

Kwotun's Gate

1. Introdução

O jogo se passa no ano 503 na terra de Kwotun, onde em um vilarejo comandado por um mago corrompido, um jovem sai na jornada para salvar seu povo e libertá-los das garras do mago.

2. Jogabilidade

O jogador deve seguir a narrativa através das escolhas das ações de Ferion. As escolhas do jogador determinarão o desfecho da história de Ferion.

3. História

Ferion nasceu no vilarejo de Saint Guilion comandado pelo tirano do reino de Detrot, Rei Andras um antigo mago exilado dos portões de Kwotun. Sua família é pobre, seu pai é ferreiro contratado pelo reino para forjar o equipamento de soldados. Sua mãe, uma ex escritã do reino, trabalha em casa. E suas duas irmãs pequenas Clarile e Vizalya, ambas tem dons de clarividência herdados de sua mãe. Você o primogênito nasceu sem a evidência de ter algum dom, esperava herdar a maestria de combate de seu pai, porém sem sucesso.

O vilarejo paga tributos abusivos ao reino, que controla o vilarejo com uma barreira mágica a qual drena a energia vital do local. Ela é sustentada por sacerdotes corrompidos subordinados ao rei. Ao vilarejo constantemente são desferidos ataques das tropas reais a quem não quitar seus débitos como reino, dezenas de pessoas já foram mortas pelos equipamentos forjados ali. Seu pai junto com outros moradores formaram uma resistência em segredo e lutaram contra o opressor. Após uma emboscada ao Qg da resistência, seu pai e outros moradores são mortos. Após Andras ter tido conhecimento do ocorrido triplica a guarda e a energia força da barreira. As pessoas, animais e plantas do seu vilarejo estão morrendo lentamente. Então você se vê na posição de vingar seu pai e libertar o vilarejo da tirania de Andras.

Ferion recebe a inesperada ajuda de suas irmãs clarividentes quando ambas tocam sua testa e transferem um poder oculto a ele. Ferion equipa-se com os equipamentos que seu pai tinha no galpão, antes de partir, sua mãe lhe conta sobre os portões de Kwotun e como eles podem lhe ajudar a derrotar Andras e seus sacerdotes, depois lhe entrega um livro com a capa talhada em madeira. Assim, o garoto começa sua aventura.

4. Personagens

Ferion : Um jovem rapaz de 19 anos que motivado pelo rancor que guarda da Andras parte na busca pela vingança pelo seu pai e salvar o vilarejo. Ele herdou coragem e honestidade de seu pai, fazendo o homem justo que busca pelo bem das pessoas. Não possui

conhecimento aguçado em área específica, nem algum dom. Mas a força de vontade e bravura caracterizam o jovem.

Clarile : Uma criança clarividente de 8 anos, prega peças nos familiares e moradores da vila, possui a especialidade da ilusão, ela pode criar ambientes aos olhos do seu alvo.

Vizalya : Vizalya tem 6 anos, e tem o dom da premonição. Ela é mais centrada que a irmã e se preocupa com o futuro dos familiares e do vilarejo como o irmão.