

Link do produktu: <https://www.it7.pl/song-in-the-smoke-rekindled-p-7619.html>



SONG IN THE SMOKE REKINDLED

Cena brutto	100,00 zł
Cena netto	100,00 zł
Numer katalogowy	PS5-GU0063
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Song in the Smoke jest grą [survivalową](#), stworzoną od podstaw z myślą o zestawach [rzeczywistości wirtualnej](#). Produkcja została opracowana przez studio 17-Bit, mające w swoim portfolio między innymi takie pozycje, jak [GALAK-Z](#) oraz [Skulls of the Shogun](#).

Fabula

Song in the Smoke zabiera nas w podróż do fantastycznego świata. **W trakcie rozgrywki wcielamy się w bohatera, który podąża w kierunku gigantycznego drzewa mającego na horyzoncie, wiedziony wizjami dziwnego szamana.** Podróż nie należy do najłatwiejszych, a chcąc ją przetrwać, protagonista każdego dnia musi walczyć o życie i uczyć się nowych rzeczy.

Mechanika

W *Song in the Smoke* akcję ukazano z perspektywy pierwszej osoby (FPP). **Produkcja oddaje nam do dyspozycji rozległą, malowniczą krainę, którą możemy swobodnie przemierzać.** Znajdziemy w niej między innymi trawiaste równiny, gęste lasy oraz ośnieżone górskie szczyty.

Świat gry zamieszkują różnorodne istoty przypominające zwierzęta bądź dinozaury. O ile wiele z nich to stosunkowo łatwe cele, jak na przykład jelenie stanowiące doskonałe źródło mięsa (a co za tym idzie – jedzenia) dla bohatera, o tyle wśród nich nie brakuje drapieżników, których pokonanie wymaga odpowiedniego przygotowania. By powalić jednego z nich, musimy wyposażyć się w możliwie najlepszy ekwipunek, a podczas starcia – popisać się zarówno zręcznością, jak i refleksem, by w porę wykonywać uniki i wyprowadzać skuteczne kontrataki. Możemy również atakować ofiary z zaskoczenia, przekradając się za ich plecami i ukrywając się wśród leśnej gęstwiny bądź wysokiej trawy.

Wyposażenie wytwarzamy samodzielnie, zdobywając wymagane surowce i robiąc użytek z rozbudowanego systemu craftingu. Ten ostatni pozwala nie tylko na zaopatrywanie protagonisty w nową broń i ulepszanie już przez niego posiadanego oręża, lecz także między innymi na tworzenie ubrań. Elementy survivalowe obecne w grze obejmują zarówno konieczność jedzenia i picia, jak i rozbijania obozowisk w bezpiecznych miejscach, czy choćby rozpalania ognisk po zapadnięciu zmroku (by odstraszyć drapieżniki). Protagonista może również zachorować lub się zatruć, a powrót do pełni zdrowia wymaga przygotowania odpowiedniego lekarstwa. Należy jeszcze dodać, że **choć w ciemnościach mogą się czaić niebezpieczeństwa, od czasu do czasu warto zdobyć się na odwagę, wziąć do ręki pochodnię i spróbować swoich sił w nocnej eksploracji,** gdyż po zachodzie słońca rosną szanse na znalezienie wyjątkowo cennych zasobów.

Song in the Smoke wykorzystuje potencjał nie tylko gogli rzeczywistości wirtualnej (rozglądamy się, poruszając głową), lecz również dedykowanych [kontrolerów ruchowych](#). Przy pomocy tych drugich samodzielnie mierzymy z łuku, wyprowadzamy ciosy bronią białą, rozniecamy ogień, korzystając z prymitywnego krzesiwa (o ile można tak nazwać dwa kamienie, którymi uderzamy o siebie, aż pojawi się iskra), jemy (zbliżając kontroler do ust) czy wreszcie wytwarzamy przedmioty z pozyskanych surowców.

Kwestie techniczne

Oprawa graficzna gry *Song in the Smoke* została utrzymana w charakterystycznej, kreskówkowej stylistyce. Czuwał nad nią Katsuya Terada – japoński rysownik, w którego portfolio można znaleźć między innymi takie produkcje, jak pierwsze odsłony cyklu [The Legend of Zelda](#) oraz anime *Blood: The Last Vampire*.