نمک و قربانی، چند گزینه مختلف بازی چند نفره را اضافه کرده است. اگر هر دو رمز عبور یکسانی را وارد کنید، می‌توانید کل بازی را به صورت مشترک با دوست‌تان انجام دهید. بازیکنان می‌توانند یکدیگر را برای همکاری در شادی و تفریح دعوت کنند



نمک و قربانی فقط یک سولز-لایک دو بعدی معمولی نیست

نه چندان باعظمت



سجاد حسینی
کارشناس بازی

پس از موفقیت بازی نمک و پناهگاه در سال ۲۰۱۶، توسعه دهنده مستقل اسکا استودیو می‌توانست برای طراحی دنباله بازی دوبعدی سولز-لایک خود به موفقیتی که تا آن زمان کسب کرده بود، تکیه کند و همان مسیر را پیش برود اما استودیوی دو نفره اسکا کاملا متفاوت عمل کرد و از ترکیب عناصر تاثیرگذار مختلف، بازی‌ای خلق کرده که تفاوت زیادی با نسخه قبلی خود دارد. نمک و قربانی فقط یک سولز-لایک دو بعدی معمولی دیگر نیست. با این که هنوز بسیاری از اصول این ژانر را حفظ کرده ، الهامات آن از ژانر متروید‌وانیا و مهم‌تر از آن شکار هیولاها بسیار بارزتر است. در حالی که نبردها و مراحل این بازی راضی کننده است، برخی ریسک‌هایی که در آن وجود دارد، راضی کننده نیست و این ترکیب خلاقانه از چند ژانر، گاهی نمی‌تواند ظرفیت بالقوه خود را به خوبی بالفعل کند.

در نمک و قربانی به عنوان یک زندانی توسط پادشاهی سرکش و فاسد محکوم شده‌اید. موجودات هیولایی، اختیار سرزمین‌ها را در دست گرفته‌اند و در آن پرسه می‌زنند و منشأ همه این شرارت‌ها به جادوگران شرور برمی‌گردد که اختیار مناطق مختلف را در دست دارند. به شما اختیار داده می‌شود بین دو گزینه اعدام یا تبدیل شدن به شکارچی جادوگران، یکی را انتخاب کنید و با انتخاب دومی به یک جست‌وجوگر تبدیل شوید که باید به دنبال جادوگران شرور رفته و قلب آنها را بخورید تا اطمینان حاصل کنید پادشاهی زنده می‌ماند. پس از ساخت شخصیت و نابود شدن مداوم توسط یک رئیس پرقدرت به سبک بازی‌های سولز-لایک، در پاردونرویل بیدار می‌شوید، منطقه‌ای که می‌توانید با شخصیت‌های مختلف دیگر مکالمه کنید، کلاس شخصیت خود را ارتقا دهید، سلاح‌ها و زره‌های جدید بسازید و آنها را ارتقا دهید و البته گربه‌ها را با شاخ نوازش کنید. همچنین تونل زمانی وجود دارد که به شما امکان می‌دهد به مناطق مختلف در سراسر پادشاهی پا بگذارید. هرکدام از این مناطق پر است از جادوگران شروری که باید شکار و کشته شوند و به‌عنوان حلقه اصلی بازی نمک و قربانی عمل می‌کنند. با کاوش در یک منطقه، شواهدی را کشف خواهید کرد که فرآیند شکار جادوگر را آغاز می‌کند و دنباله‌ای از شواهد به شما می‌دهد که بتوانید مستقیم به دنبال طعمه خود بروید. شبیه ژانر شکارهیولا، نبردها فقط تک تک نیست بلکه گاهی باید با چند جادوگر مبارزه کنید و آنها را شکست دهید، چراکه آنها در سراسر منطقه پرسه می‌زنند و در حین همین پرسه‌زنی‌ها، اوباشی را احضار می‌کنند تا بتوانند سرعت پیشروی شما را کاهش دهند. پس از پیشروی کافی در نهایت یک مسابقه را آغاز خواهید کرد که نبرد نهایی است و در صورت پیروزی در آن می‌توانید جادوگر را به طور کامل شکست دهید.

یک متروید‌وانیا کلاسیک

هر منطقه دارای تعدادی جادوگر نامدار است که برای پیشرفت در مراحل بازی و باز کردن درهای مهر و موم شده که به مناطق جدید دسترسی می‌دهند، باید شکست داده شوند. تقسیم دنیای بازی به مناطق جداگانه باعث می‌شود تا حدودی ارتباط بین نقشه اولیه و گسترده بازی از دست برود اما با وجود این هر منطقه به خودی خود آن‌قدر بزرگ و از نظر طراحی هزارتو است که تمام ویژگی‌های یک متروید‌وانیا کلاسیک را داراست. نماهایی از مناطق دور از دسترس را مشاهده خواهید کرد که بعدا با داشتن ابزار پیمایش لازم، باید به آنها برگردید. راه‌های میانبر جالبی را کشف خواهید کرد که به ابلیسک‌هایی که می‌توانید در کنار آنها استراحت کنید، برمی‌گردند. مناطق از نظر بصری نیز متنوع هستند. چه در محدوده‌های تنگ معدن زیرزمینی قدم بزنید و چه در داخل یک کشتی چوبی که بر فراز قله‌ای پوشیده از برف قرار گرفته است ،جست‌وجو کنید.

هر منطقه آن‌قدر بزرگ و از نظر طراحی هزارتو است که تمام ویژگی‌های یک متروید‌وانیا کلاسیک را داراست



شبیه ژانر شکارهیولا، نبردها فقط تک تک نیست بلکه گاهی باید با چند جادوگر مبارزه کنید و آنها را شکست دهید، چراکه آنها در سراسر منطقه پرسه می‌زنند

مشکل این مناطق که برخی‌شان طراحی پیچیده هم دارند این است که نمک و قربانی نقشه ندارد. اگر فقط یک بازی معمولی و نسبتا خطی شبیه بازی ارواح شیطانی بود، مشکلی پیش نمی‌آمد، اما وقتی ریشه‌های متروید‌وانیا بازی را در نظر بگیرید، ایرادی بزرگ محسوب می‌شود. پیدا کردن مجدد دری که ساعت‌ها قبل کشف کرده‌اید فقط شما را خسته خواهد کرد و نباید وجود داشته باشد. این موضوع با این نقص ترکیب می‌شود که شما نمی‌توانید سریع بین ابلیسک‌ها سفر کنید. هنگام ورود به یک منطقه عقبگردهای تکراری زیادی وجود دارد که نیازی به حضور در آنها نیست. نمک و قربانی، چند گزینه مختلف بازی چند نفره را اضافه کرده است.

اگر هر دو رمز عبور یکسانی را وارد کنید، می‌توانید کل بازی را به صورت مشترک با دوست‌تان انجام دهید. بازیکنان می‌توانند یکدیگر را برای همکاری در شادی و تفریح دعوت کنند و درگیری و جنگ دو نفره نیز وجود دارد. از طرفی شخصیت‌های مختلفی هم وجود دارند که امکان گرفتن پاداش برای از بین بردن جست‌وجوگران دیگر را در دسترس قرار می‌دهند. البته باید دید مخصوصا در کامپیوترخانگی، پایگاه بازیکنان به اندازه‌ای بزرگ است که بتواند این قابلیت را پشتیبانی کند یا نه. تا اینجای کار من برای برقراری ارتباط با هر کس دیگری چه این که او را به دنیای خودم احضار کنم یا به‌عنوان همکار از او دعوت کنم، تلاش زیادی کردم اما سخت امکان پذیر بود که به نوبه خود مایه خجالت است. همچنین تأسف‌بار است که نمک و پناهگاه نمی‌تواند کاملا به پتانسیل بالقوه خود عمل کند.



عنوان انگلیسی:	سازنده:	رده سنی:	ناشر:	سبک:	پلتفرم:
Salt and Sacrifice	SkaStudios	بزرگسال	SkaStudios	نقش‌آفرینی اکشن	PS4, PS5, PC