

بررسی بازی Cuphead؛ با شیطان قمار نکن - دیجیاتو

شایان ضیایی | یکشنبه، ۲۳ مهر ۱۳۹۶

اگرچه مدت زیادی از عرضه بازی نمی گذرد، احتمالاً از همین حالا شهرت Cuphead به خاطر سختی بیش از اندازه اش به گوش شما هم رسیده است. عنوانی متفاوت، خلاقانه و بی رحم که به همین زودی در نظر گیمرها، در رده بازی هایی مثل دارک سولز و بلادبورن قرار گرفته است.

اما دشواری بی رحمانه، تنها چیزی نیست که کاپهد را به چنین شهرتی رسانده: پس زمینه الهام گرفته شده از کارتون های دهه 1930 میلادی و اتکای همیشگی بر آزمون و خطای مداوم و در نهایت رسیدن به یک پیروزی دلچسب هم از دیگر عناصر مهم بازی هستند که کاپهد 20 دلاری را به عنوانی تبدیل می کنند که هر گیمری می تواند و باید بخرد.

▪ سازنده: Studio MDHR Entertainment

▪ ناشر: StudioMDHR Entertainment

▪ پلتفرم ها: ایکس باکس وان، پی سی

▪ پلتفرم بررسی: پی سی

بازی داستانی عجیب برای گفتن دارد. دو قهرمان داستان، کاپهد و برادرش ماگهد خود را گرفتار قماری با شیطان می کنند و روح خود را به او می بازند؛ تنها راه برای تسویه حساب با شیطان، افتادن به دنبال اشخاص دیگری است که به شیطان بدهکارند و این موضوع گیمر را به ماجراجویی نامتعارفی در جزایر Inkwell می برد.

کاپهد و برادرش در سه جهان مختلف سفر می کنند، از مردم پند و هر از چندگاهی هدیه می گیرند و سپس به سراغ اهداف شیطان می روند تا حساب شان را در نبردهایی خطرناک برسند. کاپهد یک بازی باس فایت محور است؛ یعنی خبری از ران اند گان نیست و برخلاف ظاهر خوشایند بازی، کمتر شباهتی با امثال ریمن به چشم می خورد و در عوض در هر مرحله، وارد نبردی نفسگیر با باس فایت های گوناگون می شوید.



با توجه به سبک گرافیکی بازی، تک تک باس فایت هایی که در بازی با آنها تعامل دارید به شکلی چشم نواز طراحی شده اند و مکانیک هایی را به گیم پلی می آورند که زمین تا آسمان با دیگری تفاوت دارد. گیاهی که به سمت تان هویج شلیک می کند، قورباغه های بوکسوری که تبدیل به

صندوق پول می شوند و جادوگری که به ماه تغییر شکل می دهد، تنها تعدادی از باس فایت های عجیبی هستند که باید با آنها سر و کله بزنید.

اگرچه مبارزه با هر باس فایت بیشتر از چند دقیقه طول نمی کشد، اما هر باس در سه فاز تغییر شکل می دهد و استراتژی تازه ای برای شکست دادن تان در پیش می گیرد؛ اینجاست که چهره سخت بازی برایتان نمایان شده و گیم پلی مبتنی بر آزمون و خطا آغاز می شود. این تنها گیم پلی نیست که با عوض شدن فاز مبارزه دچار تغییر می شود و از لحاظ دیداری هم باید منتظر غافلگیری های متعددی باشید که بازی در آستین دارد.



البته کاپ‌هد مراحل گان اند ران کوچک و بزرگی هم دارد، اما این مراحل کارکردی متفاوت در گیم پلی دارند. مبارزه با باس فایت ها، خصوصاً با پیشرفت هرچه بیشتر در بازی سخت است و برای اینکه در برابر خیل عظیم شان دوام بیاورید نیازمند آیتم های بیشتر و سلاح های بهتر هستید.

بنابراین، این مراحل فرعی به عنوان راهی برای تسهیل گیم پلی و کسب پول رایج بازی به حساب می آیند که بعداً در فروشگاه از آن برای تقویت مهارت ها، آیتم ها و سلاح های در دسترس استفاده می شود. البته برخی از این سکه ها را می توان در نقشه جهان بازی یافت و مقداری توسط کاراکترهای فرعی به شما هدیه می شود، اما معمولاً در این دست از مراحل راحت تر کسب می شوند.



این مراحل به وضوح اولویت کمتری نسبت به مراحل اصلی و مبارزات با باس فایت ها داشته اند و به همین خاطر، معمولاً خیلی کوتاه هستند که با در نظرگیری عدم وجود چک پوینت در میانه شان، نکته ای مثبت به حساب می آید. اما علی رغم اهمیت کمتر، این مراحل هم از لحاظ سختی دست کمی از باس فایت ها ندارند و گاهی می توانند برای مدتی طولانی درگیر نگه تان دارند.

البته برخلاف باس فایت ها، ابداعات کم در این مراحل سبب می شود تا خیلی زود از تکرار دوباره و دوباره شان خسته شوید و گاه دیگر کشش ادامه بازی را نداشته باشید. نکته ای که مراحل باس فایت را متمایز می کند، جلوه های بصری به مراتب چشم نواز تر، طراحی مبتکرانه تر گیم پلی و اشتیاق دائمی به شناخت دشمن و یافتن راهی برای شکست وی است.



علی رغم تمام دشواری ها، کاپ‌هد تا حد زیادی به مهارت متکی است و هیچوقت احساس نمی کنید که بازی از شما متنفر است و نمی خواهد پیروز باشید؛ در عوض بازی ترجیح می دهد درسی مهم درباره زندگی را به سخت ترین شیوه ممکن بیاموزید، آنقدر سخت که از جایی به بعد از آن لذت می برید. هر مرحله چالشی است سخت اما قابل حل که خود با فازهای گوناگون، چالش های تازه ایجاد می کند.

بنابراین کاپ‌هد حداقل برای اکثریت گیرها بازی دشواری است که شکیبایی بالا و اشتیاق به سبک هنری مخصوصش را طلب می‌کند. اگر روحیه ای رقابت طلب داشته باشید، در هر شکست درسی کوچک و اشتباهی قابل تشخیص وجود دارد که در تلاش بعدی در ذهن باقی می‌ماند. کاپ‌هد از شما متنفر نیست، فقط می‌خواهد اشتباهات تان را به شما گوشزد کند و در عوض انتظار دارد از این اشتباهات درس گرفته باشید.



البته همانطور که قطعاً تا الان متوجه شده اید، کاپ‌هد عطوفت چندانی در آموزش این درس از خود نشان نمی‌دهد و دائماً چالش‌های بیشتری مقابل پایتان می‌گذارد. به عنوان مثال، باس فایت‌ها گاهی رویکرد همیشگی شان را در پیش نمی‌گیرند و بسته به سبک بازی و دفعات شکست شما، ناگهان ترتیب فازها را عوض می‌کنند؛ بنابراین روتینی که با چند بار مرگ مداوم به آن عادت کرده اید ناگهان به هم می‌ریزد و باید بسته به آن واکنش جدیدی از خود نشان دهید.

عدم نمایش نوار جان دشمنان هم مسئله دیگری است که کاپ‌هد را به شکلی غیرمنصفانه دشوار می‌کند. هیچ عنصر دیداری مشخصی برای نمایش میزان باقی مانده از نبرد وجود ندارد و عملکرد شما، تنها با نوار پیشرفتی که پس از مرگ به نمایش در می‌آید مشخص می‌شود؛ بنابراین عجیب نخواهد بود اگر برای دقایقی طولانی درگیر یک باس فایت باشید و پس از مرگ متوجه شوید تازه یک سوم از آن را پشت سر گذاشته بودید.



شاید تنها روزنه امید، امکان انتخاب درجه سختی مراحل باس فایت‌ها باشد که اجازه می‌دهد برای مدتی، احساس آرامش داشته باشید. حالت سختی «Simple» لزوماً بازی را آسان‌تر نمی‌کند، بلکه تعداد فازهای مبارزه را کاهش می‌دهد و از این لحاظ، با استفاده از این درجه سختی برخی از جذابیت‌های دیداری و مکانیکی بازی را از دست خواهید داد.

ضمناً اگر مرحله ای را روی درجه دشواری آسان به اتمام رسانده باشید، به عنوان یک پیشرفت برایتان در نظر گرفته نمی‌شود و تا زمانی که تمام مراحل روی درجه سختی Regular به اتمام نرسیده باشند، نمی‌توانید از یک جهان خارج شده و به جهان دیگر بروید. بنابراین این درجه سختی صرفاً به شما اجازه می‌دهد که برای مدتی کوتاه، مرحله را پشت سر بگذارید و سپس با دست پیدا کردن به آیتم‌ها و مهارت‌های بیشتر، مجدداً به سراغ شان بروید.



به عنوان جمع بندی باید گفت که کاپ‌هد بدون شک یکی از خلاقانه ترین و خوش منظرترین بازی‌های چند سال اخیر است که نه تنها تمام انتظارات را برآورده می‌کند، بلکه گاه فراتر از آنها هم ظاهر می‌شود. اما مسئله اینجاست که دشواری بازی، در بسیاری از مواقع، گام را بیشتر از آنچه که باید برداشته است و خود را به قشر خاصی از مخاطبان و آن دسته از افرادی که با آغوش

باز به سراغ دارک سولز یا بلادبورن یا Nioh می روند، محدود کرده است.

اگرچه عناصر گرافیکی بازی و هاپیی که برای نزدیک به چهار سال پیرامون بازی شکل گرفت قطعاً به فروش بالای کاپ‌هد کمک می کنند، اما این ناراحت کننده است که احتمالاً بخش عظیمی از مخاطبان کاپ‌هد، صبر و طاقت کافی برای اتمام بازی را ندارند و پیش از تماشای تمام دستاوردهای هنری شگفت آور سازندگان، عطای ظاهر کارتونی و بی گزند بازی را به لقایش می بخشند. نمی گوئیم کاپ‌هد قربانی رویکرد سازندگان شده، و بازی از همین حالا به نوبه خودش شاهکاری است که به این زودی ها مشابه اش را نمی بینیم. اما اینکه آیا دشواری گیم پلی، ارزش از دست دادن بخش مهمی از مخاطبان را داشته یا خیر سوالی است که برایش پاسخی یافت نمی شود.

- گرافیک هنری و فنی تحسین برانگیز با الهام از کارتون های کلاسیک دهه 30
- گیم پلی درگیرکننده و اعتیادآور برای مخاطبان خاصش
- تکرارپذیری بالای بازی به خاطر تنوع مکانیک ها و باس ها
- سختی بازی گاه بیش از اندازه به نظر می رسد و حالت کوآپ هم کمکی نمی کند
- خسته کنندگی مراحل ران اند گان و جلوه کم اهمیت شان در روند بازی

[دیجیاتو](#)