



DREAMERS: ECCO IL NUOVO VIDEOGIOCO DI PLAYSYS

Un'avvincente avventura 3D in cui la realtà non è come sembra



Milano, 13 gennaio 2021

Immaginate di ricevere una lettera misteriosa, che vi porterà ad affrontare una serie di avventure in un mondo ancora inesplorato. Un mondo in cui ci saranno avversità, momenti di incertezza ed emozioni sorprendenti, perché il viaggio che siete invitati ad intraprendere non vi porterà nei posti in cui vi aspettate di arrivare.

Così si apre **DREAMERS**, il nuovo videogioco di PlaySys, un'avventura 3D con open world guidato, caratterizzato da un gameplay poliedrico che si estende su diversi territori proponendo numerosi incontri con personaggi, enigmi e svariati sottogiochi. Primo gioco per console dello studio milanese, DREAMERS promette di trasportare emotivamente i giocatori in un mondo fantastico e curato sotto tutti gli aspetti.

Gran parte del gioco si svolge in single-player ma ci sarà la possibilità di usare il multi-characters cooperativo in specifici ambienti. Saranno presenti puzzle ambientali e sfide di tanti tipi, veicoli da guidare e potenziare in stile mobile game, così come una vasta mappa da scoprire, oggetti da collezionare e quest da portare a termine.

Tutti questi elementi sono stati pensati e definiti nel dettaglio con attenzione, per dare al pubblico di videogiocatori un prodotto unico nel suo genere, un gioco alla portata di tutti, senza barriere di difficoltà e senza game over, che possa offrire emozioni a un pubblico nostalgico e, allo stesso tempo, proporre un'esperienza moderna per i giocatori alle prime armi.

Features

- **Tutta un'altra storia.** DREAMERS tratta il tema del viaggio, che in chiave metaforica diventa scoperta della vita quotidiana che affrontiamo ogni giorno crescendo. Il titolo di PlaySys è dunque pensato per essere vissuto da tutti i giocatori a cui piace scoprire la storia ed essere portati per mano, attraverso una narrazione che si lascia svelare lentamente. L'intento di DREAMERS è anche quello di portare una svolta nelle classiche avventure grafiche, introducendo alcuni elementi di contaminazione caratteristici di altri generi, in cui il giocatore vivrà un'esperienza di diverse ore con svariati gameplay in un mondo liberamente esplorabile.
- **Art vs Feeling.** L'intero titolo è sviluppato in grafica 3D con una scelta molto particolare per quanto riguarda i colori e, dal punto di vista tecnico, l'impiego di elementi grafici. Una scelta ovviamente pensata, con tanto di strumenti di sviluppo realizzati appositamente da PlaySys, e che avrà un riscontro anche nella parte narrativa. Il gioco si presenta con una grafica non fotorealistica e dai tratti spigolosi, volutamente low-poly, per creare un disequilibrio tra la narrazione e lo stile visivo definito da colori vividi e rassicuranti, a netto contrasto con la presenza dei temi profondi che vengono affrontati.
- **Viaggio attraverso mondi e sensazioni.** Nel gioco vengono affrontate tematiche importanti della quotidianità dell'individuo, come la famiglia, la burocrazia e le delusioni che, a volte, ne conseguono. Inoltre, un punto fondamentale del titolo di PlaySys è la mancanza di egocentrismo nello storytelling. Non tutti gli NPC sono solo funzionali come in altri giochi, ma tanti partecipano attivamente alla collettività portandovi il proprio carattere. Non tutti i personaggi, infatti, sono chiamati a coinvolgere i protagonisti che spesso si sentono emarginati o, talvolta, alienati dalla società virtuale di DREAMERS. Per dar vita a tutti questi NPC low-poly e per aumentarne il contrasto narrativo, PlaySys ha investito nella creazione di un teatro di motion capture nei propri uffici.
- **Mondo a portata di codice.** Un'altra caratteristica che rende il processo di creazione versatile è l'utilizzo del proprio toolkit di sviluppo di videogames e

applicazioni interattive - il "*PlaySys Interaction Framework*". Solo con una serie di strumenti realizzati nel corso dei 13 anni di presenza sul mercato internazionale, il team di PlaySys ha potuto dare il via ai lavori nella creazione di un titolo così ambizioso, lanciandosi in una produzione di oltre due anni di lavoro.

La release del gioco è prevista per la seconda metà del 2021 per **PlayStation** e per altre console. Ulteriori dettagli sulle piattaforme di gioco verranno comunicati in seguito.

Da [questo link](#) potete scaricare il trailer e le immagini e qui potete consultare la [pagina web di DREAMERS](#).

A proposito di PlaySys

Con i suoi software proprietari, Real IES e Real HDR, PlaySys si afferma come azienda internazionale nel mercato dei tool professionali per la grafica 3D, e i suoi prodotti sono in uso in tutto il mondo. Nel campo dello sviluppo, avvalendosi di un team di professionisti, a partire dal suo fondatore, Luca Deriu, l'azienda si impone tra le principali in Italia per la creazione di prodotti interattivi e gamification per le aziende di valore.

Luca Deriu è docente di arch-viz nei master della Scuola Politecnica di Design (SPD) a Milano e visiting professor in Game Development presso Sataedu in Finlandia. Negli anni ha tenuto docenze in svariati atenei in Italia e all'estero, ed ha pubblicato diversi manuali tecnici ed articoli per testate di settore.

Per maggiori informazioni: <https://www.play-sys.com>

Contatti stampa

Alessia Padula - PlaySys

Marketing & Communication Manager

[*alessia.padula@playsys.it*](mailto:alessia.padula@playsys.it)

+39 375 6076183

Piazza Fratelli Bandiera, 13

20129 Milan, Italy

+ 39 02 8905 8514

[*https://www.play-sys.com*](https://www.play-sys.com)