

GHOSTS RAIDERS

POR: LUIZ OTAVIO SACCARDO

FLORIANOPOLIS, 2016

1-VISAO GERAL

GHOSTS RAIDERS é um jogo de narrativa de múltiplas escolhas, onde o jogador estará no papel de **Argon** e com a ajuda de seus companheiros de equipe, tentara completar sua mais importante missão

2-GAMEPLAY/JOGABILIDADE

O jogador deve seguir a narrativa através das escolhas das ações de **Argon**, devendo conseguir o máximo de aproveitamento possível, e completar a missão principal. As escolhas do jogador determinarão o destino de **Argon** e sua equipe no final da história.

3-HISTORIA

O ano é 170 da segunda era, nos reinos de uma região conhecida como **Eregor**, em que um conflito entre as duas maiores nações, **Harathor**, o reino de origem do protagonista e **Naarus**. Durante a guerra um importante artefato de **Harathor**, contendo o conhecimento de antigos artefatos bélicos foi roubado por um grupo de mercenários, e enviado a **Naarus**, devido à gravidade da situação, foi criado um grupo de elite conhecido como **GHOSTS RAIDERS** para recuperar o artefato, com liderança em **Argon**, capitão 2nd unidade da guarda imperial, e integrantes escolhidos por este, através de uma zona de guerra, antes que **Naarus** tenha acesso a este conhecimento. **Argon**, jovem capitão conhecido por suas incríveis habilidades e sua aversão a regras e códigos de conduta, devido um último incidente, foi levado a escolher entre dois caminhos: expulsão ou a tarefa de recuperar o artefato para se redimir.

4-PERSONAGENS PRINCIPAIS

Argon, 22: Mais jovem capitão da guarda imperial, de origem humilde, se esforçou muito para chegar em sua posição atual, extremamente hábil em combate, estratégia e liderança. Possui aversão as regras e códigos de conduta, preferindo fazer as coisas a sua maneira. É arrogante e obsessivo quanto a seus objetivos, fazendo qualquer coisa para alcançá-los. Embora não admita, considera-se uma pessoa ruim e tenta mudar sua personalidade. Possui uma paixão secreta por **Assuna**.

Assuna, 18: Determinada, distraída, otimista, inteligente e é uma das três princesas do império de **Harathor**, descobre sobre a missão, se disfarça e se infiltra no grupo, tendo sua identidade descoberta futuramente. É habilidosa, porém sempre se mete em confusão. Gosta de aventuras e não vê emoção na vida da realeza.

Thurim, 38: Supersticioso, tranquilo, sempre disposto a ajudar o grupo, tem medo de ratos. Da 4 divisão de infantaria pesada, extremamente alto e robusto, considerado o melhor soldado de sua divisão, consegue arrombar portões e abrir cofres com força bruta.

Hasphel,22: Jovem líder das rangers, possui pontaria certa, se camufla com excelência, perita em assassinatos que requerem discrição. Embora passe a imagem de ser uma pessoa `dura` tem coração mole, possui um lobo branco chamado **nevoa** como companheiro de batalhas.

Getfler,26: Engenheiro militar, criativo, piromaniaco, prefere ficar na retaguarda. Possui paixão por maquinas de guerra e fixação em um relato misterioso de algo chamado `magia`.

Hedoras,25: Comandante do 1º exército, de origem nobre, hábil em qualquer habilidade, extremamente popular e conhecido como presente dos deuses, se finge de humilde, prestativo, quando em segredo e narcisista, convencido, mulherengo e arrogante. Perdeu um duelo contra **Argon**, ressentido, recusa a liderança da missão e se oferece para supervisionar e enviar relatos sobre a missão e seus integrantes.

Evelyn,19: Coroada rainha de **Naarus**, depois do recente assassinato de seu pai, esperta, manipuladora, decidida, embora com momentos de indecisão e insegurança, precisa decidir o melhor caminho para o império.

5-AMBIENTE

Ereun: Capital do império de **Harathor**, possui três níveis, baseados na riqueza de seus moradores, tendo o palácio da família real no centro do 3º nível. Os moradores do 3º nível sofrem com a miséria causada pela guerra e os altos impostos.

Sunflower fields: Território mais próximo de **Ereun**, controlado por **Harathor**, possui várias vilas e campos agrícolas, recebeu o nome devido aos campos de girassóis da realeza.

Floresta de elethien: Uma floresta a oeste, fora da zona de guerra, evitada por boatos de seres sobrenaturais e luzes azuladas noturnas.

Derethor: Cidade fronteiriça a **grande muralha de elodir**, construída para ser a base das forças armadas de **Harathor**.

Helstenoth: Campos destruídos, zona de guerra, perigoso para qualquer coisa que esteja nesta região.

Galethuria: Costa para o **mar de lother**, zona de guerra, planície costeira alagada.

Alunae: Capital dos **Elener**, raça humanoide discreta, que prefere não ter contato com outras raças, esta ao centro de **elethien**.

Garuthis: Terra desértica, fora da zona de guerra, antigo campo de batalha em uma guerra há muito esquecida, faz fronteira com **elethien**.

Hazend: Cidade fronteiriça, base das forças de **Naarus**, está em um campo agrícola.

Floresta de Dorenor: lugar selvagem cortado por uma estrada central conectada a **Dorenor**.

GHOSTS RAIDERS

Dorenor: Capital do império **Naarus**, conhecida como cidade da luz, cidade branca com colunas e detalhes dourados.