'est simple, ce sont de gigantesques villes, constituées de tours géantes construites par des créateurs de jeux vidéo, chaque tour correspondant à un jeu vidéo. En fait, si un concepteur de jeu l'accepte, son jeu vidéo sera réalisé en grandeur nature dans une tour game towers... Dans cette tour géante, on trouve tout ce que l'on peut trouver dans un jeu vidéo basic : des abris pour dormir, (généralement des petites chambres cabines qu'on appelle chambrettes), des restaurants, (allant du snack au restaurant en passant par le Fast Food, ou le distributeur d'aliment tout prêt), des boutiques, (vente de tenues spécifiques, de matériels de technologie , d'objets en relation avec la game towers) : **image visuelle diffusée sur la tablette** : un immense magasin avec toutes sortes d'objets technologiques, vêtements, etc... : un magasin géant. Par exemple : dans la game towers, *Magyc Potion*, (**tours 42**) on trouve à chaque étage des vendeurs de potions magiques, proposant des potions allant de la potion de guérison, à la potion de force, en passant par la potion de rajeunissement,... (**Image visuelle diffusée sur la tablette** : on voit la game live *Magyc potion*, avec des jeunes achetant près d'une boutique des petites potions dans des petites fioles). Chaque game towers vous emmène dans le monde créé par le concepteur du jeu vidéo, tout dépend du type de jeu auquel on participe et de la mission qu'on y accomplit,... Ces tours géantes, sont donc destinées à la réalisation de jeux vidéos grandeur nature, cela veut dire qu'on recrée la totalité d'un jeu vidéo à l'intérieur d'une tour... : chaque étage de la tour, représentant un palier comme les paliers dans les jeux vidéos qui permettent de passer d'un niveau à l'autre, jusqu'à la résolution de l'énigme ou enquête... Ainsi après avoir franchis tous les étages, soit tous les paliers, on finit l'aventure du jeu victorieux ou non : on ne gagne la tour que lorsqu'on est victorieux, (**image visuelle diffusée sur la tablette** : un homme gagnant la

tour, couronné sur le toit de l'immeuble), mais toutes les tours du game towers ne sont pas à gagner.

Lorsque le jeu game towers est sorti des centaines de tours chacune correspondante à un jeu vidéo ont été construites, et dans chaque tour, un jeu vidéo, grandeur nature, tenant généralement dans toute une tour, ou plusieurs tours selon l'importance du jeu. Tours reliées, par des ponts, des passerelles, etc... , construites pour un même jeu, ou alors des tours géantes, construites en carré de secteur (appelés des tours secteurs) destinées à des projets plus importants : par exemple : jeux nécessitant l'utilisation d'aéronefs, ou de plateformes géantes... ou des jeux à succès aux multiples épisodes... Il n'y a pas de taille préconçue pour une tour, mais généralement les tours sont conçues pour être immenses, puisqu'elles abritent, en plus des installations liées aux jeux vidéos, dont elles s'inspirent, des restaurants, des hôtels, des chambres, des boutiques, (allant de la simple papeterie où l'on trouve les cartes de zone de chaque tour, à la boutique proposant des objets technologiques destinés à la game live : comme des tablettes numériques inhérentes aux jeux : boussoles, lunettes technologiques, wingsuit, planeurs, etc..), magasins vendant des tenues et des accessoires ; magasins disposés comme dans les jeux vidéos, on les trouve généralement regroupés à un endroit de l'étage, le même endroit que celui réservé à l'hôtellerie, et la restauration, etc.... mais pas toujours, ceci est très dépendant de chaque créateur,... Un créateur peut décider de créer l'environnement qu'il souhaite et il peut choisir de ne pas mettre à disposition des participants un service de restauration traditionnelle lui préférant par exemple : l'utilisation de coffres, (on a déjà vu plusieurs game towers - les game towers sont retransmises à la télévision - où les participants trouvaient leur nourriture, dans des coffres, ou assimilé...). Il n'est pas obligatoire qu'il y ait un service de restauration, dans les étages ou à chaque étage, des game towers, de la même façon qu'il n'est pas obligatoire que les chambres se présentent toutes de la même manière,... Des créateurs peuvent préférer utiliser des coffres , ou frigo , dans les game towers de science fiction, ou tout autre contenant , (dans une

game towers d'espionnage connue , les créateurs ont utilisés des valises qui contenaient les objets à destination des participants : nourriture, boissons, objets, médicaments, plans de zone, enfin tout ce l'on peut trouver dans les coffres , disséminés dans toute la game towers, mais avec une difficulté marquée pour les participants, certaines valises étaient piégées de dispositifs divers, diffusant à leur ouverture du gaz soporifique, du coup les candidats s'évanouissaient sur le coup, en ouvrant les valises qu'ils croyaient pleine de victuailles, et dormant pendant plus de 12 heures ils perdaient du temps sur leur mission,... (**image visuelle diffusée sur la tablette** : on voit un homme ouvrir une valise grise avec un rembourrage de mousse sur lequel étaient posés des aliments sous forme de diffuseur à pression ,... Puis un autre homme ouvrant une valise similaire, mais la valise diffusant un gaz bleue, l'homme s'évanouissait...), d'autres valises contenaient de tout autres dispositifs ... (**image visuelle diffusée sur la tablette** : on voit un homme ouvrant une valise d'où s'échappe une araignée mécanique, celle - ci le piquant avec un liquide paralysant). Les lieux de sommeil peuvent se présenter sous différentes formes : ainsi on a déjà vu des chambres sous forme de capsules ou de voiturettes, on a vu dans une game towers qui se déroulait sur un parking artificiel, des petits mobile home rouge, faisant office de chambres disséminées à tous les étages, chaque voiturette était équipée d'un siège lit avec couverture, confortable, d'une climatisation, d'un écran servant d'ordinateur, et de télévision,... Les éléments de chaque game towers dépendent de leur créateur... Au sujet des coffres, ils sont choisis généralement, parmi des marques connues, (pour les sponsors), et dans les coffres, possibilité de trouver tout ce l'on peut trouver dans les coffres de jeux vidéos : libre à vous de récupérer ce qui s'y trouve ou le laisser pour le participant suivant. Dès qu'un coffre est vide il est généralement remplacé, pour la personne suivante, (mais pas toujours) : remplacement souvent aléatoires. Dans les coffres : nourriture, boissons, remèdes, potions, contre les altérations d'état, objets technologiques. Dans les jeux d'espionnage : téléphone portable, tablette, ordinateur, boussoles technologiques, puces, micro- puces, araignées robots avec sérum dans

seringue intégrée (d'autres araignées mécaniques moins sympathiques pouvant circuler dans la game towers, et vous injecter des altérations d'états importantes...)... On peut aussi trouver lors de certaines quêtes, des objets plus volumineux dans des coffres eux-mêmes volumineux : parfois présentés sous forme de placards, ou de malles géantes, comme des tenues, des vêtements technologiques, des armures, mais aussi des armes technologiques factices : genre épée laser... En ce qui concerne les objets, on peut gagner tout ce que l'on trouve durant sa partie, (certains objets sont des gains n'ayant aucune relation avec le jeu, ils sont généralement transférés à votre domicile, c'est le cas de voitures non utilisables durant la game live, mais dont vous avez trouvé la clé en cadeaux). Vous pouvez aussi récupérer les artefacts, trouvés durant le jeu et qui vous seront livrés à domicile, pour ne pas vous encombrer durant votre aventure,... Certains de ces objets vont généralement directement dans les coffres, sous forme de valeur numérique,... Pareille pour vos gains, tout ce que vous gagnez peut être envoyé, sous forme de valeur numérique, c'est le cas, des bitcoins, ou autres monnaies utilisées dans les jeux, qui sont déposées sur votre compte et peuvent être ensuite échangées contre de l'argent (valeur non identique) ou des cadeaux... Des tenues, des voitures, des aéronefs, des petits meccas, de même que des marques : marques de vêtements, marques d'automobiles, et possible créations d'entreprises... peuvent être gagnés durant une game live et transférés dans votre coffre personnel... Possibilité aussi de transférer ses titres acquis durant les missions, (certains étudiants valident leurs acquis universitaires dans des game towers formatives quand d'autres obtiennent des diplômes comme des doctorats, etc... dans les game live...). Certaines game towers sont formatives et associées à des universités, c'est pourquoi des écoles campus formatrices aux game towers entourent souvent ces immenses bâtiments ...).

Il existe de nombreux types de tours, game towers, des tours ludiques, des tours de quêtes simples, des tours de quêtes plus complexes, des tours de type espionnage, des jeux en action movie, rôle playing game, résolution

d'enquête, tout mode, tout style, mais aussi des tours formatives, généralement les premières à avoir été créées, comme les tours bibliothèques, (par exemple des tours de type au delà du livre) qui servent pour la formation des étudiants, quand d'autres tours participent à des formations de type scolaire, (liée au cursus universitaire), formation de type militaire,... c'est ainsi que des centaines et des centaines de tours permettant de réaliser des jeux vidéos en live ont été créées... Avec ces tours, la création de nouvelles technologies pour la création des tours, mais aussi de technologies nouvelles inhérentes à chacune d'elles : drones, aéronefs vaisseaux, plateformes géantes et volantes, flottantes,... Chaque tour apporte de nouvelles connaissances, de nombreux campus, sont créés près des game towers, liés aux game towers elle mêmes, afin que les étudiants puissent travailler à la réalisation de nouveaux projets : création de programme de tours game towers, création de nouveaux jeux vidéos pour création de nouvelles tours, création des technologiques utilisées dans les games towers : tablettes, cartes technologiques, lunettes technologiques, lentilles technologiques, (comme dans Project AD : Apocalypse Dream), drones, artefacts, (***image visuelle diffusée sur la tablette*** : on voit un artefact de technologie bleue dans la main d'une personne), voitures à sustentation, aéronefs, plateforme volante, etc.... (Dans le campus de formation de game towers où Ethan a étudié il y avait des tours de game towers, semblables aux premières tours formatives créées dans les games towers, mais plus petites et évidemment moins élaborées... construites pour former les élèves aux games towers...). Certaines écoles sont totalement liées aux game towers, on y trouvera les futurs ingénieurs, les futurs informaticiens, certains travaillant avec des microcosmes : (logiciel de création permettant de créer : musique, jeux vidéos, etc.... de même que des meccas de type humains), d'autres développant les objets qui seront trouvés dans les game towers, (artefacts), quand d'autres se formeront pour participer aux game towers ou autres game live, comme les élèves issus des écoles : 10 games, champions, les élus , etc.... Des futurs créateurs de game towers (concepteur de jeux vidéo00s), pourront également sortir de ces

écoles... L'école Under the World a été créée près d'une game towers et fait partie intégrante du programme game tower, en raison des tours Under the World (game towers) accolées à la ville Under the World dans laquelle se trouve le campus Under the World, qui est le premier campus Under the World créé... (Voir le projet campus Under the World, lié au programme interjonction), certaines game towers, se trouvent à proximité d'écoles, de même que des bibliothèques inhérentes aux game towers,... (cela permet la création de campus destinés aux game towers, exemple le campus Under the world, un campus de luxe de classe, 4 -5 , un campus dédié à des étudiants en marketing, (entre autres) fabriquant de futurs journalistes pour la présentation des game live, des game towers, mais aussi pour la présentation des événements liés aux game live, comme la participation d'une personnalité importante à ces game live, (études : Master en marketing, économique, politique, événementiel, n'oublions pas que les programmes de Princesse, comme legends of princess , Princess modern, avec création de futur ville : comme la ville de Reine des corbeaux,... etc...) , portent sur la probabilité de l'émergence d'une famille royale ou impériale , et qu'alors sa participation aux événements mondiaux comme les game live ou game towers ajoutent à l'importance de l'événement, les journalistes devront être préparés à cela, imaginons qu'une princesse du futur utilise une game live, ou une game tower comme moyen marketing pour trouver l'âme sœur, tout comme autrefois on organisait des tournois pour marier les filles de rois ... le campus Under the world, est aussi un campus formant l'élite mondiale, il est possible que dans le futur , des princesses y étudient, il est possible qu'il s'agisse d'une ville d'élus, (en France ce campus pourrait être lié à la ville de Hendaye où des hangars sont attendus, des hangars : des entrepôts géants, avec des bateaux de croisière, pour des étudiants , en mode étudiant sur l'océan et visite du monde de par la mer ...), le campus Under the world, formera aussi de futurs scientifiques, et ingénieurs, travaillant au développement des tours (game towers) , créations de technologies inhérentes aux tours, exemple : dans la ville Under the world, la ville dans laquelle bons nombres d'étudiants évoluaient, (les

étudiants ne vieillissant pas ou très peu à 40 ans on étudiait encore) , se trouvait les technologies les plus avancées , dans une ville luxueuse, hyper luxueuse... dans le film durée de vie : time out, on voit une fille, une mère ,une grand mère toutes semblant avoir le même age, c'est à ce type de ville que va ressembler la ville Under the world, une débauche de technologique et une vie luxueuse ...).

Revenons-en, aux game towers,... Comme dans tous les jeux vidéos, on trouve des cubes à déplacer, des portes à trouver, parfois cachées par des objets, (cubes géants, armoire en métal, etc.), portes dérobées et dans les jeux plus techniques, des passages secrets à ouvrir avec des codes, des clés pour ouvrir les portes d'accès aux ascenseurs ou aux escaliers menant à l'étage supérieur,... On doit aussi trouver les magasins, vendant les technologiques dont on a besoin, comme les drones, les aéronefs mais aussi les meccas, dont on peut louer les services,... On peut ainsi trouver des partenaires de route, humains mais aussi des meccas, allant de petits meccas d'extraction ou d'aide intellectuelle, (comme R2 dans star wars), aux grands meccas de type humain, possible accompagnateurs (on ne peut pas les acheter), ou souhaitant simplement participer à l'aventure : (cela facilite l'insertion des meccas dans notre société)... des meccas d'intervention, des meccas garde du corps ou, allant jusqu'aux gros robots... et dans certains carrés de secteur des golems... On peut louer leur service et acheter les petits robots,... Mais il faut pour cela gagner beaucoup d'argent, les casinos, et les quêtes secondaires, à l'intérieur des tours, aident à cela...

Il y a quelques interdictions au déroulement de ces jeux : interdictionjki d'utiliser des animaux car risque de sauvagerie humaine, autant dire que dans chaque tours des milliers de jeunes (ou moins jeunes), ne peuvent affronter que des créatures holographiques, des bestioles meccas en tout genre, et doivent même s'affronter entre pour obtenir le précieux graal : (**image visuelle diffusée sur la tablette** : on voit deux jeunes sauter en même temps sur une sphère technologique lumineuse, un artefact lumineux, qui est le

graal de cette tour).

Ainsi des gens s'affrontent, avec des flingues laser tirant sur les autres, et les mettant hors capacité de nuire, ou affrontant les autres avec des épées laser ou autres objets, frappant leur ennemi en voyant dégringoler la ligne PV de leur adversaire, (ligne PV , ligne de point de vie), tu vois ton adversaire diminuer en nombre de point de vie à mesure que tu lui donnes des coups d'épées technologiques, sur sa combinaison type technologique, elle aussi,... (pas d'armes réelles dans les game towers, on ne tue pas ici ,...), certains participants vont jusqu'à s'allier (d'où possibilité de trouver des alliés dans les guildes , ou de s'offrir les services de protecteurs) . Mais imaginez, ensuite, la difficulté qu'ils éprouvent pour se défaire les uns des autres, cela relève de la psychanalyse du type : est- ce que je dois défoncer, Peter mon meilleur ami, et l'empêcher d'accéder à la tour ou dois je le laisser partir avec mon pactole, mais au fait je ne le connais que depuis deux mois qu'on est coincé dans cette fichue tour... et c'est comme si je le connaissais depuis toujours, ... Dans une tour très prisée, donnant sur une ville secteur sous dôme, un abri pour mecca, avec une ville en dessous créée avec un ciel artificiel, les gens recrutent systématiquement des protecteurs, pour affronter les créatures, les meccas de type géants, araignées robots géantes qui te foncent dessus et que tu dois escalader, monter, et maîtriser pour les mettre hors d'état de nuire, et parfois en faire des animaux apprivoisés,... Je vous rassure aucun meccas de type humain n'est tué, ni martyrisé, ce d'autant que des meccas de type humains, peuvent participer au game live, quand d'autres sont recrutés pour accompagner les participants, ou les protéger... Dans ces villes secteur, quasiment des game live, sauf qu'elles sont liées à des game towers, dont elles sont la prolongation et donc sont plutôt considérées comme des game towers, ville secteur... Comme on a plusieurs tours dans la ville on peut tenter de gagner une tour ou deux de la ville secteur, mais généralement les tours de ville secteur ne sont pas mises en jeu pour être gagnées, à moins d'un grand événement permettant de gagner la ville entière... Il est rare de pouvoir gagner plus de deux tours, car

les game towers sont complexes, et beaucoup de candidats s'y empressent, beaucoup d'appelés, peu d'élus, mais surtout beaucoup d'appelés très performants, et de fait peu de gagnant, les champions gagnants plusieurs tours ont généralement un niveau d'étude très élevé. On passe beaucoup de temps dans une game live, pour résoudre l'énigme d'une tour, puisqu'il faut la visiter d'étage en étage... La visite d'un étage demande parfois plusieurs jours selon la complexité de la tour, certaines tours de plus de 300 étages, se visite en un an et plus. Les tours immenses, tours doublées ou tours secteurs avec plusieurs tours reliées pour un même jeu peuvent être visitées en deux, trois ans, on y vit, on y mange, on y dort et on retrouve sa famille au bout de quelques années, en sortant de la tour victorieux ou non, ...

Parmi les premières tours proposées, une escape game, qui a mené ensuite sur un secteur escape game dans une ville entière : une escape game immense, avec des jeunes enfermés dans un laboratoire, en contact de maladies extrêmes et devant fuir... mais ce ne fut pas les toutes premières tours construites, la première tour était une tour formation de type entraînement pour accéder aux game towers... Une autre tour ayant été construite, parmi les premières, land gate game avec ses 350 étages de plus de 10 pièces géantes par étage (certaines pièces où se déplacent des plateformes avec des étages parfois espacés de plus de 100 mètres), a fournis aux puristes les plus grandes sensations attirant pour le concept une tour, une game live secteur... (land gate game (**tours 396**), les plateformes : comme pour la game live the doors (**tours 394**) où vous passez de porte en porte, jusqu'à trouver la porte finale, et bien ici, vous devez sauter de plateformes en plateformes avec le danger que cela représente, certaines plateformes, en sustentation dans le vide circulant de manière aléatoire, peuvent vous faire chuter, et tous les coups sont permis car les places sont chères pour arriver à la plateforme finale, qui doit mener à la porte ultime... **image visuelle diffusée sur la tablette** : des jeunes sautant de plateformes en plateformes et passer ensuite d'une tour à une autre en plateforme pour la game live secteur land gate game...

Les lieux de sommeil

On doit dormir sur place dans des lieux créées à cet effet, la plupart du temps, une chambrette avec un WC, un lavabo, (parfois une douche , mais généralement celle - ci se trouve sur le pallier accessible pour toutes les chambres), un lit de type militaire, de quoi poser son cabas, une petite table parfois et un siège , un brun rudimentaire mais le principe est qu'il y ait un lit, et bien vous êtes obligé de redescendre à un étage inférieur, pour trouver une chambrette... Si vous avez absolument besoin de dormir car après tout vous n'avez pas obligation de dormir si vous n'en avez pas envie,... Les game live restent accessibles toute la journée et toute la nuit, vous pouvez choisir de vous reposer à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit, lorsque vous en ressentez le besoin, sachant que les chambres sont régulièrement refaites, certaines game live, recréant un environnement artificiel, à chaque étage , on peut parfois suivre le rythme d'une nature refaite artificiellement, ... Dans les game towers, type militaire, il arrive que l'on soit amené à dormir à même le sol, dans des sacs de couchages, les chambres étant disposés à certains étages et pas d'autres , dans le but de vous contraindre à dormir dans des conditions rudimentaires (entraînement militaire oblige),... et c'est en votre entière responsabilité que de choisir de dormir dehors, sachant qu'on peut vous voler vos objets trouvés dans la tour et vos artefacts si vous ne les avez pas fait livrer à votre domicile... Pour les restaurants, tu dois savoir que tu pourras trouver parfois dans les petits restaurants, de la nourriture affectée au jeu et pouvant créer des altérations d'état (***image visuelle diffusée sur la tablette***: on voit un mec sur un WC avec une diarrhée...). Les gens n'aiment pas trop ce concept et la femme de ménage après ou le mecca de nettoyage font la gueule, (***image visuelle diffusée sur la tablette*** : la femme de ménage entre dans le toilette

et dis oh non...)

En ce qui concerne le rythme adopté dans les game towers, celui-ci est modulable, certaines tours sont réglées sur le même rythme que le notre, l'heure est la même que celle de derrière la tour, quand dans d'autres tours, les horaires sont dépendantes du scénario, dans certaines tours d'investigation la nuit peut durer tout le temps sur certains étages... Les game live les plus prenantes sont celles de type aventure, où tu peux te retrouver dans un lieu avec reconstitution de l'atmosphère, comme si tu étais à l'extérieur dans une jungle où tout est réel, faune, flore, animaux, oiseaux, voltigeant dans des faux cieux, les game live tour sont souvent en mode immersif avec bruit de jungle, ciel, etc... et jungle... Les tours 4 x 4, sont des tours touristiques te font voyager, tu passes de la montagne, à la mer en passant de tours en tours, une tour par saison,... et tu peux gagner de l'argent, en résolvant des énigmes tout en te reposant, autant te dire qu'elles ne sont jamais mises en jeux ces tours là, tout comme les tours minceur qui te font perdre du poids, en vivant une aventure, qui te permet 2 kilos par semaine, et si tu as besoin de perdre 20 kilos, tu restes 10 semaines soit trois mois dans la tour et tu perds tes 20 kilos facilement en vivant une superbe aventure ... Le sens de la tour varie selon les game towers, certaines se montent, d'autres se descendent, certaines game live se prennent du haut, par le toit, descente en wingsuit, ou en hélicoptère, on peut se faire déposer en hélicoptère sur certaines tours, d'autres tours se prennent du sol, on peut venir à pieds devant la tour, ou en voiture, mais aussi dans les tours secteurs, on peut prendre des tours à partir du plan d'eau où est immergé la tour, et même par un fleuve passant par des installations sous l'eau... Les tours par le ciel sont les plus difficiles à atteindre, comme cette tour Echlore (**tours 402**) que l'on ne peut atteindre qu'en étant lancé dans les nuages donc par hélicoptère et que j'essaie d'atteindre aujourd'hui. Echlore est un jeu vidéo, qui est sorti il y a 8 mois mais les fans ont tellement fait de foin à la sortie de ce jeu, qu'au premier mois ils ont exigé que la game towers soit réalisée aussi vite.

Je m'appelle Ethan, comme je vous l'ai dit, j'ai 20 ans, et je suis évidemment un passionné de game towers. Pour y participer, j'ai suivi une formation afin d'accéder aux game live. Aujourd'hui ce cursus scolaire qui permet à des jeunes de subir un entraînement comme on le voit dans certains films comme Hunger game et divergente, est dispensé pour tout étudiant désireux de devenir champions, avec la possibilité de se former : apprendre à sauter dans la vide, à sauter à l'élastique, en parachute, en wingsuit, les meilleurs écoles sur le marché se battent pour dispenser les meilleurs cours à leurs élèves. J'ai été formée à l'école 10 games, mais je n'ai pas terminé ma formation, trop fainéant ou trop pressé d'affronter les tours, ou ne souhaitant pas accéder à cette game towers.... donc éducation sportive tout sport, formation avec tire de flèches technologiques ou vrai flèches... Envoie de tonnantes, (petits objets de détonation), trouvés dans certains distributeurs, dans les jeux de guerre de type couvrir, 10 guns, etc...

Un carré de secteur dans la game towers, equivaut à plusieurs tours pour une seule œuvre, construite dans un périmètre plus ou moins vaste...

La tour Schnappers (tours 401)

Cela nous emmène ici à des kilomètres du sol, dans un hélicoptère, prêt à descendre à pic sur la tour Echlore sauf que le mec qui m'a vendu le bon pour le tour d'hélico m'a raconté des cracs, et je ne peux pas descendre sur la tour Echlore car il n'a pas l'autorisation de s'en approcher... En fait, j'aurais du m'en douter vu le prix que j'ai mis pour le tour d'hélico et je dois descendre à pic et faire une espèce de turlute avec mon wingsuit, que je ne peux pas faire, c'est là que le défaut d'études se fait sentir, de plus mon wingsuit ne s'ouvrant pas il doit y avoir un plan b pour parvenir à l'ouvrir, mais je ne sais pas le faire... je pense à tout ça en tombant...

-Le con il a mal mis son wingsuit, ou il a un problème, dit le collègue du pilote de l'hélicoptère. Il est équipé lui aussi d'un wingsuit mais plus élaboré, nantis de petites fusées propulsives, il se lance à la suite du jeune homme qu'il a poussé dans le vide et descend à pic : descente à pic pour le récupérer.

-Le crétin dit le pilote de l'hélico, il fout en danger mon équipe.

J'allais m'écraser assurément sur le sol lorsque j'ai senti deux mains m'agripper, le co-pilote qui m'avait poussé hors de l'hélicoptère, a sauté à ma suite pour me récupérer équipé bien sur il a pu me récupérer et nous avons plongé à deux sur une tour. Une fois sur la tour, il me gueule dessus comme un cochon, et me dit que je lui ai fait perdre son temps. Son téléphone sonne :

-Quoi, tu ne peux pas atterrir sur le toit, ok.

En effet, il n'y a aucun signe d'atterrissage pour hélicoptère, sur le toit de cette tour. Il poursuit :

-Un escalier de secours, à l'étage inférieur... une plateforme ..., ok...

-Avançons, me dit mon sauveur, en me montrant une porte d'accès sur le toit, puis il poursuit sa conversation avec le pilote.

-Nous sommes sur quelle tour ... Je l'entends discuter avec son collègue, puis il dit la tour Schnappers ?... non, pas Schnappers, je ne peux pas y aller, ... comment ça, je n'ai pas le choix,... ok je prends l'escalier de secours, je lui dis au mec...

Il se retourne vers moi et me dit :

-Mon collègue dit qu'il ne peut pas atterrir sur le toit c'est interdit pour lui, mais il peut atterrir sur une plateforme prévue pour cela à l'étage inférieur, sauf qu'il faut un pass pour accéder à l'escalier de secours qui mène à la plateforme, cet escalier de secours, n'est accessible qu'aux professionnels tu ne peux donc pas venir avec moi, tu dois descendre par la tour...

Je lui réponds :

-Eh, je vous ai entendu, vous avez dit que c'est la tour Schnappers, non, c'est dangereux Schnappers je ne veux pas y aller...

- T'as une assurance ?

-Oui ...

-Et bien tu les appelles et tu leur demandes, s'ils veulent te récupérer, sur la plateforme de secours ...

-Mon assurance elle ne fait pas ça récupérer les gens enfin je n'ai pas payé la cotisation pour ce truc là.

-T'as qu'à dire que t'es blessé à cause de l'atterrissage, je confirme si tu veux, et ils viendront te chercher, faut bien qu'ils soient payés à foutre quelque chose.

-Je ne peux pas, l'assurance va dire qu'au prix ou je paye, ils ne me

recupéreront pas, dans le contrat il est écrit que je suis obligée de me trouver à l'intérieur de la tour pour que l'assureur intervienne...

Je vois le co -pilote de l'hélico, se diriger vers la porte de secours sur le toit et la, son pass ne fonctionne pas et affiche pass défaillant, il râle :

-Je vais devoir entrer dans la tour avec toi et appeler l'assureur...

Il appelle son collègue lui fait savoir qu'il doit entrer dans la tour :

-Dis Léo, va falloir que tu retardes pour mon retour, je fais appelle au service secours assurance pour me sortir de Schnappers,... mon pass est défectueux, il a du casser lors de la chute, non, je te préviens, je ne descends pas plus bas que le premier étage pour qu'ils me récupèrent.... C'est la tour de la mort je la fais pas ... Non sans façon, je la fais pas...

La tour Schnappers, personne ne veut y aller, personne ne veut la conquérir. Quand nous entrons lui et moi, dans la tour, nous entendons : nombre de joueurs détectés dans la tour : deux, dit la voix électronique,... de quoi comprendre que personne ne veut la fréquenter, la faute au jeu Schnappers... aucun jeu n'est affilié à la tour Schnappers, une publicité, des on dit, ont suffi à provoquer le désintérêt ou plutôt la peur de cette tour.

-Deux cons viennent d'entrer dans la tour me dit mon sauveur, ...

-qui ?

-Nous ... il secoue la tête comme si j'étais un imbécile...

-Désolé, lui dis-je.

-Y 'a de quoi la tour Schnappers des années que je bosse ici, avec l'hélico, personne veut y aller, y'a des trucs pas clair ici les gens ne veulent pas crever dans une tour, si tu vois ce que je veux dire.

Il a raison personne, tout le monde craint, la tour Schnappers. A sa

construction trois hommes dont un père et son fils ont tenté d'y entrer et puis on nous a annoncé qu'ils s'étaient abimés dans la tour, puis plus de nouvelles, de quoi créer un mystère et une peur de la tour Schnappers, nous ne savons pas ce que sont devenus ses trois personnes, ... je me dis au fond que j'aurais du prendre l'assurance anti Schnappers, vous vous rendez compte, il existe une assurance pour ne pas atterrir sur cette tour là, c'est vous dire

-Dis tu crois qu'on peut fumer ici, me dit le mec, j'ai envie de m'en péter une...

Il me dit ça, alors qu'il a déjà entamé sa cigarette, je lui arrache des mains et l'écrase :

-Non c'est interdit, je lui montre l'interdiction de fumer qui est indiquée, il me dit en souriant :

-Et bien c'est géniale on va s'éclater, on intérêt à trouver de quoi bouffer, j'ai les crocs, à cause de la petite descente en wingsuit improvisée.

J'avais faim aussi.

-Bon on avance un peu et j'appelle les secours, en ce qui me concerne, ils vont venir me chercher, je trouve un siège pour m'asseoir et ça ira...

- Je ne crois pas, je lui réponds car devant nous une forêt luxurieuse, type jungle, le sol gris carrelé, genre entrepôt avec jungle, je vois une bestiole, au loin, petite. Elle m'intrigue, elle est violette.

- C'est quoi ça ?...

-t'approche pas mec, c'est pas bon, ...

-Ça n'a pas l'air méchant je vais voir de plus près ce que c'est...

Mais alors que je m'approche, je me sens happée par quelque chose et je

tombe à la renverse, et la le mec qui m'accompagne hurle, hey, hey, et la chose m'emmène par le pied, je suis sur le dos glissant lamentablement sur le sol et je cris bien sur ...

Luc Stanner, le Co- pilote de l'hélicoptère : il appelle son collègue :

-Ouais j'ai un problème, le petit gars il s'est fait embarqué par une grosse bestiole en s'approchant d'un arbre, non mais tu crois que je lui ai pas dit de ne pas avancer mais il a voulu voir une petite bête de près, qui faisait le guet, je parie tant sa présence était bizarre, et un truc l'a happé dans herbe... Ouais, je vais aller le chercher, non je ne suis pas équipé, je vais chercher un point d'aide pour demander une intervention, mon assurance voudra pas couvrir le même et le temps qu'ils arrivent il sera mort, ouai envoie si tu sais où trouver ça, j'avance là... je vois un point d'aide je te rappelle ...

Dans toutes les games towers vous trouvez des points d'aide (appelés parfois centre d'aide), qui vous indiquent où vous ravitailler, en matériel de soins, en nourritures, en plans, etc... et qui vous indiquent la zone dans son entier où vous retrouver, une carte technologique de la zone qui se découvrira à mesure que vous marchez ou cherchez de l'aide en cas d'agression comme maintenant : les lieux où dormir, les cartes, les armes, les objets à trouver, ... Vous pouvez aussi télécharger le matériel avant de venir,... Lui, Luc Stanner, ne voulait pas venir ici, il demande donc au centre d'aide que faire, et le centre lui indique :

-Votre ami se trouve à quelque pas d'ici...

-C'est pas mon ami, mais tu ne peux rien y comprendre t'es un ordinateur ...

La voix continue :

-...mais il vous faut traverser, toute une zone pour accéder à lui, de toute évidence, aucun de ses systèmes vitaux ne semble atteint, il est probablement endormi ou évanouit car ne bouge pas, sa respiration est

stable... Nous ne pouvons pas accéder à la zone mais aucune créature dangereuse ne se trouve à proximité de votre ami, aussi vous pouvez circuler et retrouver votre ami, à quelques pas d'ici vous trouverez un distributeur de carte de la zone, vous n'aurez qu'à revenir ici pour la pointer et retrouver votre ami, en effet dans les game towers des distributeurs distribuait gratuitement ou plutôt compris dans le prix exorbitant donnant accès à la tour comprenant la visite, l'assurance et l'hélicoptère, les accompagnateurs parfois, les soins, le matériel pour ceux qui en avaient les moyens, et selon la tour que vous souhaitiez visiter ...

Donc après de multiples aventures dans le premier étage de la tour nos deux comparses car les deux vont rester ensemble vont décider d'affronter la tour Schnappers ensemble ... aide d'une jeune femme envoyée par l'assurance, une femme musclée de chez musclée. (la tour Schnappers c'est une tour aventure donc de la créature à l'heure qu'il est je ne sais qu'en écrire ...) blonde, warrior, 1 mètre 80 au moins, carrossée comme un militaire, avec pantalon de warrior, casquette, flingue à la ceinture, son collègue, un peu plus genre, intellectuel, ...chaque assurance a envoyé un sauveteur...

Nos deux compagnons, Ethan, Luc, plus la femme qui va les accompagner car pour des raisons de défectuosité de son pass, la tour ne donne pas tout de suite accès au deuxième sauveteur celui de l'assurance de Luc. A savoir qu'au début, nos héros ne sont que trois (la tour est basée sur le projet adventure heroes : be them ...). Donc nos quatre héros dans la tour, ils ne sont que trois au début, d'autres vont les rejoindre, découvrant l'intérieur de la tour à la télévision ... Chaque jeu de game towers, est retransmis sur une chaîne de télévision. Il existe autant de chaînes de télévision qu'il existe de tours,... Depuis la diffusion de leurs aventures, les gens découvrant la tour se précipitent pour les rejoindre c'est ainsi que Lyle Tide qui va passer par une entrée secrète de la tour, va les rejoindre, un mois après leur entrée. Gagneront-ils la tour Schnappers, s'ils gagnent nos héros seront déclarés champions de game tower un titre immense qui ouvre bien des portes... Etre champion de game towers, c'est 1000 fois mieux que d'être champions du

monde de football, 1000 fois mieux que d'être star de chansons, 1000 fois mieux que d'être acteur, être champion de game towers, c'est 1000 fois mieux que tout, un champion de game towers, c'est tout... Gagner dans une game tower c'est comme gagner survivor ou couvris, ou 10 games, etc... euh peut-être pas 10 games, 10 games, c'est mortel c'est la pire game live existante ...

La tour Schnappers, c'est un projet d'aventure , avec des créatures de toute sorte, des meccas à chercher et à sauver, de même que des survivants d'une catastrophe géante, nos personnages vont trouver tout au long du chemin des messages dans la tour, messages qu'ils trouveront dans les ordinateurs , etc... certains envoyés par des humains d'autres des meccas , ils trouveront un groupe de six meccas type droïde de combat , dans la salle des machines, six meccas apeurés, deux resteront en leur compagnie, les autres partiront dans une navette en sous sol, pour la grande ville déclenchant le projet game live Schnappers avec la city ville accolée à la tour Schnappers. A l'étage numéro 3, après que nos personnages aient affrontés des zerbut, des créatures, comme la petite créature qui s'est montrée à notre personnage, au premier étage, en fait la petite bestiole avait attiré notre héros pour qu'une créature plus grande le traîne par la jambe... (Les zerbut sont des créatures très intelligentes)... Nos héros vont être attaqués par des zerbut qui en groupe sont redoutables, (pourquoi zerbut, c'est le nom que notre héros va donner à cette créature qui fait le bruit d'un zerbut tout simplement) , ainsi des tas de zerbut qui vont les attaquer, leur sauter dessus à plusieurs, sauf que ces créatures peuvent vous cracher un liquide acide qui vous brule la peau comme du feu donc il vaut mieux les éviter... après les avoir affronter notre héros brulé va devoir trouver un centre d'aide qui lui indiquera l'infirmerie, là ils découvriront dans une infirmerie abandonnée, un message émanant d'un individu inconnu, demandant de l'aide... Dans la tour Schnappers, on rencontre beaucoup de créatures, (pas d'animaux utilisés, il est interdit de tuer des animaux pour un jeu, il y a total interdiction d'utiliser des animaux)... Une grande salle des machines les attend, de plateformes en plateformes (comme dans land gate game), deux

étages sont séparés de plusieurs mètres, c'est la salle des machines, elle est dans le noir donc vous ne voyez que les plateformes, lorsque vous serez à l'étage du bas mené par un ascenseur, empêché par des créatures violettes de toutes sortes, alors vous aurez à trouver l'interrupteur qui éclaire la salle des machines et vous trouverez ainsi en bas à l'étage, six meccas qui étaient faites prisonnières et qui seront heureuses que vous puissiez les libérer, deux vous suivront ensuite durant l'aventure, vous aurez à les protéger, les autres retourneront là d'où ils viennent, mystère vous ne saurez pas tout de suite d'où ils viennent et si la tour Schnappers intéresse au final, du fait de cette présence meccas... Depuis que nos personnages sont entrés dans la tour, beaucoup veulent la découvrir ce d'autant qu'elle ne semble pas dangereuse tout compte fait, enfin ça c'est ce qu'ils croient... , 1^{er} étage finalement nos héros ne l'ont pas visité car la créature ayant attrapé le pied de notre héros et l'ayant fait descendre d'un étage par un passage dans les tuyaux, le centre d'aide ayant permis à Luc le co-pilote de descendre dans la tour nos héros n'ont pas pu découvrir le premier étage d'ailleurs, ce qui va leur causer un grave préjudice car alors qu'ils arriveront à l'étage 14, ils se retrouveront face à une monstrueuse créature extraterrestre et ses petits qu'ils ne réussiront pas à tuer, et ils devront à cause du fait qu'ils n'ont pas visités le premier étage y retourner pour trouver un objet dont ils ont besoin absolument dans la tour, ils devront donc remonter du 20^{ème} étage, à l'étage numéro 1 en passant par la case 14 avec retour au combat ... quand ils vont se battre contre la créature la seule chose qu'ils diront après avoir quitté l'étage enfermant la créature à l'étage avec ses tentacules c'est : sans dec...

La voix du centre d'aide, de la tour Schnappers, est l'intelligence de la tour, et en fait elle est beaucoup plus intelligente que ne le croit Luc Stanner, elle va donc parfois les aider dans la tour, mais malheureusement, les petites créatures zerbuts sont quoi qu'elles en disent absolument dangereuses, à tendance reptiliennes, leur sécrétion acide rappelle celles de reptiles connus au quomodo ... le premier repas de la tour, pris par nos héros, s'est présenté

dans un sorte de station essence désertée, avec boutique abandonnée, dans laquelle : conserves périmées, des biscuits, des barres chocolatées, dates passées, que nous nous sommes quand même empressés de prendre, avec du matériel, dans les sacs à dos vendus sur place, (dans notre cas nous ne paierons pas car il n'y avait pas de vendeur dans la boutique), quelques outillages étaient disposés là, et quelques objets et créatures craintives, flânant ça et là par ici, ... non loin de la station un petit motel sous forme de capsules , nous attendait nous y passions notre première nuit ... il n'y a pas de jour et de nuit ici l'étage deux se trouvent dans la nuit alors que l'étage numéro 1 était un entrepôt à la lumière vive artificielle, le deuxième étage récréant un environnement de nuit avec station bulle capsule nous attendait, nous nous retrouverons dans cette même station et le motel capsule dans la game live Schnappers lorsque nos héros ayant conquis la tour la feront construire mais on n'y est pas encore ... dans la tour Schnappers une femme apparaît en hologramme dans les ordinateurs trouvés dans la tour : chaque morceaux de messages est trouvé par étage... « Je suis M.D , immatriculation 18374, je suis enfermée à un niveau de la tour, enlevée par un homme P.B qui dit devoir me faire l'enfant du futur, il dit être le fils adoptif de N.S, personnalité importante qui aiderait P.B à me faire l'enfant,... j'ai tenté à plusieurs reprises de m'échapper mais les habitants de la cité, Ampore (petite cité différente de la grande cité, Zitra,) , m'ont livré à lui, je suis actuellement enfermée sous la menace de cet homme, si vous le pouvez aidez- moi »... Avec la tour Schnappers, il y aura dans le futur de la cité d'Ampore une petite bourgade avec meccas, et quelques habitants, qui deviendront une grande ville liée à Schnappers par un train à très haute vitesse qui liera les deux villes ...

Certaines tours offrent le titre d'hyper champion, ce sont généralement des tours destinées à la construction de villes géantes comme la tour universal Blue, Zudust bliss, (**tours 343**), une game towers issue de l'œuvre universal blue, créée dans le but de créer près de la game towers universal blue, une ville géante dont celle de Zudust bliss, la ville sous terrain avec meccas, et

vaisseaux...(*image visuelle diffusée sur la tablette* : on voit la ville de Zudust bliss une citadelle sous terraine , avec des drones et des meccas circulant tout autour...).

Les gagnants de game towers, peuvent créer de nouvelles tours, avec leur propre concept de jeu dans la ville des game towers pourvu que le jeu soit accepté par la population mondiale pour qu'une tour soit construite, ... La tour Schnappers, elle sera reliée à une grande ville mais se trouve dans la game towers, donc elle bénéficiera sans doute d'un carré de secteur ville, mais la ville issue de la tour Schnappers ne se trouvera pas à proximité de la ville, car elle sera trop grande, c'est une ville immense qui sera faite des quelques meccas libérés de la tour Schnappers et des gagnants des game towers Schnappers, et quelques habitants Une ville moderne, comme celle de Zudust Bliss,... avec un hôtel bulle capsule correspondant au motel trouvé à l'étage ...

Pour l'instant, on ne sait rien de la tour Schnappers,... On ne sait toujours pas pourquoi ils l'ont construite ... jusqu'à bout notre héros ne sait pas de quel jeu il s'agit et il ne sait pas qui la crée non plus... Certaines game live s'étalant sur plusieurs tours secteur soit un carré de plus de 10 tours, tu passes en sous terrain d'une tour à l'autre ou en ascenseur ou d'un pont à un autre lorsqu'elles sont liées par des ponts... Parfois aussi d'une plateforme ou une passerelle pour passer d'un immeuble à l'autre ... Pour la 6^{ème} tour qui a été construite, le jeu se passe sur 8 tours dont trois reliées par des passerelles tube géantes de la ville en dessous tu vois les jeunes en combinaison blanche courir d'un immeuble à l'autre avec leur petites accroches spéciales game live, la tour est aussi reliée par une plateforme moyenne en sustentation d'un immeuble à l'autre , et des ascenseurs géants montent sur les autres tours ... C'est l'une des plus belle game live qui soit elle a été gagnée une seule fois ... son gagnant en est encore le propriétaire il ne s'en défera jamais ? Mais il offre de tels cadeaux à l'intérieur de la tour que bons nombres de participants y jouent ne serait ce que pour la qualité des cadeaux trouvés de même que la qualité des quêtes proposées dans la

tour. Cette game towers est la plus connue de toute, c'est une attraction importante, de nouveaux scénarios continuent à être créés pour la tour... Dans la game towers ville, la tour numéro 4 offre aux gens la possibilité d'obtenir un agrément pour faire construire une tour, beaucoup de créateurs de jeux vidéo sont passés par la tour 4 pour obtenir l'agrément afin que leur jeu vidéo devienne une tour.

Les trois premières tours appartiennent toujours au créateur des jeux game towers qui a accepté de se libérer de la tour 6 à des fins de publicité, si j'accepte de donner autant c'est que je peux créer mieux il a en effet créé ensuite une centaine de tours plus intéressantes les unes que les autres mais je ne serais pas étonné qu'un jour il tente en participant de récupérer sa tour 6 elle était trop bien pensée le numéro 6.... c'est une de celle qui apporte le plus à la ville game towers, sans compter la publicité le marketing, la tv des stars aime venir dans la tour même si elles n'exécutent pas la réalisation de la game live entière mais 7 stars bien connus ont gagné la tour et un super artefact qu'elles affichent plus qu'un oscar ou un monument tower, un game monument à vie, des supers champions comme ils les appellent elles feront de la politique et deviendront présidents ou autres ...

Ah oui j'ai oublié de préciser que certaines tours sont en très grande hauteur et pour certaine tour la plus grande des tours du game towers crève le ciel et est si haute et si large qu'on pourrait y mettre 10 fois la tour la plus haute du monde autant dire que pour parcourir un étage vous en aurez pour des heures l'entrée de la tour est en hauteur, avec une plateforme pour la joindre, ou un aéronef pour la joindre, un autre immeuble est aussi haut mais sa base l'affinant vers le haut comme les 12 towers, tours ressemblant à des tours de Manhattan, mais en plus grandes, et très hautes, son dernier étage en forme de flèche, pour y aller on doit la prendre par le sol elle est tout simplement ouvrable sur présentation d'un droit d'accès et on monte la game live étage par étage sauf qu'une fois qu'on a été agréé et qu'on est entre dans la tour on ne peut en sortir que lorsque le processus est rompue quand on a perdu, le rez de chaussé est composé d'une entrée et d'une

anti -chambre pour accéder à la tour avec vérification de votre état de santé avant d'y pénétrer, ainsi que votre identité. Votre matériel adéquate vous est donné généralement dans un sac à dos spécifique pour l'aventure de la tour ,de même que le plan de la tour, ou une technologique permettant de zoner la tour étage par étage, pas par pas, et appareil pour appel à l'aide ou pour trouver les chambres , à chaque étage ou au moins un étage sur deux , et qui doit proposer de quoi dormir dans la tour on ne peut sortir de la tour que lorsqu'on en a terminé avec la tour , (ou on est déclaré forfait et il faut tout recommencer , avec un délai à attendre avant de pouvoir retourner dans la tour). Certaines tours peuvent être atteintes par étage mais un hôtel leur est généralement dédié, on considère que l'hôtel fait partie de la tour dans ce cas, ou certains hôtels, sont réellement couplés aux tours, comme les plus grandes tours de la game towers. Au premier étage ou au centre de la tour on trouve le center, le lieu où se trouve toutes les boutiques importantes et immenses les magasins, les grands restaurants, dans la tour le reste, avec un restaurant, snack en plein milieu, de nulle part, ou au bout de l'étage et des distributeurs de repas distributeur de salade toute faite, ou plats tous prêts, des hamburgers chauffés par le distributeur, parts de pizzas chauffés par le distributeur, etc... pour se ravitailler et des distributeurs de vitamines, etc. de boissons survitaminés, des distributeurs de produits divers, distributeurs de bonbons super vitamines ou non distributeurs en tout genre à géo localisé avec un spath , un système qui permet de geolocaliser tout le building en appuyant sur le patch il vous montre où vous vous trouvez en mode plan géographique et les lieux où vous trouverez WC, douche accommodante, (généralement suréquipée) , chambrette pour dormir . les chambres , j'ai expliqué une petite salle de 4 mètres carré , 2 mètre sur 2 mètre avec un lit une personne grand en cas ou, une couvertures, un draps , un oreiller pour les plus modernes, des games live, des lits technologiques avec respirateur et immersion, (il est une game live , qui permet de visualiser la tour durant notre sommeil ou alors avec un appareil branche, et à notre réveil nous devons nous souvenir de ce que nous avons vu pour avancer dans la tour). Pour les recherches dans la tour le lien web, etc... , est permis mais la ligne

est restreinte, possibles recherches selon les tours on peut dans certaines tours rester en lien avec l'extérieure, vous pouvez le soir discuter avec votre famille.

[Ajout : une nouvelle ville de meccas va voir le jour , gigantesque un peu comme la ville schnappers, avec sous certains dômes des meccas y vivant certains sous microcosme d'autre non, une ville gigantesque qui rappelle un peu project ad, ce qui intéresse dans ce programme c'est qu'elle est liée elle aussi a une game towers, et qu'il s'agira d'une ville où vivront des meccas, mais aussi des citoyens, comme la citadelle de universal blue, construite dans la montage ici il s'agira d'une immense ville faite sans doute de plusieurs villes avec des tours géantes, ce qui est important dans cette ville c'est qu'on pense qu'elle sera gérée par un mecca, et qu'il en sera propriétaireun peu comme la ville de moi et mes meccas, ...

On pense aux villes de schnappers du game tower où apparaissent des meccas et les 5 villes associées à la ville, Schnappers comme Project AD ville avec les villes sous dôme ou non et non dôme les villes géante on imagine un mecca surplombant la ville la regardant d'un immeuble géant avec une géante ville avec au loin la ville des soins ... (**image visuelle sur la tablette :** une grande ville avec dans une tour géante un homme qui regarde la ville en surplomb sans doute un mecca, il a les cheveux longs, avec aéronef au loin...)

[Dans une tour géante au sommet d'une ville , une fillette semble assise devant plusieurs écrans, à l'écran des statistiques et caractéristiques de même que des plans de la ville parfois la ville filmée, observant des statistiques , caractéristiques, et autres paramètres , de la ville , en fait elle observe et analyse la ville mecca dans son ensemble , elle vit en fait dans les 12 tours géantes qui surplombent la ville meccas, car la ville mecca (qui est gérée par un mecca) se concentre en 5 villes , les 5 villes sont surplombées par une autre ville où une tour géante surplombent toutes les tours , dont les 12 , celle du propriétaire de la ville un mecca, dans chacune des 12

tours , au sommet , un mecca (généralement jeune) qui observe la ville sur écran , et travaille a des stratégies du futur pour le développement des 5 villes, un mecca vivant seul ou en famille , Becky de la tours 4, est une jeune fille mecca de 16 ans , qui a intégré ce programme de surveillance de la ville mecca et développement de stratégie dans le but de développer la ville , à partir de stratégie de tout type économique, commerciale technologie, le surveille donc tous les jours des ecrans, des graphismes, sur lesquels apparaissaient des statistiques , des données techniques de développement, des données, techniques, économique, après son observation de données sur l'injection de plusieurs individus dans la cite aile 2 de la ville numéro trois , elle pense proposer à l'équipe qui l'accompagne dans son projet, un nouveau développement de technologiques destinées à améliorer la vitesse des informations circulant dans la ville, très technologique numéro 3 , elle cherche aussi à acquérir de nouveau clients pour la ville 4, ville touristique elle développe donc une stratégie touristique et le marketing lui permettant de cibler les besoins de ce type de client sa gestion des secteur 4- 6 et 8 des 5 villes lui ont permis d'acquérir un grade lui permettant de communiquer a present avec d'autres personnalités affectés à la même tache , elles sont 12 dans la ville chacune au sommet d'une gigantesque tours technologique, où travaille de nombreux employés mecca et quelque humains, les trois étages du sommet de chaque tours sont réservés au ces genious mind mecca, qui vont en observant la ville élaborer des stratégies pour la développer au maximum, les trois étages leur servent d'appartement, ils y ont tout a disposition et peuvent y rencontrer leur famille ou des personnalités amies, à cette heure ci notre jeune femme est encore branchée au système qui lui permet de naviguer dan la ville, une forme d'immersion, elle pourra ainsi en apprécier le dynamisme vérifier que tout ce passe comme il faut ... plus tard elle entrera dans une autre phase immersive, accédant au microcosme de la ville 5 sous dôme, lorsqu' 'elle finit sa journée notre jeune recrue pourra se détendre en regardant la télévision ou en jouant au jeux videos quand elle ne se promène pas dans le centre commerciale de la grande ville mecca, centre commerciale qu'elle peut atteindre en immersion ou réellement notre

mecca a étage a l'école de formation genious mind power pendant 4ns avant d'intégrer le programme de surveillance de tours ce la veut dire qu'à 16 ans elle a pu développer les compétence nécessaire pour exercer de manière compétente une surveillance destiné au développent stratégique de sa ville ; elle un Q.I très important pour une mecca si jeune , elle a vécu au sein d'une famille mecca, d'autres individus affectés à la même tâche ont été spécialement crée pour participer à ce programmation, ses capacités sont importantes sa maitrise du genious mind power lui permettra de développer des stratégies importantes pour la ville, notre mecca cherchera sans doute dans un deuxième temps a se parfaire afin d'intégrer une prestigieuse école lui permettant dans un futur proche de postuler pour devenir membre du gouvernement mondialisé où travaille déjà son patron, le propriétaire de la ville mecca, lui-même mecca ...]

Lyle Tide

Un jeune homme est allongé sur un lit avec son portable a la main, il fait des grimaces a un bébé puis on voit de l'autre coté ce même homme sur grand écran avec le bébé qui rit dans son baby gros, la maman arrive et prend le bébé et lui dit :

-Tu joues trop avec lui, Lyle, tu vas lui donner de mauvaises manies, il voudra t'accompagner en game live ...

-On pourra quand il aura 5 ans, je l'emmènerais chercher du Pokémon, (j'écris cela mais cette tour n'existe pas encore bien évidemmentdans l'espoir...) ...

-Je préférerais qu'il aille dans une grande école que d'aller avec toi en game live à l'âge de 5 ans ... lui répond la femme.

Une jeune femme, la vingtaine, blonde cheveux courts, taille moyenne, yeux blonds visage un peu arrondis sortie de grossesse. Vêtue d'une jupe courte blanche et une chemise. L'homme quand à lui est brun, cheveux court, il porte des lunettes rose teintées, il semble grand, très grand.

-t'es reloud... tu veux jamais faire comme les autres tu n'arrête pas de rabâcher les même choses, je pense que tu devrais en faire toi des game live

- je ne peux pas j'ai trop de travail au bureau

-ouais je vois toujours la même lui réponds il avant d demander : des nouvelles des autres champions,

-back est au quarantième étage de la tour Durgun, Allan est tombé dans un trou du hole gap gap, on doit aller le rechercher dans le courant de la journée S teve ...

Il la coupe :

-Je sais, tu m'as envoyé le message rien de plus ...

-Ah oui Milly est entre dans une classe spéciale game live fille,

-Elle n'aura qu'a devenir présentatrice de game live il y a des journalistes reporter ici, la tour est immense...

(Milly est la jeune nièce de la jeune femme qui se nomme Claudie Ritz Tide marié à Lyle Tide depuis un an ... le bébé c'est Keith ...)

-Je sais mais elle ne veut pas ... elle veut devenir chanteuse dans des concerts géants, elle a captée un concert il y a deux jours elle a adorée, elle en parle tout le temps,

-Elle a 8 ans elle changera d'avis et dits moi, aussi, oui pour ce qui concerne Théo on a du nouveau...

- il va entrer dans une tour à bestioles.

-Jurassic ?

-Non...

-dragon ?

-Non, créatures, avec recherche sur le fondement des créatures et création de nouvelles souches animales...

-c'est en Russie ça ?

- Ben oui, il fait ça dans le cadre de ses études, ...

-Ben bravo, tu le féliciteras pour moi...

- Ah oui aussi, un gars est entré dans la tour Schnappers...

-Quoi délire... qui c'est qui a fait ça ...

-En fait deux gars, le gars est tombé, son wingsuit s'est pas ouvert le sauveteur a plongé les deux gars ont atterrit sur la tour Schnappers et ils sont dedans,...

-Ah oui... vivant ...

-Oui, on attend des nouvelles, les infos tournent en boucle, d'après des jeunes la chaine reliée à la tour Schnappers s'est automatiquement mise en fonction, alors qu'elle était éteinte et maintenant on attend pour découvrir la game live, Schnappers et toutes les infos tournent en boucle sur Schnappers, des hélicos tournent autour de la tour , c'est une folie, tout le monde entiers a les yeux rivés la dessus...

-il s'est passé quelque chose depuis leur arrivé...

-oui, un des gars s'est approché d'un bosquet et a été happé par quelque chose sans qu'on sache de quoi il s'agit... ça a fait bizarre il s'était approché d'une petite bête et un truc bizarre, et ensuite il a été happé par la jambe il est tombé à la renverse et a disparu dans le bosquet... son compagnon cherche à retrouver...

-ça commence bien, et c'est comment la tour dedans...

-C'est du sol gris comme la tour sténos et le même genre avec végétation type jungle, et type adventure, de base, comme sténos quoi...

-ouah je vais rater ça au moins,

-Et toi...

-Et bien je suis couché comme tu le vois, j'ai finis ma journée, dans ma tour je suis épuisé, la journée a été horrible j'ai manqué de tomber dans un fossé aujourd'hui mal négocier mon virage j'ai faillit tomber d'une plateforme,

-La vache.

-Tu devrais t'arrêter je ne veux qu'il t'arrive quelque chose...

-t'inquiètes il y a un filet sous les plateformes, je ne peux pas mourir et j'ai une protection antichute sur ma combi...

-mouais mais tu peux te blesser quand même ...

Il fait mine de ne rien entendre puis lui dit :

-j'ai gagné un an de repas gratuit pour le loupot ...

-ouai, t'aurais pas pu trouver un an de massage pour moi, ils en ont en France...

-je ne suis qu'au 8 ème étage les bons cadeaux n'arrivent qu'à partir du 10 ème étage ...

-j'espère au moins qu'on pourra acheter des ti forces, ...

-les céréales qui permettent d'assembler un robot, maline ?

-Ben oui en un an j'aurais le temps d'assembler le mecca complet...

- je ne sais pas si la promo existe sur les boites pour bébé ...

-ce serait bien en un an on est sur d'assembler un mecca...

-Tout dépend de sur quel mecca tu tombes, tu imagines un monsieur warrior dans la maison avec bébé ...

-il fera du baby sitting ...

-c'est ça autant dire que j'aurais un compagnon de game live ...

Lyle va rater sa game live, et être helitroyer pour retourner chez lui , il ira sur la tour Schnappers pour essayer d'aider nos quatre héros, après avoir assisté

à leur combat contre la créature du 14^{ème} étage, ça prend du temps une game live nos héros en ont pour longtemps.... dans certaines game live tours des concerts, des jeux vidéos, des quêtes,...

Un petit retour sur moi Ethan,... il existe une ville appelée éternité, non pas parce qu'elle est éternelle mais parce qu'elle est la base de la ville de la quête éternelle, c'est la ville où l'on vit éternellement des quêtes, ou la ville de la quête éternelle, quête qui s'ajoutent chaque jour, permettant à cette petite ville du départ de devenir immense, au départ la ville était toute petite... et les gens y vivaient leur quête simplement, puis un jour les gars ont entendu une musique annonçant la fin de la série et vu apparaître dans le ciel en mode monument towers, les noms de tous les participants du jeu de la quête résolue depuis ils vivent en éternelle quête et la quête au départ une game towers est devenue plusieurs game towers donc plusieurs tours, avant de devenir une immense ville avec des quêtes éternelles certains disent le travail éternel sous forme ludique, (peut être) ... mais ça rapporte gros : une quête ...très gros, c'est à dire à chaque jour suffit sa quête ... chaque jour dans la tour, dans les tours, et dans la ville, nos héros et d'autres participants trouvent une nouvelle quête, (genre trouver une fleur sacrée ... c'est en plus obliger les chercheurs des game towers à créer la fleur, et la faire pousser dans des conditions qui frisent l'extraordinaire autant dire que la ville éternelle quête te force à travailler dur et éternellement, qu'il s'agisse des participants comme des concepteurs) ... Avec une nouvelle quête, un nouvel événement ... (une ville descendante de la ville Eternal quest, la ville de l'éternelle recommencement, mais celle-ci est vraiment particulière, c'est la ville Rewind time world (**tours 96**) dans le même esprit inspiré de la série time, tous les événements se répètent à l'infini jusqu'à ce que tu résolves le problème qui bloque non pas une personne mais toute une ville puis le monde entier ...) pour la ville Eternal quest, (**tours 195**), tu gagnes chaque journée une quête et gagnes de nombreux cadeaux, si tu as suivi la série de la game live, tu n'as qu'à y aller pour devenir gagnant de quêtes comme les chercheurs d'or d'antan allaient chercher de l'argent tu peux ramener quelques

babioles type de l'or en brique à transformer en bitcoins ou autre crypto monnaies et devenir riche en deux heures, beaucoup de jeunes font ça pour s'offrir des vacances de rêve ou du matériel de game live qui coûte énormément, d'autres ont taché de performer en microcosme et vendent leur microcosme pour participer à des game live importantes : (**image visuelle de la tablette** : des jeunes avec une boule de microcosme en main que l'on voit gagner de l'argent, d'autres moins honnêtes gagnant de l'argent en accédant aux données des autres qu'ils volent avec des dragons petite infamie japonaise sortie sur le marché d'où le nom de dragon qui vous volent vos données ...), ils se sont fait connaître en tentant de voler les données de tout le monde, le gouvernement a trouvé la parade en faisant apparaître sur un immeuble d'une game towers, un immense dragon blanc holographique protégeant ses tours, depuis les créateurs ont accepté l'idée de matérialiser leur dragon le rendant, noire, du coup on assiste parfois à des combats de dragons près des tours rien de bien méchant (**image visuelle de la tablette** : énorme dragon blanc qui protège ses tours les dragons ce qui amuse² les gens c'est qu'on les voit ils sont matérialisés par une forme holographique quand ils attaquent pour te voler des données tu les vois sur ta tour généralement tu saisis un peu le truc à force si tu as déposé tes données à un endroit où sévissent les dragons, tu retires tes données de là le temps de l'attaque et ça fait chuter l'indice boursier de l'entreprise attaqué .)

Les tours Rebellion (**tours 74**), au départ une tour présente dans le monument towers suite à la sortie du roman en phase rébellion (roman en cours d'écriture). Une tour est sortie avec le système rébellion en mode secteur de tour dans la ville du game towers pour ensuite voir accueillir la ville rébellion en cours de création.... (Zudust bliss)

Il existe actuellement aux Etats-Unis plus de 6000 tours dans la ville game towers, (j'invente bien sur ça n'existe pas encore), la France en compte 2000 et certaines sont en train d'ouvrir en Asie suite à l'implantation d'un 00h13, la bas, car c'est le 00h13 et l'interjonction qui sont le départ de ces tours, avec le projet interjonction qui a commencé à Châteauroux... le 00h13 c'est

une ville attractive dans laquelle déambule hologrammes, et meccas, (du fait de ses installations, elle demande beaucoup d'énergie), c'est aussi une game live qui est très diffusée à la télévision, le nombre de chaines a explosé depuis la création des game towers, il en existe autant que de game live et série en live mondialisées, les projets affluent les jeunes créant des microcosmes s'évertuent à créer de plus en plus de jeux vidéo pour les proposer aux futurs concepteurs, ça aide au tourisme , les tours de game towers sont de même que les émissions liées aux game towers suivies à la télévision, cela a une influence sur le marché, plus il y a de parts de marché en mode tv show, plus les gens regardent les tours qui fonctionnent ... (**image visuelle de la tablette** : on voit les 10 games en live , en simultanée sur des écrans multi fenêtres ...).

Les retombées médiatiques des game towers, sont immenses par exemple les deux couillons que nous sommes, sommes déjà connus dans la moitié du monde pour une heure passe dans la tour Schnappers si nous trouvons une chambre pour dormir, ce soir nous serons connus du monde entier, si nous atteignons le sommet de la tour nous deviendrons les champions de la tour Schnappers, une super prise, vu que personne n'a jamais osé mettre les pieds dans cette tour. Les champions sont adorés du public ce sont des gagnants donc tout pousse à le devenir ,... les meilleurs jeux donnent les meilleurs champions les plus adulés, (**image visuelle de la tablette** : on voit des champions couronnés)... vente de matériel pour aller s'entraîner pour la game live chaque jeux représentent pour son propriétaire des fortunes colossales on ne peut pas imaginer quand on ne fait pas l'analyse de ces choses la ce que ca peut rapporter, et la retombée médiatique qui est immense : un président qui participe ne serait ce qu'une demi heure à une game live est vu comme un héros , même s'il est accompagné d'un garde du corps, ... le fait qu'un président puisse participer à une game live, accepter d'être en immersion, ou chercher à résoudre des enquêtes impressionnent le public.... les stars, c'est pareille dès qu' elle réussissent à gagner une tours c'est la folie six stars seulement ont réussi l'exploit de gagner une tour sans

être assistées, en métier de retombée médiatique, les tours permettent aussi la vente des jeux vidéos, du fait que pour participer à la game live, les joueurs aient besoin de s'entraîner au préalable, le prix du jeux vidéo est multiplié par deux, lorsqu'il est destiné... à l'installation game live à domicile : création de jeux et vente de jeux d'entraînement en salle game live personnel pour tenter l'expérience de la tour , jeux vidéo entraînement à domicile, ... les tours aux retombées médiatiques importantes : tu y entres, quelques jours seulement, tu gagnes, beaucoup d'argent, et tu te fais reconnaître énormément ...

Les tours secteurs villes

On a déjà évoqué ces tours comme celles d'Universal blue, Zudust bliss, qui permettent avec la sortie d'une game towers, la création d'une ville géante, aux abords de la game towers même, ou liées au game towers par train, plateformes villes, etc... Comme la ville Schnappers, de la ville Rebellion fait partie de ces villes.

Une grande ville (en mode cellule en interjonction avec d'autres œuvres) : game towers, red storkes, (voir les tours red storkes plus bas tours) , issues du roman red storkes, en mode ville cristal, les tours en cristal , ' sponsorisé par une célèbre marque de bijoux Crystal) , Red storkes : tu entres dans un cristal, le monde est cristallisé... dans le même style, poudre de fée, aussi une game live qui permet de passer e monde en monde, dimension en dimension, un peu fleur bleue, mais qui plait aux jeune filles, comme Princess kissing code princesse avec combat contre des créatures et des robots géants... les villes de interjonctions sont des villes secteurs, ou villes, complètes, type game live ou the beginning, les villes de princes kissing, code princess sont extrêmement techniques, rappelant plus des villes de type divergente et hunger game qu'autre chose, équipées technologiquement, elles permettent le passage de la vile en type 12 à la ville en mode game live, ... tout en restant semblable a une vraie ville, il s'agit de ville très techniques , et sectorisée, comme le sont les villes degrés ... bien que princess kissing donne l'impression d' un jeux pour jeune fille en quête de princesse attitude il s'agit avant tout d'une game live destinée à des jeunes filles entraînées et ayant des compétences similaires aux espionnes , ou militaires, de là peut naitre aussi un princesse guerrière... d'autres game live secteurs , celle-ci ne donnant pas accès à une ville mais à une game live secteur, ce sont généralement des œuvres du secteur militaires, elle sont destinées à permettre la création d'un quartier militaire divisé en plusieurs parties, ces secteurs créées les uns à coté des autres, permettent à celui qui

s'entraîne de le faire, en passant d'un secteur à l'autre : c'est le cas des programmes comme : hole gap gap, la game live où l'on creuse des trous, d'abord un game towers, puis un carre de secteur a cote de la game towers pour finir par devenir une ville hole gap gap (et ses dérivés comme la construction d'une ville souterraine)... courvis, et l'entraînement militaire par jeux interposés, il faut quand même expliqué que les gens qui participent à cette game live ont déjà subis un entraînement en école de formation aux game live Tours formatives, en game live....école campus, ... comme Under the world, en mode carre de secteur ou ville complète,... ville de worldwide dôme : 12 dômes, ici plus un programme ... 10 games, la game live la plus terrible qui soit, 10 jeux, 10 tours, 10 dômes, 10 villes pour vous éprouver... Monster Head,... Wyvern, Chimères, etc... (animals and compagnie, en mode techniotics, techno paradise tout est (le techno-paradise est d'abord une tours du game towers, avant de devenir un jardin d'éden, ... interjonction, la ville degrés), carrés de secteur contre ville entière , ce n'est pas tout a fait la même chose, la ville entière est parfois liée a une game lie, ou une game towers, construite à proximité des game towers ou reliée par mode de transport comme la tours schnappers, les carres de secteurs sont eux des petits morceaux de villes , issus de plusieurs oeuvres ayant le même thème.. parfois affronter une tours est un prérequis pour accéder a une autre tours

Les tours bien - être

Nous vous avons quitté pour quelques temps et revenant avec deux sujets importants , les tours de soins, et les tours thèmes, comme la tour de meccas... des tours de bien - être seront créés, des tours pour y faire des soins, comme la tour de soins comme son nom l'indique une tour pour des soins de bien être allant du soin de beauté en passant par les soins corporels et les soins de bien être comme les massages, les soins de corps de type thalassothérapie, les soins de fréquence, ...

Tours de soins : (**tours 395**)

- Une nouvelle tour vient d'être créée, une tour de soins on nous annonce : de thalassothérapie- massage alors je lis la carte il existera plus de 800 types de massage différents selon la carte, proposé dans les tours de massages, 800 type de massage

-oui je ne me trompe pas ils ont bien indiqué sur la carte des soins, 800 types de massage, dans une seule tour géante,

-Vous me mettez l'eau à la bouche Mindy quels types de massage seront prodigués dans la tour

-Tous on parle de massage californien, massage sous douche à affusion, massage en 2, 4 6 8 mains, massage ayurvedique

-indien c'est ça

-oui de type indien avec reequilibrage des énergies

-Vous m'en direz tant lui repond la jeune : 800 massages

- Vous imaginez une carte de 800 massages

-j'arrive à imaginer, en face de la tour, une tour de differents autres types de soins sauna, hammam, douche sous pression, douche sous affusion, bain bouillonnant, enveloppement d'algues ou de boue, ...

-je suppose qu'ils ont du regrouper les soins venant de tous les pays...

-je crois que certains soins seront aussi faits par des meccas on evoque des soins speciaux, dans une autre categorie de la tour de soins ...

-J'ai hate de prendre rendez vous

-Vous n'aurez pas assez d'une année pour goûter à tous ces soins ...

-Regardez sur la carte...

- Un bain de fréquence

- c'est quoi ça...

-Je ne sais pas possiblement encore de l'immersion...

(**image visuelle sur tablette** : on voit deux personnes en combinaison blanche, stretch allongée, dans une salle avec des circuits se dessinant sur le lit sur lequel elles sont couchées...)

-dans une ville il vous donne un teint parfait selon les dire...

-Quelle ville

-Une ville en France, j'ai oublié le nom votre peau devient aussi pure à l'exterieur qu'à l'interieur ...

- Si vous continuez de m'allécher avec vos soins de bien etre je vais craquer,...

[En France la ville de vichy celestin permet des cessions de bien etre pour vous offrir une cure de rajeunissement complet, avec à la clé le fameux teint celestin, bain bouillonnant, soins hydrotherapeutiques, consommation d'eau

de vichy, soins anti-aging, des soins dans des piscines spéciales d'eau transformée en source curative, (**image visuelle sur la tablette** : un bain dans une eau pure , avec une diffusion d'éléments aux vertus curatives durant le bain ... quelques tours game towers soins avec des parcours bien-être, et un objectif journalier pour retrouver la santé dans un cadre pure ... game towers sur les thèmes des game towers principales ... vous repartez avec le teint parfait et l'impression d'avoir rajeuni ... les cosmétiques de la bas vous donne aussi le teint célestin...]

-Est ce que vous savez que dans les game towers d'aventure ils utilisent certains éléments émanant de la tour de soins

-ah oui...

-les sources qui te rajeunissent viennent de là, vous savez quand vous avez effectué des heures et des heures de luttas avant de vous retrouver dans une eau revigorante et bien cette source vient des tours de soins, d'ailleurs, il existe six tours immenses qui mettent à la disposition du public des sources d'eau curative , dont les propriétés sont impressionnantes mais ces tours ne se trouvent que dans la ville de soins, géantes célestes ou se trouve la tours céleste , une ville de soins avec des sources curatives, des sources, de rajeunissements, etc....

-c'est incroyable tout ça...

- dans une des tours de game towers de la ville soin une femme à gagner un œuf de bien être qu'elle doit plonger dans l'eau pour être en santé tous les jours et beaucoup d'objets de ce type sont trouvés soit dans les jeux soit dans la ville de soins, c'est une merveille....

-il existe un jeu , dans lequel le héros possède une source de ce type, quand il y plonge il se regenere, l'eau bout mais elle est froide c'est un miracle de science qui vient de la ville Celestia... ils ont permis à la lience du jeu video

d'utiliser leur procédé... unique

-quel heros ?

-interdiction de faire de la publicité pour ce héros, la marque est trop connue disons qu'il est vetu de vert dans le jeu et qu'il cherche desesperement à sauver sa princesse...

-je vois qui c'est, il est blond, à tendance elfique

- c'est ça

-et pour obtenir le regard clair comme le personnage

- je crois de bonnes vieilles lentilles colorées feront l'affaire

- les eaux sont toutes naturelles

-non je ne crois pas certaines eaux sont créés de toutes pieces par des chercheurs quand d'autres sont naturelles

- ma chère je vais me pencher sur la ville des soins pour réserver un séjour et découvrir ce dont tu me parles ...

[Description de la ville de soins : **image visuelle sur la tablette**, une immense ville avec des dômes, des piscines, des tours, des sources de soins de tout type , des tours de game towers soins pure, des tours de Game towers, soins en mode aventures tout typer d'aventure , d'autres tours de soins existent dans les game towers du monde entier, mais les principales tours et les sources et les soins les plus importants se trouve dans la ville Celestia,... la ville des soins ... du teint célestin - On en trouve aussi dans les villes comme vichy mais aussi quelques tours dans des villes proposant des soins d' eau de source, comme les Vosges, Contrex, Vittel, Evian, des tours destinées a des aventures uniques,... On ne peut pas gagner les tours de soins elles appartiennent à un mysterieux créateur se faisant appeler Dom, on en peut que se faire soigner, il possede aussi la ville Celestia, la ville de

soin la ville de Vichy et les game towers soins da la ville immortality, qui propose de nombreux jeux videos en relation avec les soins ... depuis que la ville de Vichy s'est asosciée aux Game towers, l'eau de vichy s'achete de par le monde et vaut maintenant une fortune ... les cosmetiques aussi Avec cette peau très claire - Vichy soin interne – etc... des villes eau de source- comme les Vosges Vittel Contrex- Evian, etc mais d'autres villes du monde entier ... source : des élus – source : le fruit de arbre – source : eau de pureté – source de rajeunissement - source de guerison - source de accès villes de soin comme vichy- accès aux villes come Vittel - etc... soins de détoxification – soin de jouvence – etc...

Des jeux videos pour tours de soins en game towers - image visuelle sur la tablette : la ville est présentée avec ses installations puis est diffusée un espace publicitaire sur la ville completes, ses soins, ses tours, les tours game towers, etc ... Jeux videos - des jeux vidéo avec des œufs de source pour rajeunir rappelant coccon - soins anti-age -etc...

Tours de soins : jeux videos il allait devoir affronter le boss du niveau trois, mais avant il devait être aidé et se régénérer il y avait là une source de régénération il devrait y aller avec une fiole pour y plonger et garder de l'eau dite de jouvence qui le protégerait- en cas d'une attaque avec alteration d'état il pourrait se guerir

À la fin du combat une énergie, il sentit qu'une énergie le remplissait il avait gagné le niveau un ...

La tour 161 : la tour de toutes les sustentations

On arrive la porte bouge et va se glisser au plafond je regarde le mec à cote de moi et il me dit :

-c'est du délire ça comment on va sortir,

Je lui dis :

-demande toi plutôt comment le prochain va descendre, et nous avançons, une lumière rouge sur le sol nous la traversons, et un bruit se déclenche et la sustentation de la tour nous fige en hauteur. Nous sommes figés au plafond, je peux juste tourner la tête, ce que je fais, il y a au moins 3 autres imbéciles en sustentation juste à coté de nous, nous ne les avons pas vu pas d'en bas (remarque nous n'avions pas cherché à regarder au dessus de nos têtes, en entrant dans la pièce erreur suprême ...) et ils n'ont pas cherché à nous prévenir de leur présence ce qui aurait pu nous éviter de nous retrouver la haut avec eux ...

-Pourquoi vous n'avez rien dit ?

-On voulait que vous soyez la haut avec nous les derniers qu'on a prévenus se sont cassés, nous répond l'un des hommes, et nous ont laissé, là il y 4 heures,

-Ok, et on descend comment ?

-Quand la tour s'éteint dans 6 heures on est au moins obligé de tomber... tout le circuit s'arrête, seule le système de secours fonctionne,

-Alors pourquoi t'as pas prévenu, de ta présence...

Que nous ne soyons, pas obligés de rester 6 heures coincés,

- parce que ça t'empêche de gagner 6 heures devant moi ...

Un autre d'ajouter: la tour s'éteint toutes les 10 heures et les portes reviennent à leur point initiale, et tout va bien ... le seul inconvénient c'est que nous serons dans le noir, mais bon à ce stade pas complexe de trouver le trajet vers la porte vue qu'elle reste éclairée

-oui je vois l'idée du con de nous retenir avec toi

-ta gueule, je te connais pas pourquoi je te laisserais gagner de l'avance, les autres ont déjà 4 heures d'avance sur nous et auront 10 heures d'avance quand nous sortirons de ce piège alors cesse de te plaindre et subis comme nous

-très malin ton stratagème, et comment tu sais pour les 10 heures ?

- tout le monde sait ça en tour 161....

Pendant ce temps quelque part sur terre

Alors pour le jeu : je suis tranquillement assis dans le train super High une alerte est pondue sur le téléphone alors alerte un jeune homme du nom de Histuiro vient de créer plus de 100 jeux en une semaine qu'il a proposé aux game tours , les 100 ont été validées ,mais seules 40 tours ont été retenues, il va pouvoir faire créer 40 tours d'un coup sur le game towers du japon, trois jours plus tard il passe a la tv et raconte comment avec son microcosme il a créer les 40 jeux , plus un système interjonction jeux vidéo , puis deux jours plus tard un autre japonais du nom de kaneda , vient de créer 120 jeux vidéo qui sont validés il dit vouloir concurrencer le jeune Histuiro, 60 tours seront construites, et dit qu'il va continuer a créer des œuvres pour obtenir le record du plus grand nombre de jeux valide dans le game towers sauf que pour valider de tels jeux il faut vraiment avoir un talent fou car beaucoup d'œuvres sont proposées mais pas toutes acceptées ce d'autant que chaque jeux nécessite une construction qui sera définitive la commission est très difficile sur les validations avoir une tour c'est super 40 c'est du record 100 vous êtes une génie hors le jeune homme a aussi une excellente base microcosme il crée des œuvres avec ses êtres microcosme des œuvres car il a déjà crée des technologiques avec le logiciel approprié c'est un jeune homme très intelligent on attends donc qu'il crée d'avantage et en effet les deux hommes se font concurrence et crée chacun chaque semaine 1 à 30 jeux pour la création de tours au point que les rivaux sont connus dans le monde entier pour affrontement joute créative de jeux vidéo mais plus encore c'est normale ils ont été démarché par les autres game towers des autres pays pour la création de quelques jeux ... eux même comptent créer une city ville à présent qu'ils sont extrêmement riches .

Flash info : un jeune homme vient de remporter la première tour interjonction : your world: une tour, la première tour monde interjonction, mis en jeu pour le public, dans la tour le jeux : oxin , créé par la société strange co, (l'une des 10 meilleures en matière de game live, game towers...) dans la tours , un monde qu'il va adapter à lui avec le jeux, dans cette tour ,

les coffres de marquee, créés pour la tour, les jeux videos, les émissions créés pour la ville , la ville qui va avec , notre super gagnant vient donc de remporter la tours, et devient milliardaire en une journée, car dans la tours ville est reliée à une centaine de jeux videos, émissions de tv créés pour la ville, marques , notre gagnant va être un homme heureux :

(**interjonction : your world** : un tour crée par la production , (et par les joueurs) et qui sera à gagner, une tour monde , avec une ville complète, un pays, une planète entière... et avec toutes les entreprises créées à l'intérieur.... les émissions tv diffusées la bas, les chansons, les oeuvres d'arts, (tableaux), les jeux videos , les artefacts, etc... les marques, les technologiques, ... tout une tour planète comme project ad : vous avez une planète avec sa carte, ses pays, ses villes, une intrigue, et tout ce qui y a été créé , dans une tour qui sera à conquérir... le gagnant possédera tout ce qui est inhérent à la tour, les marques créées, vêtements, véhicules, etc ... les jeux videos créé la bas il peut y en avoir plusieurs pour une seule tour, si une ville est créée attenante a la tour elle sera remportée elle aussi c'est le projet your world interjonction avec toutes les entreprises créées à l'intérieur.... les émissions, etc... les jeux videos , etc... la ville à la tour pivotante comme un rubiscube, avec chaque étage tournant différemment, et brillant de paillette, derrière elle une ville géante... : **tours 83**).

Flash info : une jeune fille vient de créer une tour Genius mind power, selon ses dires son programme de tour accueillera trois type de tours , un premier type de tour composé du genius mind , deux tours géantes , au sommet de chacune des tours un génie d'où le terme genius mind, qui établira des stratégies , des prospections, de jeux, pour sa tour, qu'il domine vide ou avec un jeux crée par des concepteurs de jeux ou logiciel, dans la deuxième tour un deuxième génie, les deux créeront leur tour en stratégie, prospection, projection, et action de jeux chacun pour sa tour, (les joueurs dans les tours ob éissant à leur projections et prospection comme role playing game version mind) avant de finir par s'affronter , au center de la ville avec projection et