

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

# Weak Soul

## Game Design Document

Henrique Schumann  
Vinícius Kiwi Daros

16 de outubro de 2014

# Roteiro

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

## 1 Introdução

## 2 Descrição

- Armas
- Habilidades
- Espíritos
- Reconhecendo personalidade
- Roteiro
- Missões
- Escher + Efeito borboleta

## 3 Características

## 4 Plataforma(s)

## 5 Concept art

## 6 Jogos similares

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

## Introdução

### Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

### Características

### Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

# Introdução

# Sobre o jogo

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

A vida na fazenda pode não ser tão emocionante quanto o jovem Tom gostaria. Mas isso muda completamente quando um misterioso espírito passa a influenciar o comportamento do rapaz, levando-o a aventuras inimagináveis em um universo de fantasia medieval. Ajude Tom a descobrir mais sobre o espírito e encontre meios para libertá-lo.

Weak Soul lhe mostrará uma nova definição para “construção de personagem”. Você guiará Tom em uma jornada épica mas ao mesmo tempo estará moldando a personalidade do espírito que controla o jovem camponês - e será preciso lidar com isso. Em Weak Soul suas ações são mais importantes que suas escolhas.

**Weak Soul**

**H. Schumann,  
V. Daros**

**Introdução**

**Descrição**

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

**Características**

**Plataforma(s)**

Concept art

Jogos similares

# Descrição

# Descrição

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

Weak Soul é um jogo 3D em terceira pessoa no qual você controla Tom, um jovem camponês que recebe algumas habilidades ao ser possuído por um espírito.

Você explorará a região da aldeia de Tom em um cenário de fantasia medieval.

Ao encontrar pessoas na aldeia, você receberá opções de missões a serem cumpridas.

# Descrição

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

Desde a escolha das missões até a forma como você as executa serão usadas para traçar a sua personalidade como jogador e esse perfil moldará o espírito que está possuindo Tom.

Em determinado momento, a personalidade do espírito estará tão bem definida que você perderá o controle de certas ações do personagem

**Weak Soul**

**H. Schumann,  
V. Daros**

**Introdução**

**Descrição**

**Armas**

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

**Características**

**Plataforma(s)**

Concept art

Jogos similares

# Armas

# Armas

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

## Machado

**Ataque:** Golpe simples de curta distância causando grande dano em apenas um alvo;

**Especial:** Golpe giratório causando dano em área;

## Cajado

**Ataque:** Bola de fogo que pode atingir alvos a distância mediana causando dano moderado;

**Especial:** Magia de área de médio alcance que atordoa os inimigos por um tempo;

## Arco

**Ataque:** Flechada de longa distância sem causar tanto dano;

**Especial:** Flecha com corda para atingir lugares de difícil acesso (bat-gancho).

**Weak Soul**

**H. Schumann,  
V. Daros**

**Introdução**

**Descrição**

Armas

**Habilidades**

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

**Características**

**Plataforma(s)**

Concept art

Jogos similares

# Habilidades

# Habilidades especiais

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

Após a personalidade do espírito se fortalecer um pouco, será possível aprender alguma das seguintes habilidades:

- Fúria:**
- Invencibilidade momentânea;
  - Poder de dano aumentado;
  - Bloqueia “especial” mas ataque simples fica mais rápido.

- Invocação:**
- Gera uma criatura que ataca os inimigos;
  - Criatura morre por dano ou por tempo;
  - Pequeno poder de ataque.

- Invisível:**
- Tom fica invisível temporariamente;
  - Invisibilidade também termina quando algum ataque é executado ou sofrido.

**Weak Soul**

**H. Schumann,  
V. Daros**

**Introdução**

**Descrição**

Armas

Habilidades

**Espíritos**

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

**Características**

**Plataforma(s)**

Concept art

Jogos similares

# Espíritos

# Bárbaro

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

- Killer → poder;
- Ação, força bruta, porrada, combate corpo a corpo;
- Vai direto ao ponto, escolhe caminhos mais curtos.

# Bruxo

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

- Explorer → descoberta;
- Conhecer todas as opções, combate a meia distância;
- Visita todos os caminhos.

# Ladino

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

- Stealth → segurança;
- Evita combates, ataca a grandes distâncias;
- Procura um caminho seguro e sem vigilância (mesmo que longo).

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

# Reconhecendo personalidade

# Reconhecendo personalidade

Weak Soul

H. Schumann,

V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

Os ambientes (fases) contarão com uma série de gatilhos invisíveis, sendo que cada um desses gatilhos refletirá uma ponderação sobre a personalidade do jogador.

## Exemplo

- O caminho mais curto e cheio de monstros favorece o perfil de bárbaro;
- O caminho mais furtivo favorece o perfil de ladino;
- Ao explorar os dois caminhos antes sair do ambiente, o perfil de bruxo é favorecido.

# Reconhecendo personalidade

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

Elementos que podem ser usados para ponderação de personalidade:

- Escolha de missões;
- Escolha de habilidades;
- Frequência de uso de cada arma  
(principalmente na primeira missão)
- Ataque a criaturas do cenário;
- Caminho escolhido dentro da missão;
- Porcentagem de “vasos quebrados”;
- Média de dano recebido em cada missão;
- Proporção de inimigos que avistaram Tom na missão.

**Weak Soul**

**H. Schumann,  
V. Daros**

**Introdução**

**Descrição**

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

**Roteiro**

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

**Características**

**Plataforma(s)**

Concept art

Jogos similares

# Roteiro

# Roteiro

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

- 1 Dia na fazenda;
- 2 Naquela noite, espírito chega;
- 3 No dia seguinte, personagem destrava alguns movimentos;
- 4 Diálogo fora de controle com o pai;
- 5 Vai até a Madame → explicação + arma  
→ Q0. Missão no bosque;
- 6 Vai ao centro da vila;
- 7 Q1. Tom recebe duas opções de missão e você pode escolher  
→ Escolha da habilidade especial;
- 8 Q2. Duas opções (para confirmação de personalidade);
- 9 Q3. Missão escolhida pelo espírito;
- 10 Missão final → libertação do espírito;

**Weak Soul**

**H. Schumann,  
V. Daros**

**Introdução**

**Descrição**

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

**Missões**

Escher + Efeito  
borboleta

**Características**

**Plataforma(s)**

Concept art

Jogos similares

# Missões

# Missões de perfil bárbaro

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

- 1** Entrar na floresta de aranhas e limpar a área;
- 2** Destruir portais → monstros vindo em ondas;
- 3** Ir à nascente do rio e matar o super monstro que está contaminando a água;

# Missões de perfil bruxo

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

- 1 Escoltar um cavaleiro pela floresta das aranhas;
- 2 Fazer um monstro recuperar a humanidade;  
(filho do ladino?)
- 3 Procurar itens na nascente do rio (pântano) para fazer um feitiço de purificação;  
→ Enfrentando vermes malignos

# Missões de perfil ladino

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

- 1 Entrar em uma mansão, chegar a um certo cômodo, roubar um item e sair (tudo sem ser visto);
- 2 Entrar no templo dos cultistas, identificar o mestre, matá-lo e fugir antes de ser capturado;
- 3 Coletar um item na caverna onde há apenas um super monstro
  - Puzzle arquitetônico
  - Se o monstro ver o personagem, o persegue e o mata (sem chance de escapar)

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

# Escher + Efeito borboleta

# Bárbaro

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

- Tribo nobre de bárbaros foi incumbida de proteger um artefato sagrado;
- Um invasor corrompe o artefato ao usá-lo para fazer um elixir maligno;
- O mal é catalizado pelo poder o artefato envenena a mente dos bárbaros tornando-os agressivos e impiedosos;
- A tribo passa a investir contra povos vizinhos e passa a ser considerada demoníaca.

# Bárbaro

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

## Missão do espírito bárbaro

Entrar na tribo bárbara, invadir o templo e destruir o artefato corrompido. Com isso, seu povo voltará ao normal.

# Bruxo

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

- Era um mago bom;
- Teve sua família brutalmente morta por uma horda de bárbaros ensandecidos;
- Ficou obcecado em usar seus poderes mágicos para recuperar seus familiares;
- Se envolveu com magia negra e necromancia;
- Fez um pacto com um demônio para conseguir "manipular" almas;
- Depois de falhar em experimentos de ressurreição, briga com o demônio;
- O demônio invade o corpo do bruxo, arrancando seu espírito e condenando-o a vagar pela terra sem corpo e sem descanso.

# Bruxo

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

## Missão do espírito bruxo

Invadir a torre (antiga casa do bruxo) e matar o corpo do próprio bruxo. Com isso, o bruxo morreria de fato e seu espírito poderá ir para o mundo dos mortos.

# Ladino

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

- Filho morre de forma inesperada e estranha (obra do mal);
- Um bruxo aparece se oferecendo para tentar\* trazer a alma do garoto de volta ao corpo;
- Para isso, o ladino tem que ir até o templo dos bárbaros do norte e usar seu artefato sagrado para preparar um elixir;
- Mesmo com o elixir, o experimento do bruxo dá errado: o espírito do garoto é trazido de volta, mas cria um monstro;
- Perplexo com o que houve, o ladino acaba sendo atacado e morto pelo monstro.

# Ladino

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

## Missão do espírito ladino

Libertar a alma de seu filho.

**Weak Soul**

**H. Schumann,  
V. Daros**

**Introdução**

**Descrição**

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

**Características**

**Plataforma(s)**

Concept art

Jogos similares

# Características

# Características principais

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

- Game play e missões adaptados ao seu estilo jogar;
- Desvende uma narrativa épica cheia de mistérios;
- Encontre aventuras e revelações diferentes a cada partida;
- Construa a personalidade de seu personagem - e lide com isso;

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

**Plataforma(s)**

Concept art

Jogos similares

# Plataforma(s)

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

- PC (Windows e Linux)
- Controle por joystick (ideal) ou por teclado e mouse

**Weak Soul**

**H. Schumann,  
V. Daros**

**Introdução**

**Descrição**

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

**Características**

**Plataforma(s)**

**Concept art**

**Jogos similares**

# Concept art

# Bárbaro

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares



# Bárbaro

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

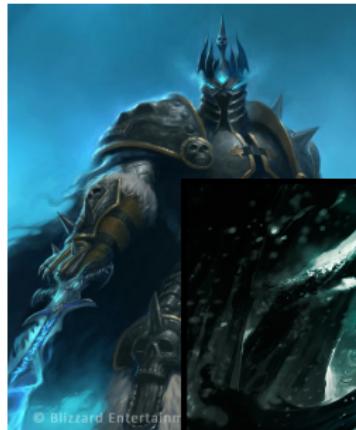
Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares



# Bárbaro

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

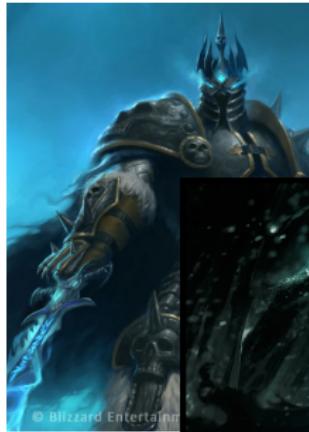
Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares



# Bárbaro

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

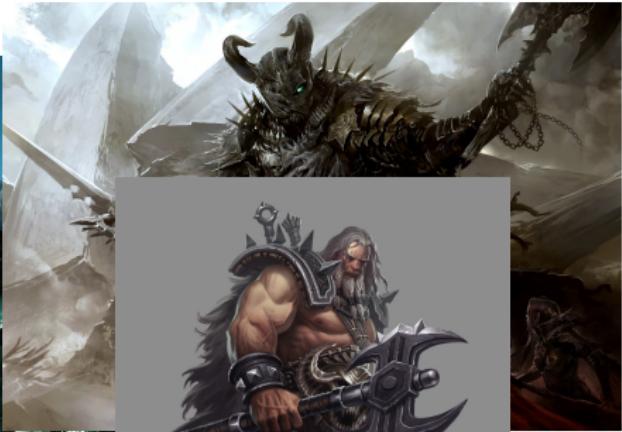
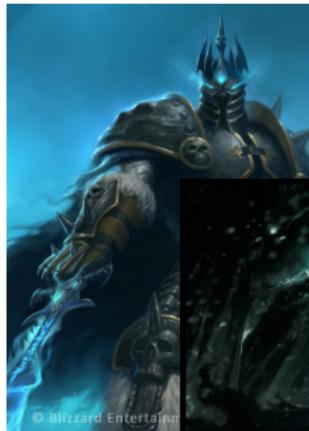
Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares



# Bruxo

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares



# Bruxo

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares



# Bruxo

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares



# Bruxo

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares



# Ladino

[Weak Soul](#)

**H. Schumann,  
V. Daros**

[Introdução](#)

[Descrição](#)

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

[Características](#)

[Plataforma\(s\)](#)

[Concept art](#)

[Jogos similares](#)



# Ladino

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares



# Ladino

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares



## Ladino

## Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

## Descrição

Armas

## Habilidades

Espíritos

## Reconhecimento

## personal

Roteiro

Missões

## Características

## Plataforma(s)

## Concept art

## Jogos similares



## Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares



## Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares



## Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

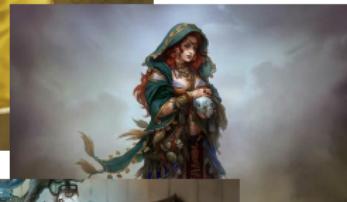
Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares



## Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares



[Weak Soul](#)

[H. Schumann,  
V. Daros](#)

[Introdução](#)

[Descrição](#)

[Armas](#)

[Habilidades](#)

[Espíritos](#)

[Reconhecendo  
personalidade](#)

[Roteiro](#)

[Missões](#)

[Escher + Efeito  
borboleta](#)

[Características](#)

[Plataforma\(s\)](#)

[Concept art](#)

[Jogos similares](#)

# Jogos similares

# Trine

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

Três personalidades: ladra, mago e cavaleiro



# Trine

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

Três personalidades: ladra, mago e cavaleiro



# Trine

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

Três personalidades: ladra, mago e cavaleiro



# Kingdoms of Amalur: Reckoning

Fantasia medieval com visualização próxima a desejada.



[Weak Soul](#)

H. Schumann,  
V. Daros

[Introdução](#)

[Descrição](#)

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

[Características](#)

[Plataforma\(s\)](#)

[Concept art](#)

[Jogos similares](#)

# Kingdoms of Amalur: Reckoning

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

Fantasia medieval com visualização próxima a desejada.



## Kingdoms of Amalur: Reckoning

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

## Descrição

Armas

## Habilidades

Espíritos

Resenhas

## personal

Roteiro

Missões

Escher +

borboleta

## Características

## Plataforma(s)

Concept art

logos similares



# Legacy of Kain: Soul Reaver

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

Narrativa envolvente e que move o jogo; Building puzzle.



# Legacy of Kain: Soul Reaver

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

Narrativa envolvente e que move o jogo; Building puzzle.



# Legacy of Kain: Soul Reaver

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

Narrativa envolvente e que move o jogo; Building puzzle.



# God of War

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

Narrativa envolvente e que move o jogo; Sensação de jornada épica.



# God of War

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

Narrativa envolvente e que move o jogo; Sensação de jornada épica.



# God of War

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

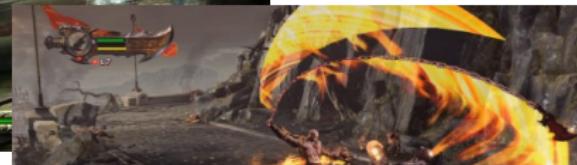
Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

Narrativa envolvente e que move o jogo; Sensação de jornada épica.



# Fim

Weak Soul

H. Schumann,  
V. Daros

Introdução

Descrição

Armas

Habilidades

Espíritos

Reconhecendo  
personalidade

Roteiro

Missões

Escher + Efeito  
borboleta

Características

Plataforma(s)

Concept art

Jogos similares

Obrigado!

Dúvidas?