

# End of Sea

« End of Sea » est un jeu d'aventure qui marche de la même manière qu'une série. En effet, il amène le joueur à effectuer des actions dans une histoire déjà tracée, avec les passages de transition animés.

## Il y deux modes :

-mode histoire (vous êtes dans la peau de Harich Vendaquer ou d'Anjalie et suivez l'aventure pré-écrite.)

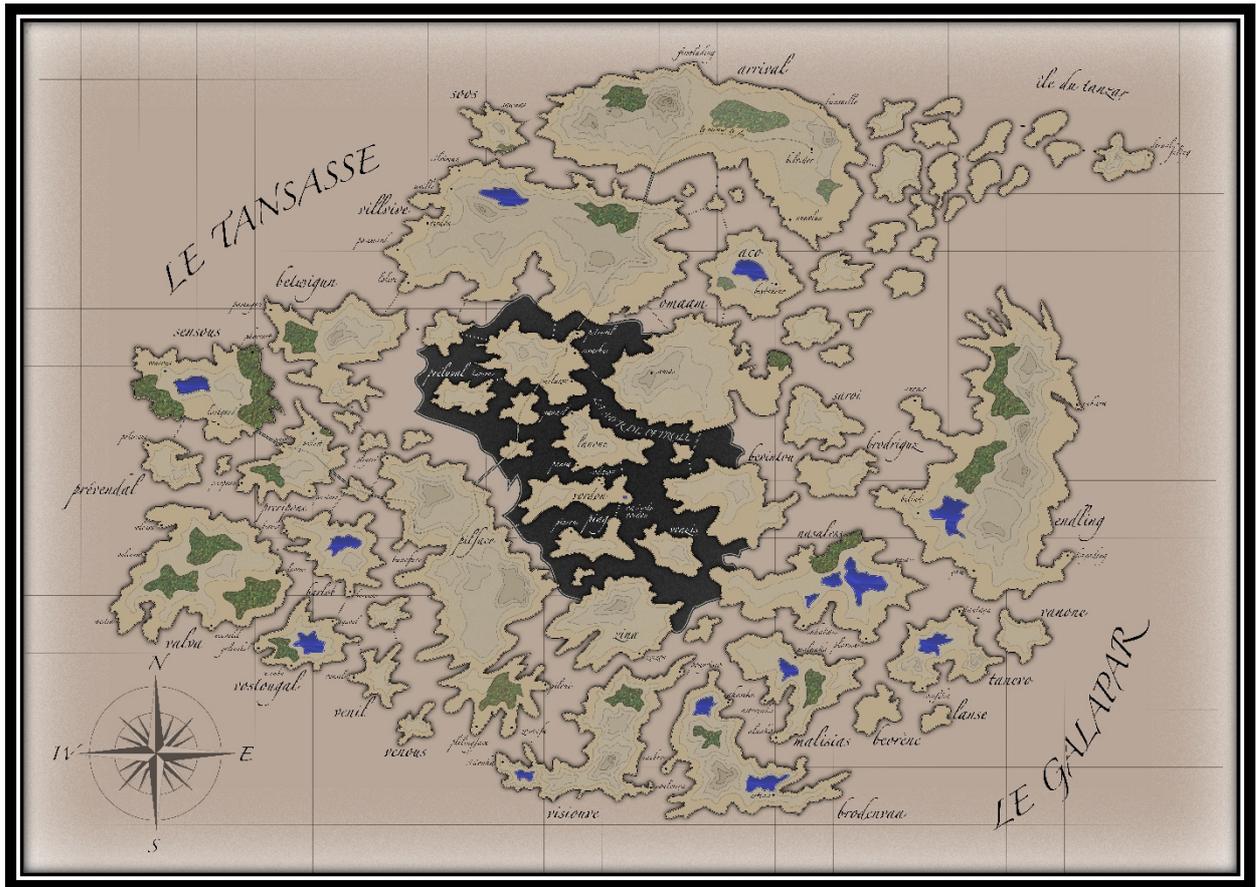
-mode libre (vous pouvez faire ce que vous voulez dans la *map*)

## Univers du jeu :

End of Sea se déroule dans un univers fantastique style Western.

-Histoire de l'univers : Tout commence, environ un siècle avant les événements du jeu quand des colonisateurs des continents modernes, découvrent un nouveau continent composé de multiples îles, ils l'appelleront le "dernier continent". Bien évidemment ces territoires étaient peuplés d'indigènes du nom de Galaparien (habitant du galapar). Immédiatement, une guerre est déclarée entre les colonisateurs et les galapariens. Et malheureusement, en raison du matériel et des armements de leur temps, les colonisateurs vont gagner beaucoup de terrain, soit près des trois quarts du continent. Les terres seront renommées Tanssas. Mais un jour, après la destruction de la ville de Zeizou sur l'île Zina, a eu lieu ce que l'on pourrait appeler un miracle. L'eau de mer qui séparait les îles s'est soudainement mise à baisser et les îles se sont alors révélées être de véritables piliers dans les profondeurs aquatiques (il n'y avait pas de descente progressive dans la mer, sous l'eau les îles avait la même largeur qu'en surface, c'était des falaises. Et en plus de cela ces "falaises" se sont révélées être extrêmement profondes, environ une centaine de km de profondeur. Ainsi toutes les îles du dernier continent ont été brutalement séparées par un gouffre sans fond et stoppent le ravitaillement de munition, la conquête des colonisateurs et leur lien avec le continent moderne. Mais les habitants du Tanssas ne se sont pas relâchés. Malgré tout, leur problème, ils sont parvenus à surmonter la crise grâce à leur savoir-faire. Immédiatement, ils se sont mis à construire des ponts, reliant ainsi toutes les îles du Tanssas. Et contre toute attente, ils reprisent le combat contre les Galaparien. Mais ce combat va cette fois-ci s'éterniser sur une ligne de front, en raison d'un nouveau facteur avantageux au galapariens. En effet, chez certains d'entre eux va peu à peu se développer un gène mutant, provoquant la poussée d'ailes semblable à celle des coccinelles, dans le dos.

-Map :



### Personnage

-Harich Vendaquer : Apparaît dès le début du jeu.

Âge : 75ans Taille : 1m75 Nationalité : Tanssarois profession : Chasseur de prime  
Capacité spéciale : parle au grenouille Tempérament : rapide, doux , attentionné et sombre

-Anjali : Apparaît à partir de la partie 2.

Âge : 6ans Taille : 1m20 Nationalité : Galaparienne Capacité spéciale : mutation aile de coccinelle  
Tempérament : Souvent fatiguer, agile et réactive.

### Histoire du jeu :

-Partie1: La chasse (Vous êtes dans la peau de Harich Vendaquer.)

L'un des ponts de la voie de chemin de fer, a été détruite par un bandit nommé Jack Stylenman, le shérif des lieux vous demande de traquer celui-ci et de le ramener mort. La partie se présente comme étant le déroulement de votre petite enquête. Elle se termine quand vous retrouvez Stylenman et que vous l'assassinez lui et sa bande. Mais dans son camp vous découvrez qu'ils retenaient prisonniers des indigènes galapariens, tous sont morts sauf une qui est blessé au dos et qui se révèle faire partie des mutantes ailées, par pitié, vous l'emportez avec vous.

-Partie 2 : Feu de camps (Vous êtes dans la peau de H.Vendaquer ou de Anjali)

La petite Galaparienne ailée se dit s'appeler Anjali, mais elle précise aussi que c'est la seule chose dont elle se souvient. Après quelques heures de marche la nuit tombe, les deux personnages se font attaquer par un gang. Votre rôle est de les tuer.

-Partie 3 : Nouvelle attaque (Vous êtes dans la peau de H.Vendaquer ou de Anjali).

Vous rendez le corps de J.Stylenman au shérif qui vous a chargé de mission. Mais celui-ci vous annonce alors qu'il y a eu une nouvelle attaque un peu plus loin, un nouveau pont de la voie de chemin de fer a été détruite. Vous vous rendez sur le lieu (sur le chemin vous trouver de quoi soigner Anjali). Et en arrivant vous découvrez que cette fois les ravisseurs sont encore présents, et par ailleurs il se trouve qui ne s'agit pas de bandits tanssarois comme la dernière fois mais de Galapariens ailés. On vous invite à regarder à la longue vue les attaquants, et bizarrement parmi eux vous reconnaissez l'un des vieux amis de H.Vendaquer qui n'est pas un galapariens, mais qui pourtant est ailé.

-Partie 4 : la chasse aux coccinelles (Vous êtes dans la peau de H.Vendaquer ou de Anjali)

Vous êtes chargé de le capturer, ce que vous faites plus d'une fois, vous interrogez l'ancien ami de Vendaquer. Celui ne veut rien vous dire, il est comme changé. Et à un moment il parviendra à piquer les révolvers de quelques, et de l'utiliser pour se tirer une balle afin de ne rien vous révéler. Mais en le fouillant vous découvrirez sur son bras un symbole. Comme vous ne savait pas ce que celui-ci signifie et que c'est désormais votre seul indice par rapport à ces agissements, on vous conseille de vous rendre à la bibliothèque Désual Foling où sont répertoriés toutes ces genres d'informations.

Partie 5 : Sur les chemin de Désual Foling (Vous êtes dans la peau de H.Vendaquer ou de Anjali)

Vous vous rendez à Désual Foling qui est assez long à atteindre mais vous vous en sortez. Et une fois arrivés là-bas, vous vous mettez à fouiner dans les documents de la bibliothèque. Et vous finirez par trouver dans la réserve que le symbole en question provienne de la ville Galaparienne Ahasekade l'île de Broilenvaa, vous découvrez que ce symbole aurait pour signification "Galapare de la Terre" soit "Dieu de la terre".

Partie 6 : La cité du Galapar (Vous êtes dans la peau de H.Vendaquer ou de Anjali)

Vous vous rendez dans le Galapar pour atteindre la ville de Ahaseka. Vous parvenez à traverser les gouffres grâce aux ailes de Anjali. Et vous finissez par arriver dans la cité. Où vous découvrez des gens dépouillés, voire assassinés pour certains et parmi eux une vieille dame vous révèle qu'un Tanssarois ailé est venu à eux. Puis il a commencé à corrompre les enfants, les jeunes adultes et a capturé les rejetons, avant d'ordonné à ce qu'il avait corrompu de tuer les autres. Elle explique ensuite que cet homme venu du ciel n'avait choisi aucun camp dans la guerre qui les opposait, mais il en avait créé un nouveau. Un camp plus puissant car il utilisait les technologies Tanssaroise et les mutations Galaparienne contre les deux autres camps. Elle conclut en disant qu'il avait volé leur Dieu en emportant leur symbole avec lui.

Ainsi commence le jeu *End Of Sea*, quels seront les prochains évènements ? A vous de voir comment le duo H.Vendaquer et Anjali parviendra à résoudre la nouvelle crise.