

Oldd meg a küldetéseket interneten, harcolj szemtől szemben az ellenfeleddel és rendezz lóversenyeket

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 kísérletezzen 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 játékszakaszc 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](#)