背景故事

架空世界，元灵大陆。在这个由各种元素组成的世界中，孕育了两种生物，人类 和魔灵（对立关系）魔灵可以操控天地间元素力量，召唤元素精灵战斗。一方面，一部分有天赋的人类可以感受到天地间的元素能量，于是这部分人类就开始猎杀魔灵，分析魔灵，最后这些能感受天地元素的人类，在魔灵研究的基础上，也掌控了元素力量，成为了元素掌控者（elemento），在元素掌控着的最高等级为元素魔导师（primero elemento）的领导下，统治了人类。但是不能感受天地元素的人类被当作劣等人对待，受到了很多不公平待遇，被元素掌控者们逼迫着去猎杀魔怪，成为了猎魔人，猎魔人在长期与魔怪的战斗当中，学会了与魔怪沟通，驯服了魔怪通过魔怪来操控元素精灵。成为了幻灵师（fantasmo）与元素掌控者形成了两大对立势力，元素掌控者为了保证自己的利益，召开了灭灵会议决定对幻灵师发动战争，但是没想到的是天地间元素在被元素掌控者操控的过程中，人类的感情和负面情绪也被元素吸收，产生了一种黑暗元素（oscuro），黑暗元素在幻灵师与元素掌控者的战争中突然爆发，元素师们被天地的元素能量反噬，反过来被黑暗元素操控成为了元素傀儡，最后黑暗元素为了覆灭人类和魔怪成为天地间新的主宰将战争中元素掌控者所产生的所有的负面能量都收集起来献祭了所有的元素掌控者，形成了一个宏大的祭坛（altar），想要将所有的幻灵师操控的魔怪封印，最后幻灵师拼尽全部力量重创了黑暗元素，黑暗元素也将所有的魔怪封印，但是黑暗元素还是保留了自己很少的一部分本源，在最后关头遁走，从此销声匿迹。很多年之后，由于魔怪的消失，元素师也在那一战中损失殆尽，元素魔法失传了，在大路上只保留了幻灵师的残篇。封印祭坛的力量随着时间的流逝逐渐被消磨，直到有一天，封印无法维持，魔灵们冲破了封印，封印祭坛四分五裂，祭坛的碎片散落在了大陆的各个角落成为了能量晶石（e-fragmento）。但是魔灵由于被封印了太久丧失了大部分能量，无法再从容自由的召唤和操控天地间的元素精灵且变回了幼生体。一方面，在魔灵破开封印的同时，幻灵师的后裔们，用代代相传的幻灵师残篇尝试重新和魔灵沟通签订契约。但他们发现即使他们和魔灵签订契约，这些魔灵也只保留了最原始的撞击本能和召唤能力，而且召唤出来的元素精灵没有灵性，而且魔怪也变得无法远距离控制这些元素精灵了。但是幻灵师的后裔们通过各种手段和魔灵沟通后发现，魔怪对于祭坛的碎片－－－能量晶石特别感兴趣，于是他们通过各种各样的实验最后发现能量晶石可以同化在魔灵身上的封印，而且魔怪通过撞击能量晶石可以暂时取回自己身体的一部分能量，变得强大， 同样的，虽然魔灵不能像之前一样凭空指挥元素精灵战斗，但他们可以利用仅存的撞击本能和元素精灵进行接触，将指令穿搭下去以这种新的方式指挥元素精灵进行战斗。于是在幻灵师后裔的努力下，控灵师（almano）与魔灵师（daimono）出现了。另一方面在经过漫长时间的恢复，在控灵师出现的同时，天地间的元素力量重新活跃起来，黑暗元素也复苏了。。。。于是在元灵 大陆上，控灵师与魔灵师，控灵师与黑暗元素又展开了新一轮的对抗，开启了一个新的时代。

Ps：为了更好的能定位这个游戏的氛围，请边看这个故事背景边听下面那首歌，这样感受到的就是我们想要游戏营造的感觉。

http://www.bilibili.com/video/av1207423/