



Nationalité : Américaine

Période d'activité : 1991 - 1997

Historique :

Dreamers Guild fut fondé en 1991 avec l'ambition de créer un studio où tous les employés auraient leur mot à dire sur les productions en cours. Deux ans auparavant, ils avaient déjà fait parler d'eux avec deux petits jeux sur Amiga, Ebonstar et les Jetsons, une adaptation du dessin animé d'Hanna Barbera. En 1992 et l'année suivante, ils se voient confier le portage de deux célèbres licences sur Mac et Amiga, A-Train de Maxis et Kyrandia de Westwood.

C'est en 1994 qu'ils ont enfin la possibilité de produire un jeu original qui va assouvir leur notoriété, Inherit the Earth Quest for the Orb. C'est ainsi que dès l'année suivante, ils sont contactés par Cyberdreams pour réaliser l'adaptation de la nouvelle d'Harlan Ellison, I Have no Mouth and I Must Scream. Dans ce jeu d'aventure au titre énigmatique, une poignée d'individus tente de renverser un ordinateur mégalomane qui a déclaré la guerre à l'espèce humaine, le titre remporta un immense succès critique mais se verra sérieusement freiné dans ces ambitieux commerciaux par une levée de boucliers des comités de censure.

En 1996, le projet Dinotopia tombe, un autre jeu d'auteur adapté des romans de James Gurney qui sera bientôt rattrapé par David Joiner qui souhaite réaliser une suite pour les dix ans de son premier jeu "Faery Tale Adventure". Il confie le projet à Dreamers Guild qui nous offriront un RPG à l'ambiance très personnelle.

Malgré tout, à trop multiplier les jeux d'auteurs, la qualité, le soin de l'intrigue, Dreamers Guild peine à trouver son public et doit se résigner à tirer sa révérence juste après son dernier jeu, en 1997.

Depuis, d'anciens employés se sont réunis pour former The Wyrmskeep Entertainment et ré-éditer certains de leurs titres en achat en ligne.

Réalisations/ Editions :

- 1995 - [I Have no Mouth and I Must Scream](#)