

Link do produktu: <https://www.it7.pl/escape-dead-island-p-7018.html>

## ESCAPE DEAD ISLAND

|                  |                            |
|------------------|----------------------------|
| Cena brutto      | <b>30,00 zł</b>            |
| Cena netto       | <b>30,00 zł</b>            |
| Dostępność       | <b>Dostępny</b>            |
| Numer katalogowy | <b>X360-GU0745</b>         |
| Producent        | <b>IT7 Mateusz Szultka</b> |

### Opis produktu

*Escape Dead Island* stanowi jeden ze spin-offów cyklu *Dead Island*, zapoczątkowanego jako pierwszoosobowe cRPG akcji przez wrocławskie studio Techland, a następnie przekazanego przez firmę Deep Silver innym deweloperom. W tym wypadku mamy do czynienia z przygodową grą akcji z widokiem TPP, będącą dziełem szwedzkiego studia Fatshark (zawdzięczamy mu między innymi sieciowe gry akcji w historycznych realiach, zatytułowane *War of the Roses* i *War of the Vikings*).

Pod względem chronologii wydarzeń, *Escape Dead Island* stanowi pomost między pierwszą odsłoną serii (*Dead Island* z 2011 roku) a wydaną w 2015 roku częścią drugą, stawiając sobie za cel wyjaśnienie tajemnicy, jaką jest geneza wirusa zamieniającego ludzi w zombie i wprowadzenie graczy do *Dead Island 2*. Głównym bohaterem omawianego tytułu jest młody Cliff Calo, rozpieszczony syn magnata medialnego, który ma ambicję nakręcić dokument stulecia, objawiając światu prawdę o wirusie z wyspy Banoi. Chłopak skrzykuje więc paczkę przyjaciół, kradnie jacht i wyrusza w stronę archipelagu opanowanego przez żywe trupy – przy czym za cel obiera sobie nie miejsce akcji „jedyńki”, lecz leżącą nieopodal wyspę Narapela, ściśle tajny obiekt objęty kwarantanną.

Rzecz jasna, Cliff nie zdaje sobie sprawy z niebezpieczeństwa, na jakie naraża siebie i swoją paczkę, więc wyprawa badawcza szybko staje się dramatyczną walką o przetrwanie. Jednak *Escape Dead Island* ukazuje zmagania z zombiakami w inny sposób niż podstawowe odsłony serii – główny bohater nie jest odporny na wirus, więc bliższy kontakt z żywymi trupami zwykle kończy się dla niego fatalnie. Dlatego pomimo implementacji w grze sporego arsenału broni (zwłaszcza białej, jak topór strażacki czy katana), rozgrywka kładzie nacisk na skradanie się i ewentualnie ciche eliminowanie przeciwników. Oprócz tego nie brakuje sekwencji zręcznościowych i przygodówkowych, ponadto ważną częścią zabawy w dalszym ciągu jest mniej lub bardziej swobodna eksploracja.

W przedstawieniu opowieści ważne miejsce zajmuje zdrowie psychiczne bohatera. Wraz z kolejnymi traumatycznymi przeżyciami, jakich dostarcza mu Narapela, Cliff coraz głębiej popada w szaleństwo, doświadczając psychodelicznych wizji i tracąc zdolność rozróżnienia, co jest prawdziwe, a co nie.

Stoi to w niejakiem kontraście z grafiką, która tętni kolorami i sprawia raczej przyjemne wrażenie, co jest też w dużej mierze zasługą użycia technologii cel-shading. Zupełnie inną sprawą jest jakość oprawy – gra raczej nie reprezentuje graficznej klasy wyższej, nawet wśród gier przeznaczonych na sprzęt siódmej generacji.

Warto jeszcze wspomnieć, że *Escape Dead Island* to gra w całości skupiona na fabule, toteż nie zawiera żadnej formy rozgrywki wieloosobowej.