



DOLMEN

Cena brutto	85,00 zł
Cena netto	85,00 zł
Numer katalogowy	PS5-GU0008
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Przywodzące na myśl [Dead Space](#) oraz [The Surge](#) *Dolmen* jest grą akcji z widokiem z perspektywy trzeciej osoby, wzbogaconą o elementy RPG i fabułą inspirowaną stylem H.P. Lovecrafta. Rozgrywka debiutanckiego dzieła Massive Work Studio łączy w sobie elementy survival horroru, dynamiczną walkę podobną do tej z serii [Souls](#) oraz nacisk na eksplorację dostępnych poziomów. Grę stworzono z myślą o zabawie w pojedynkę, jednak udostępniono również tryb kooperacyjny. Tytuł został w znacznej mierze ufundowany poprzez zbiórkę na Kickstarterze i pierwotnie ukazał się na PC oraz konsole ósmej generacji.

Fabula

Akcja *Dolmen* toczy się na planecie Revion Prime, różniącej się od Ziemi pod względem flory, fauny i warunków atmosferycznych. **Główny bohater został na nią przysłany w celu pobrania próbek tytułowego kryształu, który nie może wpaść w niepowołane ręce, bo pozwala na podróż pomiędzy wymiarami. Okazuje się jednak, że cenny surowiec znalazł się na celowniku istot z innej planety.**

Celem twórców było połączenie elementów kosmicznego science fiction i horroru.

Mechanika

Pod kątem rozgrywki *Dolmen* wpisuje się w popularny nurt souls-like'ów. System walki jest zręcznościowy i wymaga uważnej obserwacji przeciwników, a wykonywanie ciosów bronią do walki w zwarcu (miecze, topory) zużywa punkty kondycji. Do wykonywania ataków dystansowych służą specjalne pistolety, zasilane energią gromadzoną przez naszego bohatera i będącą odpowiednikiem paska many. Nie zadają one wielkich obrażeń, niezależnie, czy stosujemy lekki czy ciężki tryb strzału. Można je jednak wykorzystać do nałożenia negatywnych efektów na naszych wrogów, takich jak zamrożenie czy trucizna. **Oprócz zwykłych oponentów, od czasu do czasu przyjdzie nam mierzyć się również z potężnymi bossami** posiadającymi unikalne zestawy ataków. Utracone zdrowie regenerujemy kosztem naszej energii, a ciosy przeciwników blokujemy specjalną energetyczną tarczą. Idealne sparowanie ataku oponenta kończy się jego chwilowym unieruchomieniem, dając nam chwilę na zaplanowanie kolejnych działań.

Za zabitych wrogów otrzymujemy punkty doświadczenia oraz różnorodne przedmioty. Te pierwsze wykorzystujemy do ulepszania statystyk głównego bohatera, czego dokonujemy tylko na naszym statku zwanym „ZEO”. Określają one, jak duże obrażenia jakimi rodzajami broni zadajemy, ile mamy punktów życia, kondycji czy ochrony przed konkretnymi rodzajami obrażeń. **Na statek przenosimy się dzięki rozmieszczonym w grze terminalom, służącymi jednocześnie za punkty zapisu odradzające przeciwników** oraz schowek do organizowania znalezionych materiałów. Zdobyte przedmioty wykorzystujemy głównie do tworzenia nowego wyposażenia lub ulepszania obecnego. Istnieją również specjalne receptury, które możemy wykorzystać na dwa sposoby: albo konstruujemy dzięki nim nowe skafandry, albo konsumujemy od razu w celu zdobycia natychmiastowej premii do jednego z naszych atrybutów.

Kwestie techniczne

Dolmen stworzono na silniku Unreal Engine, jednak ze względu na ograniczenia budżetowe twórców już w dniu premiery grafika nie stała na najwyższym poziomie. Poszczególne lokacje mają bardzo organiczny design – platformy, po których się poruszamy, niejednokrotnie przypominają kości czy też mięśnie żywych organizmów.