

Dark Souls 2:

Review rápida para o entendimento do jogo (pfvr leia, fui eu quem escreveu, não o chat GPT):

Dark Souls 2 é um jogo de ação e aventura com elementos de RPG, diferente do que falam, não é um action rpg (arpg).

O jogo começa com uma cutscene, onde mostra o portador da maldição (nosso personagem), ele cai num poço com a maldição e aparece no lugar Things *Betwixt* (*não sei como traduzir*). Então criamos nosso personagem e partimos para Majula (safe house, safe room do jogo, onde tem todos os mercantes e afins), conhecemos Emerald Herald, ganhamos nosso item de cura mais valioso (Frasco de Estus) e então partimos em uma aventura sombria em um reino amaldiçoado para cumprirmos nosso objetivo.

Objetivo: temos que curar a maldição, essa assola o reino desde os tempos antigos, onde transformar seres humanos em cascas vazias, assim que perdem seu propósito. Para isso, devemos encontrar o Rei Vendrick, conhecer as histórias, derrotar os bosses e inimigos, explorar e por fim, quem sabe, acender a chama.

Recursos de História: na lore de Dark Souls 2, temos a chama (devemos acender ou não), relacionamento do Vendrick com a Nashandra (mulher resultante de um fragmento da alma de Manus - personagem importante do Dark Souls), guerra dos gigantes, experimentos com humanos por parte de Aldia (irmão do rei) e afins...

Quanto aos sistemas:

Em resumo: vida, stamina, peso e diversos outros atributos.

Cada mapa tem seus inimigos e alguns mapas compartilham inimigos.

Cada mapa tem seus bosses.
