

Link do produktu: <https://www.it7.pl/dragon-age-the-veilguard-p-7714.html>



# DRAGON AGE THE VEILGUARD

|                  |                            |
|------------------|----------------------------|
| Cena brutto      | <b>45,00 zł</b>            |
| Cena netto       | <b>45,00 zł</b>            |
| Numer katalogowy | <b>PS5-GU0081</b>          |
| Producent        | <b>IT7 Mateusz Szultka</b> |

## Opis produktu

*Dragon Age: The Veilguard* to czwarta główna odsłona cyklu gier [RPG](#), zapoczątkowanego w 2009 roku. Produkcja została opracowana przez studio BioWare, które czuwa nad rozwojem marki, a także ma w swoim portfolio między innymi takie projekty, jak [Star Wars: Knights of the Old Republic](#), cykl [Mass Effect](#) czy [Neverwinter Nights](#).

**Gra została wydana w Polsce jako *Dragon Age: Straż Zasłony*.** Projekt był początkowo znany jako *Dragon Age: Dreadwolf*, jednak w toku produkcji jego autorzy uznali, że to nie Solas, czyli ów „Strasliwy Wilk”, odgrywa tu główną rolę, lecz właśnie straż próbująca powstrzymać sprowadzone przez niego zagrożenie. W konsekwencji zdecydowano się na zmianę tytułu.

## Fabula

Uwaga! Ta sekcja zawiera spoilery z gry [Dragon Age: Inkwizycja](#).

**Akcję gry *Dragon Age: The Veilguard* osadzono po wydarzeniach przedstawionych w *Dragon Age'u: Inkwizycji* i dodatku *Intruz*.** Solas, czyli jeden z naszych towarzyszy w poprzedniej części serii, okazał się Strasliwym Wilkiem, Fen'Harellem – potężną istotą, która niegdyś stworzyła tytułową Zasłonę oddzielającą fantastyczny świat Thedas od Pustki będącej domem dla demonów.

Jako że jednocześnie odebrał on elfom ich dawną chwałę i nieśmiertelność, w końcu uznał to za błąd i postanowił go naprawić, odprawiając magiczny rytuał niszczący Zasłonę. Obrzęd zakończył się niepowodzeniem, wpuszczając do Thedas dwa potężne, elfickie bóstwa chcące za wszelką cenę zdominować świat śmiertelników.

**W trakcie rozgrywki wcielamy się w postać znaną jako Rook, która jako jeden z tytułowych Strażników Zasłony musi zebrać drużynę i wyruszyć w podróż przez Thedas**, by powstrzymać siły zła, nim sprawy całkowicie wymkną się spod kontroli. Nasze poczynania oraz dokonywane przez nas wybory kształtują przebieg opowieści i jej zakończenie.

## Towarzysze

***Dragon Age: Straż Zasłony* pozwala nam stanąć na czele trzyosobowej drużyny**, której członków dobieramy spośród siedmiorga dostępnych towarzyszy. Są to:

1. Emmrich (nekromanta);
2. Davrin (Szary Strażnik);
3. Neve (mag, a zarazem prywatna detektyw z Tevinteru);
4. Lace Harding (łuczniczka, którą mieliśmy okazję poznać w *Dragon Age'u: Inkwizycji*);
5. Lucanis (zabójca magów);
6. Taash (zabójca smoków z rasy qunari);
7. Bellara (Skoczek Zasłony, ang. Veil Jumper).

Każdy z nich ma do opowiedzenia własną historię, którą możemy poznać w trakcie rozgrywki, wykonując związane z nią zadania.

---

## Romanse

*Dragon Age: The Veilguard* pozwala nawiązywać przyjaźnie i romantyczne więzi z sojusznikami. Warto odnotować, że nie ma w tej kwestii żadnych ograniczeń, a płeć naszej postaci i jej potencjalnej drugiej połówki nie mają żadnego znaczenia. Co ciekawe, **jeżeli nie zdecydujemy się na miłosną relację z daną postacią, może ona znaleźć sobie innego wybranka lub inną wybrankę** nie tylko pośród pozostałych członków naszej drużyny, lecz również wśród innych postaci neutralnych.

## Gameplay

W *Dragon Age: Straż Zasłony* akcję oglądamy z perspektywy trzeciej osoby (TPP). **Zabawę rozpoczynamy od procesu kreacji postaci**, wybierając jej rasę (otrzymujemy do wyboru człowieka, krasnoluda, elfa oraz qunari), frakcję (możemy między innymi zostać jednym ze Smoków Cienia pochodzących z Tevinteru) oraz klasę (gra pozwala nam wcielić się w wojownika, maga lub łotrzyka), a także decydując o jej wyglądzie. Dalej nie pozostaje nam nic innego, jak rzucić się w wir przygód.

Opowieść, w której odgrywamy główną rolę, wiedzie nas przez różnorodne lokacje, jak Minratus (Stolica Tevinteru), forteca Weisshaupt (główna siedziba Szarych Strażników) czy choćby Głębokie Ścieżki (gdzie gnieźdzą się mroczne pomioty); oprócz tego na odwiedzenie czekają między innymi takie miejsca, jak kraina Rivain oraz gęsty las Arlathan.

Podczas gdy **Rozdroża, będące odrębnym wymiarem niejako zawieszonym pomiędzy światami, pełnią rolę swoistego huba**, skąd udajemy się do kolejnych, oddzielonych od siebie regionów, **naszą bazą wypadową jest latarnia morska**, gdzie możemy odpocząć od trudów podróży i spędzić czas ze swoimi towarzyszami.

Motorem przygody są zadania popychające fabułę do przodu, którym towarzyszą misje poboczne. Realizując je, prowadzimy rozmowy z różnorodnymi postaciami i dokonujemy wyborów, a także walczymy z napotkanymi przeciwnikami. Z uwagi na fakt, że system walki jest nastawiony na akcję, **w grze próżno szukać aktywnej pauzy z prawdziwego zdarzenia, znanej z poprzednich odsłon cyklu.**

Niemniej zastępuje ją specjalne koło umiejętności, którego włączenie wstrzymuje rozgrywkę, pozwalając nam wybrać pożądaną zdolność naszej postaci, wskazać cel czy też wydawać polecenia towarzyszom oraz aktywować ich specjalne umiejętności. Ponadto z czasem znajdziemy w nim informacje na temat słabych i mocnych stron przeciwników znajdujących się na polu bitwy.

A skoro o adwersarzach mowa – na naszej drodze stają między innymi mroczne pomioty, kultyści Venatori czy choćby demony z pustki. **W miarę postępów rozwijamy postać, odblokowując nowe umiejętności związane z jej klasą**, a także gromadzimy coraz lepsze wyposażenie, dzięki czemu z czasem możemy mierzyć się z coraz większymi wyzwaniem.

## Tryby gry

W przeciwieństwie do poprzedniczki, *Dragon Age: The Veilguard* pozwala wyłącznie na rozgrywkę w pojedynkę; nie przewidziano trybu coop ani innego wariantu zabawy wieloosobowej.

## Silnik

*Dragon Age: The Veilguard* wykorzystuje silnik Frostbite, znany zarówno z opracowanych przez BioWare gier *Dragon Age: Inkwizycja*, *Mass Effect: Andromeda* oraz *Anthem*, jak i z innych produkcji wydawanych przez Electronic Arts, na czele z serią *Battlefield*.

## Edycja kolekcjonerska

**Edycja kolekcjonerska *Dragon Age: The Veilguard* otrzymała nazwę Rook's Coffin**, a w jej skład wszedł szereg „fizycznych” przedmiotów (lecz bez gry): świecąca replika sztyletu z lyrium o długości 55,9 cm, 12-ścienna kość z ikonami dialogowymi w sakiewce, 10-centymetrowa buteleczka na mikstury, płócienna mapa Thedas z tubą, litografia z wizerunkami towarzyszy (45,7 x 61 cm), talia 52 kart z postaciami i miejscami z gry oraz list z podziękowaniami od BioWare. Sugerowana cena „kolekcjonerki” wyniosła **149,99 dolara** amerykańskiego.