

MonsterAdventure

1 Introduction

Le Monde dans lequel le jeu prend place est un monde utopique, façonné et géré par une entité appelée Le Gardien du Mana.

2 Le Mana

Le Mana est l'énergie principale de ce monde. Elle est distribuée par le Gardien et permet la vie à celui qui la possède. Chaque être vivant possède donc une réserve de Mana, dont la taille dépend généralement de la masse de l'être. En effet, plus l'être est grand, plus il a besoin de Mana pour vivre (bouger les muscles, gérer les flux vitaux, etc ...), toutes les actions vitales se font grâce au Mana. Le Mana se trouve sur le même plan que le Gardien du Mana.

3 Le Gardien Du Mana

C'est une entité sur un plan différent de celui de la vie (ce qui veut dire qu'il ne « vit pas », cependant, cela ne veut pas dire qu'il ne peut pas être détruit). Il existe dans le seul but de créer un monde parfait, et agit sans émotivité, tel un robot. Il est à l'origine du Mana, qu'il contrôle (sauf exception).

4 Le Monde

Ce Monde est donc un monde utopique créé par le Gardien du Mana. Dans ce monde, rien ne meurt, ou même ne vieillit. Tout fonctionne de manière à ne pas déranger les autres, tout est parfait. Cela est permis grâce au Mana distribué par le Gardien, ce qui maintient la vie dans ces êtres. Cela veut aussi dire que rien ne change, tout est immuable, comme pour un tableau. Le monde est donc proche du paradis chrétiens.

Le Monde est composé de sanctuaires. Ces sanctuaires sont là pour assurer la distribution de Mana, et donc contrôlé direction par le Gardien.

5 Akkad

Akkad était une créature du monde du Gardien du Mana. Cette créature a été façonné par le Gardien, comme toutes les autres. Cependant, cette créature a été une des dernières. Elle bénéficiait d'une conscience et d'une curiosité accrue par rapport aux autres. Cet essai fut un échec. En effet, Akkad a rapidement était lassé de ce monde où rien ne changeait. Il commença alors de recherche sur le Mana. Le Gardien, le voyant comme une menace, et le détruisit. Cependant, grâce à ses recherches, Akkad réussit à faire perdurer son esprit sur un autre plan, celui du Mana. Il commença à maudire le Gardien pendant un temps interminable jusqu'à créer une incarnation.

6 Le Joueur

Le joueur est l'incarnation invoqué par Akkad. Il représente la haine accumulé pendant tout son temps, emprisonné dans le Mana. Cette incarnation a d'abord la forme d'une flammèche qui est voué à évoluer en absorbant le Mana pour ensuite détruire le Gardien.

Pour se faire, le joueur devra détruire les sanctuaires. Pour détruire un sanctuaire, il faudra qu'il accumule assez de Mana pour l'activer et ainsi pouvoir pénétré dans le sanctuaire. Il entrera alors dans le même plan que le Gardien. Ensuite viendra une phase de dialogue entre lui et le Gardien. Ensuite il pourra détruire le sanctuaire en « le drainant ».

Le joueur commencera avec les objectifs d'Akkad comme seule information. Il sera donc amené à les suivre. Au cours de son aventure et des dialogues avec le Gardien, il en apprendra plus sur le Monde et développera un deuxième point de vue : celui du Gardien (avec de nouveaux objectifs ??? A VOIR).