

AMSTERDÃ CHASE

Por: Lucas Machado da Silva Garcia

Florianópolis, 2016

1 – Visão Geral

Amsterdã Chase é um jogo de narrativa de múltiplas escolhas, onde o player viverá na pele de **Amon** um homem de 25 anos que se perdeu da sua família (4 pessoas incluindo Amon) em meio a uma guerra no país em quem nasceu. E tentar reencontrar seus familiares em uma **cidade global**

2-Gameplay/ Jogabilidade

O jogador irá escolher as ações de Amon (coletar informações, ludibriar outros personagem, chantagear, extorquir, torturar, matar, criar ou trair amizades) a soma dessas escolhas terá diferentes finais e determinará o futuro de cada personagem que se envolver com Amon (essa parte será desenvolvida na part II por requerer mais experiência e tempo, para fazer um jogo bem polido)

3- História

Amsterdã uma cidade global ou alfa, conhecida por liberar em determinados locais a prostituição e as drogas, encontramos **Amon** um homem com traços de esquizofrenia exposto dès da infância a uma realidade brutal, onde os pobres não tem vez, luta para esquecer de seu passado cinzento com um futuro incerto como policial investigador. Vive em uma pequena casa com seu companheiro de longa data um pastor alemão treinado por ele chamado **Altas**. **Amon** é um homem marcado profundamente pela guerra que aconteceu durante sua infância no seu velho país, dès de pequeno viu mortes, estupros, massacres, entes queridos torturados e abutres de órgãos dissecando seus amigos, depois de anos de guerra o jovem **Amon** é separado abruptamente de sua família por soldados, e a quilômetros da cidade em que foi separado da sua família ele vê um nuvem cogumelo. Traumatizado por anos de guerra sabia o significado daquele momento. Mais um órfão em um mundo que o tentara rejeitar a sua vida inteira.

Mesmo com todo o caos da sua infância **Amon** consegue se virar como adulto e viver uma nova vida em Amsterdã, revivendo todas as noites aquela mesma nuvem cogumelo, que deixaria aquela terra estéril para sempre com o fogo de ódio dos homens. Ele tem uma vida medíocre e despreocupada com seu amigo **Atlas**, consumindo vários medicamentos para

combater sua esquizofrenia, tenta viver uma vida comum e feliz como seus vizinhos, até que abre sua caixa de correspondência, e vê um envelope vermelho cintilante com uma única palavra **LIS**, no mesmo instante ele começa a olhar rápido para os lados com olhar de preocupação ele olha novamente para o nome e o terror se instala em sua mente, memórias começam a borbulhar em sua mente e ele se vê novamente em meio a guerra por causa da esquizofrenia, ele cai e se escora em um canto, com a mão tremula ele pega o frasco de medicamento põe três comprimidos em sua mão e engole seco. O ataque de pânico passou depois de vinte minutos, ele olha novamente para a carta e sente uma mistura de sensações, felicidade e medo. Talvez agora ele possa reencontra sua irmã mais nova.

4- Personagens

Amon, 25 anos: Um homem marcado pela guerra, que não pode viver sem seus medicamentos. Vivia uma vida medíocre e solitária no subúrbio de Amsterdã com seu cão Atlas, até receber uma carta vermelha que é o gatilho inicial por sua busca desenfreada por alguém que pensara estar morta.

Atlas, 8 anos: um cão experiente em vasculhar locais, muito útil para investigação, ama Amon incondicionalmente e detesta estranhos.

Lis, 19 anos: Uma pequena garotinha quando se separou de Amon, seu estado atual é desconhecido, sua profissão é desconhecida, sua aparência desconhecida.

La Trell, 30 anos: Prisioneiro.

Esmeralda, 21 anos: Irmã de moe, trabalhadora

Moe, 12 anos: Irmão de Esmeralda, uma criança do cortiço

Tanaka, 34 anos: Vendedor de órgãos

Morgana, 40 anos: Cafetina de Luxo

Duhn, 24anos: Mulherengo Fracassado

Nahon, 23 anos: Barman do estabelecimento Dupre

Nawa, 67 anos: Um senhor idade que trabalha com policarbonato

Joyce, 18 anos: Não é mencionada o nome no jogo, mas você interage com ela dentro do cabaré Dupre

Coletador, ????: ?????

Na parte I os cenários explorados são a Casa de Amon, o Departamento de Polícia, o Cabaré Dupre, o Cortiço e o estabelecimento do Mercado Negro que depenava os corpos. Todos são vagamente detalhados, para deixar em foco a narrativa principal.

