



Gameforge przejmuje wydanie "SoulWorker" w Europie oraz Ameryce Północnej

MAT



SoulWorker to południowokoreańskie MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) akcji w stylu anime. Gra koncentruje się na dynamicznych rozgrywkach w perspektywie trzeciej osoby (TPP). Za pomocą klawiatury i myszki lub kontrolera, gracz przejmuje rolę bohaterów, którzy w postapokaliptycznym świecie muszą stawić czoło groźnym potworom. Każda z postaci posiada wyjątkowo silnie rozwinięte emocje, jak np. uczucie zemsty lub szaleństwa, które określają rodzaj broni, jaką może się posługiwać i definiują jej klasę. Dzięki tym afektom bohaterowie rozwijają w sobie wyjątkowe umiejętności i wykorzystują je do ataków i obrony, posługując się przy tym ekwipunkiem zależnym od wypracowanej przez siebie klasy postaci.

Na graczy w *SoulWorker* czekają:

Fascynujące historie anime opowiadające o walce przetrwania gatunku ludzkiego. Hordy nieprzyjaciół zagrażają istniejącemu światu *SoulWorker* – nie tylko istoty z innych wymiarów czy prywatny konglomerat wojskowy, lecz również inne pragnące władzy nacje próbują zgładzić gatunek ludzki.

Cztery klasy postaci. Na początku gracz ma do dyspozycji cztery klasy – prawdziwe perełki dla fanów anime. Gracz może wybrać między: *Soulum Sword*, *Mist Scythe*, *Gun Jazz* lub *Howling Guitar*. Zoptymalizowane prowadzenie kamery TPP w czasie rzeczywistym daje graczowi wrażenie, że znajduje się on w samym środku zaciętych walk.

Duża zawartość PvE z nietuzinkowymi i ciekawymi instancjami. Ponad 100 instancji PvE z charakterystycznymi dla danego epizodu przeciwnikami końcowymi o różnym stopniu trudności. I tak w początkowych instancjach gracz może dowiedzieć się historii *SoulWorker*, a w obszarach z wyższym poziomem lub w codziennych wyzwaniach zdobyć drogocenne łupy.

Własne strefy PvP przeznaczone do walk grupowych na otwartych polach bitwy. „District 6” to niebezpieczny obszar PvP, graniczący ze strefą PvE, na którym gracze mogą zmierzyć się ze sobą. Szalone potwory i gigantyczni bossowie w środku strefy podkreślają dreszcz emocji.

Crafting, gildie, housing i dużo więcej. Wiele przedmiotów można wyprodukować za pomocą odpowiedniego projektu. Gracze mogą założyć grupę lub gildię i otrzymują poza tym własny teren pod zabudowę. Własne cztery kąty można wyposażyć w mnóstwo mebli. Ponadto można sprzedawać na rynku zbroje, broń lub wyjątkowe karty, które mają działanie wzmacniające.