

### Sok akció és változatosság

A Two Worlds egyesíti a rendkívül dinamikus és kifinomult harcrendszert a felfedezés jelentőségével és szabadságával, meghaladva ezzel a hasonló típusú játékok teljesítményét.

Egy csúcsmínőségű Szerepjáték megalkotása - a Two Worlds projekt végső célja, hogy egy PC-re és XBox360-ra írt csúcsszuper RPG-t dobjanak piacra, amelyben a játékosoknak valóban van lehetőségük a cselekedeteikkel alakítani a világot - erősebb hatással, mint az eddig ismert más termékeknél. Ezt a célkitűzést egy erős, nemlineáris történet, elképesztő grafika és "letaglózó" harcmozdulatok segítik elő. A hallgatóság figyelmének felkeltése érdekében a játék összetettségét a jelentős döntések választéka adja majd, míg a Felhasználói Felület leegyszerűsödik.

Izgalmas, lenyűgöző és kihívást jelentő küzdelem - a harcrendszert könnyű kezelni és számos lehetőség bátorítja a játékost a különböző stílusokkal és képességekkel való kísérletezésre. Igen látványos és dinamikus koreográfia biztosítja a legizgalmasabb tapasztalatokat.

A cél és a jelentőség erős jelenléte - a Two Worlds támogatja a jelentőségteljes játékot. A játék világának dinamikája még a drámai változásokat is megengedi, mint például: különböző frakciók által uralt városok, királyok megbuktatása, teljes szervezetek gyökeres kiirtása és még sok minden.

Korlátlan szabadság a tapasztalatszerzésben - a játék lehetőséget ad, hogy a játékos szabadon barangolhassa be és fedezze fel a játék világát. A játékosok kifejleszthetik a maguk módszerét, hogy megfeleljenek a kihívásoknak, megoldják a problémákat, teljesítsék a küldetéseket és a tetteiknek megfelelően ezért a különböző szervezetektől jutalmat kapjanak.

### Lehetőségek tárháza

A Two Worlds játékmenet leglátványosabb eleme a szabadság, amellyel belülről megváltoztathatjuk a világot és a történetet. Másik fontos lehetőség a korlátlan karakterfejlesztés és az izgalmas, lenyűgöző küzdelmek. A játékost arra ösztönzi, hogy kísérletezzon a világgal, kipróbálja a jó és rossz cselekedetek következményeit és megtalálja a kihívások legteljesebb megoldását. A játékot úgy tervezték, hogy hosszútávú élményt nyújtson, ami fontos a játékosnak és erőt ad neki a folyamatos átalakuláshoz. Az adrenalin-bummal járó gyakori harci helyzet pedig biztosítja a rövid-távú, erőteljes motivációt az aktuális játékszakasz folytatására.

A játék egyedülálló lehetőséget nyújt a világ befolyásolására - ilyen mértékben ez az RPG az első. A döntés szabadsága (pl. szabad döntés, hogy csatlakozik-e különböző szervezetkhez, vagy elárulja őket) és minden döntés fontossága a magja a mechanizmusnak, mely a jelentőségteljes játék érzetét adja.

A probléma megoldásától függően a játékos hírneve növekszik vagy csökken a különböző frakcióknál, bizonyos lehetőségek megnyílnak, vagy éppen elérhetetlenek maradnak, küldetéseket kínálnak fel és új helyek válnak bejárhatóvá. Például a játékosnak el kell döntenie, hogy megvédi a várost az orkok rohamától, vagy titokban kinyitja a kaput és beengedi az ellenséget. Utóbbi esetben a barbár hordák lerohanják a várost és átveszik az uralmat. Ha a játékos legközelebb ide látogat, a várost orkok népesítik be és ők irányítják, amíg az emberek serege megérkezik és megpróbálja felszabadítani a várost. A világ a saját életét éli, de a játékosnak módjában áll megváltoztatni azt! Az igazi kihívás abban áll, hogy ráakadjon a megfelelő "szálakra" és ügyesen "mozgassa" őket.

**Forrás:** [Two Worlds hivatalos oldala](#)