



DREAMFALL CHAPTERS

Cena brutto	65,00 zł
Cena netto	65,00 zł
Numer katalogowy	PS4-GU0198
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Dreamfall Chapters na PC, XONE i PS4 to trójwymiarowa gra przygodowa, będąca trzecią odsłoną cyklu, w skład którego wchodzi [The Longest Journey](#) z 1999 roku i wydane siedem lat później [Dreamfall: The Longest Journey](#). Produkcję stworzyło studio Red Thread Games, w którym pracuje większość osób odpowiedzialnych za poprzednie części, w tym główny scenarzysta i projektant, Ragnar Tornquist.

Fabula

Fabula kontynuuje wątki przedstawione w *Dreamfall: The Longest Journey*. Gracz poznaje dalsze losy trzech światów – pełnej magii Arcadii, zdominowanego przez technikę Stark oraz tajemniczego Storytime, gdzie rodzą się wszystkie opowieści, a marzenia stają się rzeczywistością. W Stark akcja rozpoczyna się w roku 2220. Przedstawiona przez autorów wizja tych czasów nie należy do optymistycznych. Po wypuszczeniu przez firmę WatiCorp umożliwiającej świadome eksplorowanie snów technologii Dreamer, społeczeństwo stanęło na skraju przepaści, gdyż coraz więcej ludzi preferuje świat marzeń od rzeczywistości. Nie najlepiej prezentuje się też sytuacja w Arcadii. Imperium Azadi żelazną ręką rządzi wschodnimi ziemiami, a jego armie opanowały również północne krainy z ich stolicą, czyli miastem Marcuria.

Dreamfall Chapters stanowi zwieńczenie historii Zoe Castillo – pochodzącej ze Stark dziewczyny, która w snach potrafi podróżować do Arcadii. W późniejszych fragmentach kampanii możemy pokierować również mężczyzną imieniem Kian Alvane, który po wydarzeniach z poprzedniej części został skazany za zdradę Imperium Azadi i oczekuje w więzieniu na egzekucję.

Mechanika

Pod względem mechanizmów rozgrywki *Dreamfall Chapters* stanowi klasyczną przygodówkę. **Zabawa polega więc głównie na gromadzeniu przedmiotów, prowadzeniu rozmów i rozwiązywaniu zagadek.** W grze nie znajdziemy sekwencji zręcznościowych. Świat gry jest w pełni trójwymiarowy i zachęca do eksploracji. Wiele lokacji ma strukturę otwartą; otrzymujemy w nich kilka zadań do wykonania i tylko od nas zależy, w jakiej kolejności je zrealizujemy. Gdy podróżujemy po wirtualnych światach, małe ikonki informują nas o wartych uwagi miejscach i przedmiotach, co zapobiega żmudnemu klikaniu na wszystko, co znajduje się na ekranie. **Gra łączy system bezpośredniego poruszania się, typowy dla trzecieosobowych gier akcji, z przygodówkowym interfejsem point-n-click, służącym do interakcji z otoczeniem.** Bardziej tradycyjnie nastawieni fani gatunku mogą też pokierować postaciami wyłącznie za pomocą myszki.

Kwestie techniczne

Dreamfall Chapters oferuje atrakcyjną trójwymiarową grafikę, która wykorzystuje silnik Unity. Produkcja współfinansowana była ze środków Norweskiego Instytutu Filmowego oraz pieniędzy pozyskanych w wyniku zbiórki przeprowadzonej na popularnej platformie finansowania społecznościowego. Pomimo niższego budżetu, autorom udało się stworzyć produkcję równie obszerną co *Dreamfall: The Longest Journey* i wyraźnie lepszą pod względem wizualnym.