Salt and Sanctuary

Tanie Soulsy 2D

Dawno temu recenzowałam pierwszą część serii „Dark Souls”, od której rozpoczęła się moja przygoda z gatunkiem soulslike’ów. Od tej pory przeszłam również dwójkę, trójkę i „Bloodborne”, a także coś, co można określić jako „metroidsoulsy”, czyli „Hollow Knighta”. Nie piszę tego dlatego, by się chwalić, bo i nie ma czym, tylko dlatego, że w przypadku „Soli i Kościoła” ciężko uniknąć porównania do tych właśnie gier. Bo widzicie – pewnie wiele razy słyszeliście, że coś jest jak „Dark Souls”, ba, to się wręcz stało żartem, ale… „Salt and Sanctuary” to jest tak bardzo „Dark Souls”, że bardziej się nie da.

Zacznijmy od kilku podstawowych informacji. „Salt and Sanctuary” to indie 2D aRPG stworzone przez Ska Studios składające się z dwóch osób – małżeństwa Silvów. Jest to też soulslike i metroidvania. Pełna cena na Steam wynosi 64,99 zł, a podczas przecen 16,24 zł. Raczej mało, jak na grę z 2015 roku, która wystarcza na ponad 20 godzin rozgrywki. Ceny na konsole – a gra wyszła też na PlayStation 4, PlayStation Vita, Nintendo Switch i Xbox One – są podobne do tych na PC (obsługiwana przez Windowsa, Linuxa i macOSa). Steam twierdzi, że nie ma polskiej wersji językowej, ale wiedzcie, że kłamie. W opcjach gry jest spolszczenie.

Jeśli ktoś zastanawia się, czemu ta gra to „Dark Souls”, to… Fabułę ma ukrytą w opisach przedmiotów i tajemniczych tekstach NPC oraz w wyglądzie otoczenia. Zamiast systemu ognisk jest system sanktuariów i kapliczek, które działają tak samo. A zamiast dusz mamy sól. Prawie każda plansza ma swojego bossa lub bossów (w całej grze jest ich 23), a i system walki działa identycznie jak w najsłynniejszych grach studia From Software (szybki atak, silny atak, ładowane ataki, kombosy, uniki w postaci rollek, bloki i parowanie), do tego szeroki wybór broni, pancerzy i pierścieni. Inni gracze mogą pozostawiać wiadomości, miejsca ich śmierci oznaczają nagrobki, a my możemy czasem widzieć ich duchy. Istnieje też system coop oraz PvP, ale szczerze mówiąc – nie wiem, jak on funkcjonuje.

Po śmierci tracimy całą naszą sól oraz część złota. Sól możemy odzyskać, jeśli wrócimy w miejsce śmierci i zabijemy wroga, który nas pokonał albo potworka, który powstaje, jeśli wykończyła nas np. grawitacja. W przypadku bossów musimy zbić mu pasek życia do określonego poziomu. Złota zawsze tracimy pewien procent, ale nie powinno nas to za bardzo obchodzić, bo w tej grze jest ono niezbyt ważne – kupuje się za nie jakieś zwykłe przedmioty pokroju buffa na broń. Do levelowania i ulepszania broni czy zbroi korzysta się z soli.

Żeby tego było mało, to kreator postaci, wybór klasy i daru początkowego działa tak samo, jak w dziele Miyazakiego. A w samouczku, po paru prostych przeciwnikach mamy w domyśle zginąć na bossie, ale jeśli jakimś cudem go pokonamy, to co prawda dostaniemy fajne nagrody, choć w sumie i tak tego nie przeżyjemy. Czy to nie brzmi dziwnie znajomo? To przecież prolog „Demon’s Souls”, tylko że na statku.

A pamiętacie, jak w „Dark Souls 2” po każdej śmierci kurczył się pasek życia? Cóż, w „Soli i Kościele” ubywa go za każdym razem, gdy dostaniecie mieczem czy innym psem. Natomiast korzystanie z czarów powoduje kurczenie się paska kondycji. Zmiany te są odwracalne – wystarczy usiąść przy kapliczce. Ta mechanika, choć wydaje się mocno karząca gracza, to w praktyce okazała się nie mieć większego znaczenia – przynajmniej dla mnie. O ile już ginęłam z rąk przeciwnika, to zazwyczaj wyglądało to tak, że albo oberwałam serią nieskończonego stunlocka, albo padałam na hita bądź dwa.

Z ciekawych mechanik chciałabym jeszcze powiedzieć o tzw. charmach. Są to szmatki, na które są specjalne sloty przy broni i które można swobodnie zmieniać, a wtedy nadają naszemu orężowi różne właściwości. Najprostszym będzie buff np. magią czy ogniem, ale są też charmy, które sprawiają, że atakujemy szybciej czy mamy lepszy zasięg. Proste rozwiązanie, ale bardzo mi się spodobało.

Muszę też wspomnieć o kamiennych posążkach, które są porozrzucane po mapie, a które możemy ofiarować w sanktuarium. Ich ofiarowanie skutkuje pojawieniem się odpowiedniego NPCa. Nie należy od nich oczekiwać niesamowitych zadań, tylko sklepu, szybkiej podróży, ulepszenia broni i paru linijek dialogu.

Do wyboru mamy 8 klas postaci, które w praktyce różnią się tylko tym, jak będzie wyglądało nasze early game. Mają inny ekwipunek i nieco inne początkowe talenty – co da się nadrobić po wbiciu kilku poziomów. Za to ich statystyki są identyczne. W grze jest sporo rodzajów broni oraz dwa główne typy magii – cuda i czary. Ja grałam rycerzem i posługiwałam się moim początkowym mieczykiem, a jako drugą broń miałam jeden z wielkich mieczy. Wiem, że magia jest tu pójściem na łatwiznę, tak samo jak w „Dark Souls 1”, a ludzie zazwyczaj korzystają z paru broni, które są zbyt silne. Ale za to poza bronią-memem, nie spotkacie tu oręża, które do niczego się nie nadaje.

Rozwój postaci na początku może przerazić. Bo widzicie, to jest jedna z największych różnic pomiędzy „Salt and Sanctuary” a „Dark Souls”. Zamiast podnosić konkretną statystykę, to dostajemy gigantyczne drzewko umiejętności… w którym przez większość czasu i tak podbijamy wybraną statystykę. Niestety, struktura drzewka jest taka, że nawet jeśli robimy postać pod zręczność i chcemy np. walczyć kataną, która jest w klasie mieczy i jest bronią klasy drugiej, to musimy levelować po drodze chociażby siłę, która się z tą bronią w ogóle nie skaluje. Za to robiąc build pod jakiś OP wielki miecz pod siłę, musimy po drodze wpakować mnóstwo punktów w zręczność. To nie ma żadnego sensu! Drzewko jest skomplikowane i niepotrzebnie utrudnia budowę postaci. Jeśli nie chcecie jej zepsuć, to lepiej trzymać się 1-2 ścieżek rozwoju, a co za tym idzie – wymaga to dokładnego planowania, bo ciężko będzie się potem przesiąść z, nie wiem, wielkich młotów klasy IV na wielkie miecze klasy V. Mimo, że i to, i to korzysta z siły.

Mimo wszystko gra zachęca do ponownego przejścia, ponieważ czuć różnicę poszczególnych buildów i rodzajów broni. Walka jest przyjemna, a ataki łączą się w efektowne kombosy. Jeśli chodzi zaś o aspekt metroidvanii, to do zebrania są tzw. piętna, których jest łącznie pięć i które umożliwiają poruszanie się po wcześniej niedostępnych miejscach, ale zbytnio nie wpływają na samą walkę. Część z tych zdolności tylko wkurza i równie dobrze mogłyby zostać zastąpione kluczem.

Leczenie jest ograniczone do odpowiednika Estusów, które różnią się od siebie w zależności od tego, do jakiego przymierza gracz należy. Jedne są lepsze, inne są sercobułkami czy trawą. Można zwiększyć ich liczbę odpowiednio levelując postać oraz wykonując zadania dla kamiennego przywódcy swojej wiary.

Grafika jest nierówna, do najpiękniejszych nie należy, choć ma swój klimat. Bardzo spodobały mi się projekty bossów i niektórych potworków, za to ludziki wyglądają jak wyjęte z gry przeglądarkowej z 2005 roku, mają oczy na pół twarzy i hiperteloryzm. Ogólnie nie pasują do reszty gry. Pułapek jest sporo i łatwo je przegapić, bo są niewielkie i nieczytelne. Poszczególne lokacje często nie są zbyt oryginalne i składają się z tych samych, kopiowanych assetów, przez co łatwo się pogubić. Wspominałam o tym, że w tej grze nie ma mapy? Bo nie ma, choć wyspa jest ogromna i skomplikowana. To, co sprawdziło się w „Dark Souls”, zupełnie nie działa w „Salt and Sanctuary”. Całe szczęście, że niemal od początku gry można się teleportować między sanktuariami.

Muzyka to jedna z największych wad tej produkcji. Nie żeby była słaba, tylko… Na 23 bossów przypadają trzy soundtracki – z czego jeden jest zarezerwowany na sam finał. Do tego utwór kapliczkowy i kilka eksploracyjnych. Jest ładnie, jest klimatycznie, ale przy tym biednie.

Fabuła pozornie jest prosta i na początku gry wydaje się nieciekawa, podobnie jak NPC. Ot, nasz statek się rozbił podczas sztormu, a my wylądowaliśmy na tajemniczej wyspie i musimy odnaleźć oraz uratować księżniczkę, która płynęła z nami, by się hajtnąć z jakimś księciem, co by zapobiec wojnie. Pierwsze rozmowy z bohaterami niezależnymi wydają się sztywne i sztampowe do bólu, ale potem… Potem wszystko się zmienia, a my zaczynamy rozumieć, że historia „Soli i Kościoła” wcale nie ustępuje tej z gier serii „Souls” oraz próbujemy sobie przypomnieć, co tam gadali NPC na początku rozgrywki. Oczywiście prawie wszystko jest tajemnicze i działa na „domyśl się”, ale powiedziałabym, że nietrudno tu mniej więcej połączyć wątki.

Są dwa główne zakończenia, nieco inne dla każdej frakcji, których z kolei jest siedem. Questy NPC mają to do siebie, że można je ukończyć lub nie, bo się np. zabije bossów w złej kolejności, więc niestety one pozostaną powtarzalne.

A jak ma się sprawa walk z bossami? Cóż, pod pewnym względem jest lepiej niż w „Dark Souls”, bo reskinów się tu nie uświadczy. Za to walki są często niesprawiedliwe i czasami zastanawiałam się, co robię źle, odpalałam w końcu poradnik i odkrywałam, że po prostu za mało się modliłam do RNGesusa. Występują tu takie kwiatki jak niemilec, atakujący nas spoza areny czy takie RNG, że coś musi nas trafić, bo uniknięcie jest fizycznie niemożliwe. A i jeden boss wrzucił mnie w ścianę. Dosłownie. Do tego kwestia odporności… Czasami módlcie się, by przeciwnik nie był odporny np. na cięcia, kiedy po prostu walczycie mieczem. Bo boss ma 3000 hp, a będziecie go tłuc za 20. Tak, pamiętałam o ulepszaniu broni. Do tego spodziewajcie się nieskończonego stunlocka, wypadania poza arenę, bo zostaliście uderzeni, mnóstwa oneshotów i innych atrakcji. Ale spokojnie, nie wszędzie tak jest. Większość starć wspominam naprawdę miło, choć zazwyczaj szło za łatwo.

Największym bossem „Soli i Kościoła” jest grawitacja. Ta suka zabiła mnie więcej razy niż wszyscy przeciwnicy razem wzięci. Zacznijmy od tego, że w tej grze istnieją obrażenia od upadku, a upadek z większej wysokości jest śmiertelny. Typowych sekcji platformowych jest mało i żadna nie jest jakoś szczególnie trudna, ale są wkurzające, bo jeden błąd kosztuje wiele, a nasz bohater czasami się chwyta krawędzi, a czasami uparcie nie chce tego zrobić, choć powinien. Do tego, jeśli jakiś przeciwnik uderzy nas silnym atakiem (a niektórzy chyba tylko takie mają), to się leeeeeci. Daleko i wysoko. Przez całą długą platformę. Prosto ku zagładzie. A potem trzeba się tam przedzierać przez kolejne dziesięć minut. Ataki pewnego bossa potrafią nas tak załatwić nawet, jeśli w teorii byliśmy w takim miejscu, że nie powinny. Ale cóż, twórcy tak bardzo kopiowali „Dark Souls”, że nawet zrobili swoje własne Łoże Chaosu. Gwarantuję wam, że będziecie tę grawitację przeklinać, bo mechanika gry jest pod tym względem niedostosowana do gatunku.

A co z eksploracją? Cóż, jest naprawdę przyjemna, mimo że brak mapy próbuje do niej zniechęcić. Świat jest świetnie połączony (niczym w „Dark Souls 1”), a znajdźki wartościowe i wpływające na rozgrywkę. Do tego dochodzi to uczucie, kiedy będzie kolejna kapliczka czy dokąd doprowadzi nas dana ścieżka. Mimo wszystko mam wrażenie, że taki „Hollow Knight” zrobił to lepiej, implementując do gry mapę oraz inaczej rozwiązując kwestię umiejętności postaci. W „Salt and Sanctuary” za często podróżowanie ogranicza nam jakaś świecąca ściana.

To, co do tej pory napisałam brzmi gorzej niż to, co o tej produkcji myślę. Bo widzicie, bawiłam się świetnie i zdecydowanie polecam „Sól i Kościół”, choć to takie „Soulsy dla ubogich”. Jeśli jesteście miłośnikami gatunku, to zdecydowanie powinniście to ograć, bo raczej się nie rozczarujecie, gdyż to ta sama gra, tylko w innym opakowaniu. Wymagająca i satysfakcjonująca walka? Jest! Różnorodne i ciekawe walki z bossami? Są! Gęsty klimat i poukrywana historia? Jeszcze jak! Ta prostytutka grawitacja? Niestety… Uważam, że warto, naprawdę, choć nie jest to gra doskonała i dałabym jej ocenę 7/10. Ale jeśli nie jesteście brudnymi każualami to raczej zakupu nie pożałujecie.

Grafiki:

<https://store-images.s-microsoft.com/image/apps.7722.67446705392615146.c1f75295-7083-4393-a9aa-ab7b67688c4d.057bd08d-e08a-49d7-b331-5ffd9355c5d9>

<https://gamerweb.pl/wp-content/uploads/Salt-and-Sanctuary-94036.jpg>

<https://saltandsanctuary.wiki.fextralife.com/file/Salt-and-Sanctuary/isle_of_salt_web.jpg>

<https://saltandsanctuary.wiki.fextralife.com/file/Salt-and-Sanctuary/amethyst-armor-set-salt-and-sanctuary-wiki-guide-min.jpg>

<https://saltandsanctuary.wiki.fextralife.com/file/Salt-and-Sanctuary/despondent.png>

<https://vignette.wikia.nocookie.net/villains/images/d/d6/Skourzh.png/revision/latest?cb=20200703022239>

<https://ip.truesteamachievements.com/remote/cdn.akamai.steamstatic.com%2Fsteam%2Fapps%2F283640%2Fheader.jpg>

<https://www.deviantart.com/nickkaur/art/Sodden-Knight-Salt-and-Sanctuary-Fanart-665762578>

<https://pbs.twimg.com/media/EJ7HyiTUUAATfio.jpg:large>