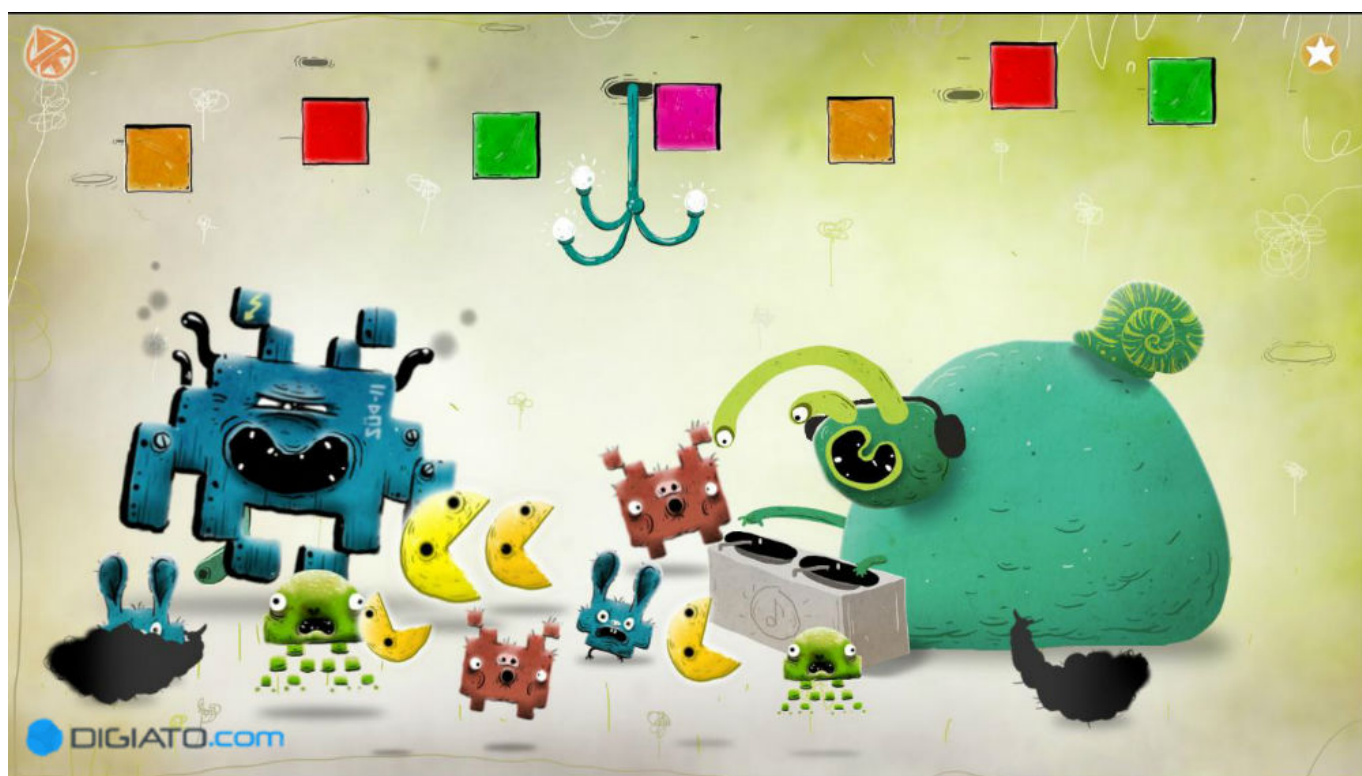


# بررسی بازی Chuchel ؛ دنیای دیوانه دیوانه دیوانه - دیجیاتو

آرش پارساپور | سه شنبه، ۲۱ فروردین ۱۳۹۷

شرکت Amanita Design سازنده عنوان‌های مشهوری در سبک پازل و معمایی است و عموماً با عنوان محبوب خود یعنی ماشیناریوم (Machinarium) در بین گیمرها شناخته می‌شود. بازی‌های این شرکت سرشار از احساسات و رنگ و عواطف در کنار معماهای نه زیاد سخت و نه خیلی آسان است که در کنار یکدیگر ویتروینی جذاب را برای یک گیم می‌سازند.

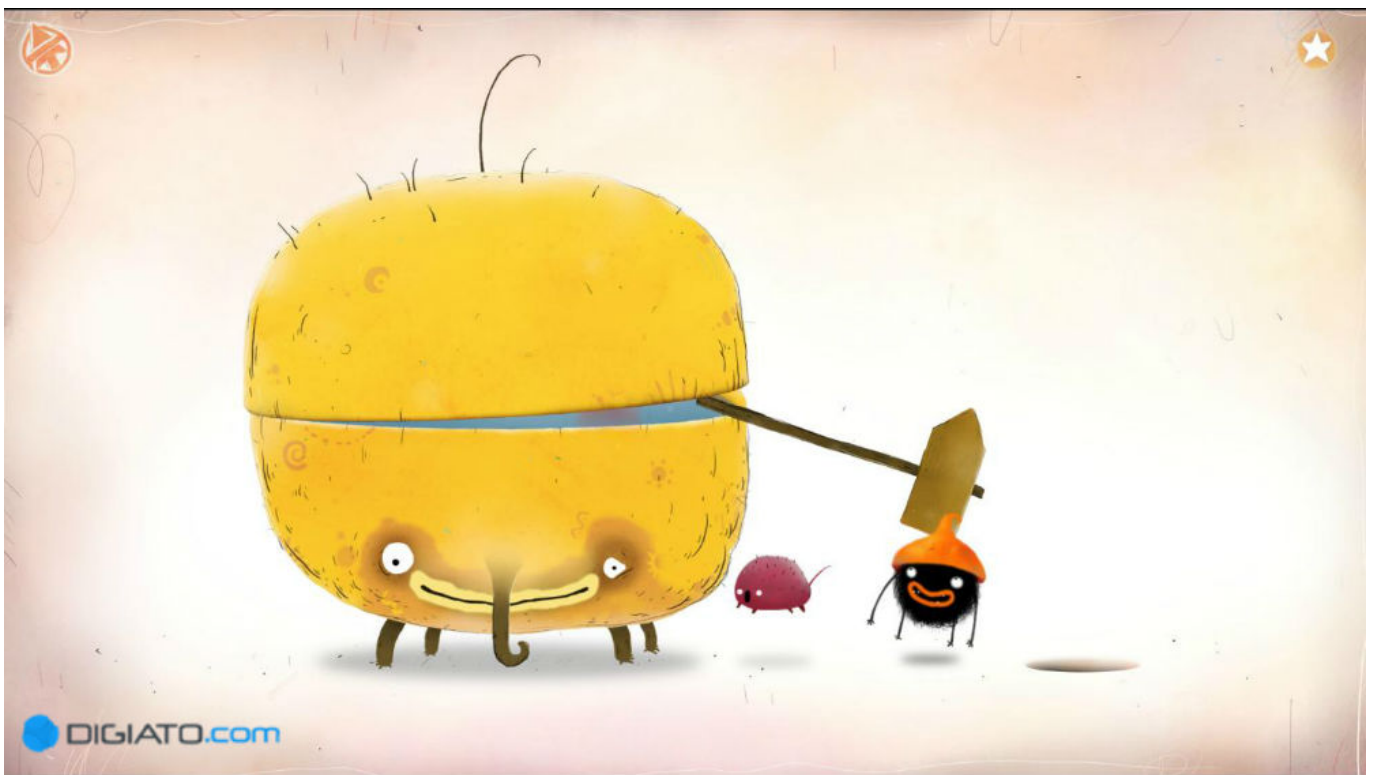


بازی Chuchel (با تلفظ صحیح کوکل که از کشور چک سرچشمه می‌گیرد و به معنای گوله پشم کثیف است، درست مانند شخصیت اصلی بازی) جدیدترین ساخته این استودیو است و مانند عناوین قبلی این شرکت یک بازی منحصر به فرد و خاص است که البته در فاز دیگری نسبت به ماشیناریوم یا Samorost طی می‌کند، توگویی متفکران و کارمندان شرکت دوره‌هم جمع شده‌اند و خواسته‌اند با Chuchel هم به خود بخندند، هم به ما بخندند و هم همه یکدیگر با هم بخندیم و دست از سر گیم‌پلی پیچیده و ... برداریم.

▪ سازنده: Amanita Design

- ناشر: Amanita Design
- پلتفرم‌ها: پی سی ، iOS ، اندروید
- پلتفرم بررسی: پی سی

توصیف کردن بازی Chuchel کار سختیست چرا که اساسا نام بازی بر آن نهادن خودش جای سوال دارد. Chuchel متشکل از یک سری آیتم‌های کوتاه کوتاه است که در قالب مراحل بازی ساخته و پرداخته شده که در طی دیدن آنها کمی، فقط کمی هم فسفر می‌سوزانید و مکان‌نمای ماوس را تکان می‌دهید. Chuchel موجودیست پشمالو با یک کلاه عجیب و غریب که عاشق گیللاس است و دوستی چهارپا و ریزه میزه هم دارد که از قضا او هم عاشق گیللاس است. این دو نفر مانند سنجاب عصر یخبندان برای یک گیللاس حاضرند هرکاری کنند و برای همین است که بر سر یک گیللاس درشت و قرمز همیشه دعوا دارند.



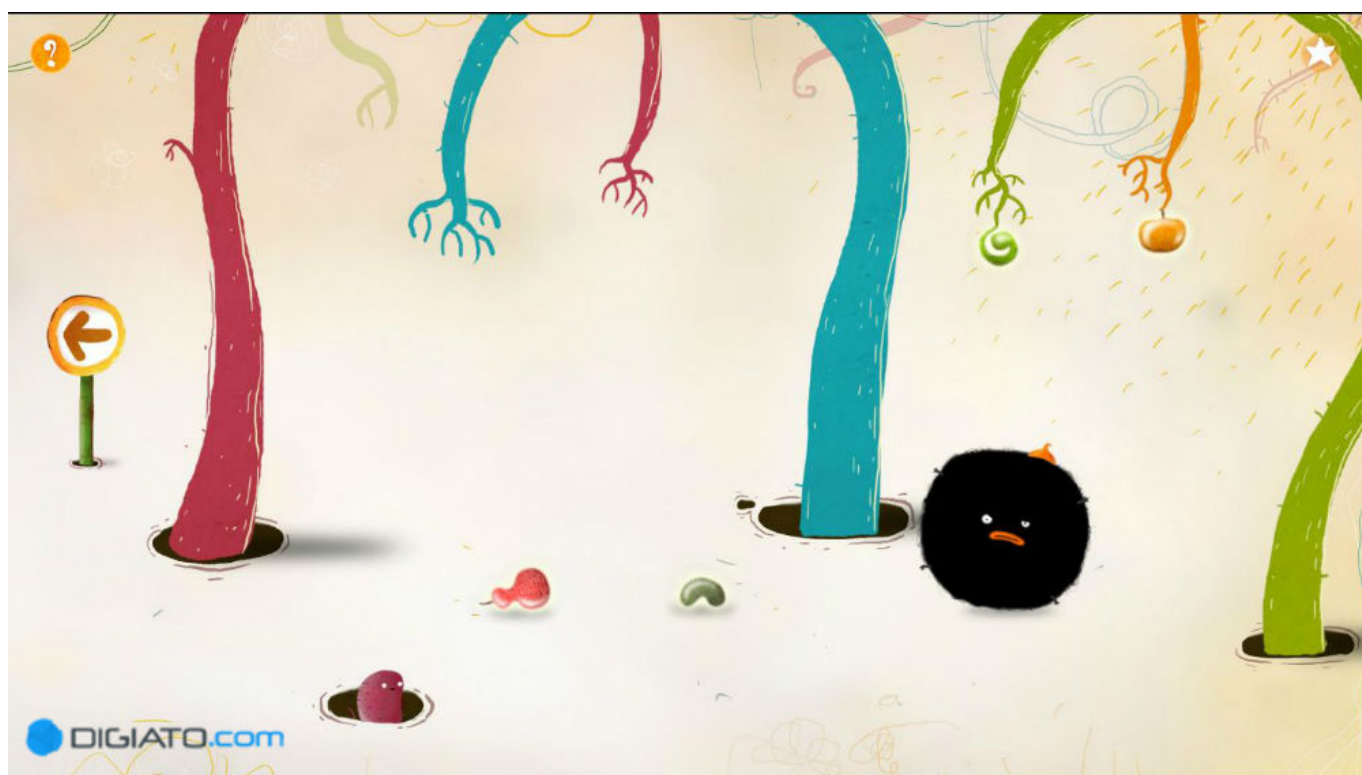
بازی در اینجا شما را به مکان‌های مختلف می‌برد که در اکثر آنها هدفتان رسیدن به محبوبتان یعنی همانا آن گیللاس لعنتی است، گیلاسی که یک دست عظیم‌الجثه کرم می‌ریزد و وقتی به آن می‌رسید آن را برمی‌دارد و شما هم مجبورید به مکان‌های مختلف در زمان‌های گوناگون بروید تا به گیللاستان برسید. در برخی مراحل تنها هستید و در برخی دیگر همان دوست کذایی‌تان هم با شماست.



داستان عجیبیست، نه؟ از آن عجیب‌تر گرافیک بازی و از آن غریب‌تر گیم‌پلی بازی و از همه‌شان عجیب و غریب‌تر صداگذاری و موسیقی بازیست. Chuchel شبیه هیچ عنوان دیگری نیست و مدت زمان کوتاه آن (۲ تا ۳ ساعت) درست مانند دیدن یک انیمیشن کمدی با قابلیت Interactive بودن است. گرافیک بازی بسیار بامزه و خاص است و در برخی صحنه‌ها طراحی‌های بی‌نظیری را به رخ می‌کشد و در برخی مکان‌ها شوخی‌ها و ارجاعات خاصی هم به عناوین کلاسیک‌تر در دنیای گیم دارد. بازی گرافیک بالایی ندارد و تقریباً روی اکثر سیستم‌های ساده امروزی هم اجرا می‌شود ولی در عین این سادگی، ظرافت‌های خاص و طنز نهانی دارد که آن را دوست‌داشتنی کرده است.



گیم‌پلی بازی با اینکه سبک‌وسیاقی پازل، همانند عناوین قبلی استودیو سازنده آن، دارد ولی بیشتر حول کلیک کردن روی آیتم‌ها و اشیای مختلف درون صحنه مراحل و انتخاب گیمر می‌گذرد، انتخاب‌هایی که چندان گسترده نیستند و بسیاری از آنها صرفاً برای جنبه طنز بازی در آن گنجانده شدند.



شما باید پازل‌ها را حل کنید تا به صفحه بعد (مرحله بعد) بروید و برخلاف ماشیناریوم و دیگر

گیم‌های مشابه لازم نیست در دنیای بازی بچرخید و کارهای مختلفی برای رد کردن یک مرحله انجام دهید، بازی Chuchel بسیار ساده‌تر از این حرف‌هاست و مانند دوش گرفتینست که بعد از کلی خستگی می‌گیرید و با آن حال می‌کنید.



پازل‌ها در بازی عموماً ساده هستند و در برخی موارد هم که کمی عجیب و غریب (بخوانید همان پیچیده) می‌شوند به سرعت توسط راهنمایی‌های مختلف برای حل شدن مرحله به گیمر کمک می‌شود. کم پیش می‌آید که به هیچ‌وجه از این کمک‌ها استفاده نکنید چرا که برخی راه‌حل‌ها واقعا به مغز مریض و البته خلاق سازندگان بازی رسیده و بس!

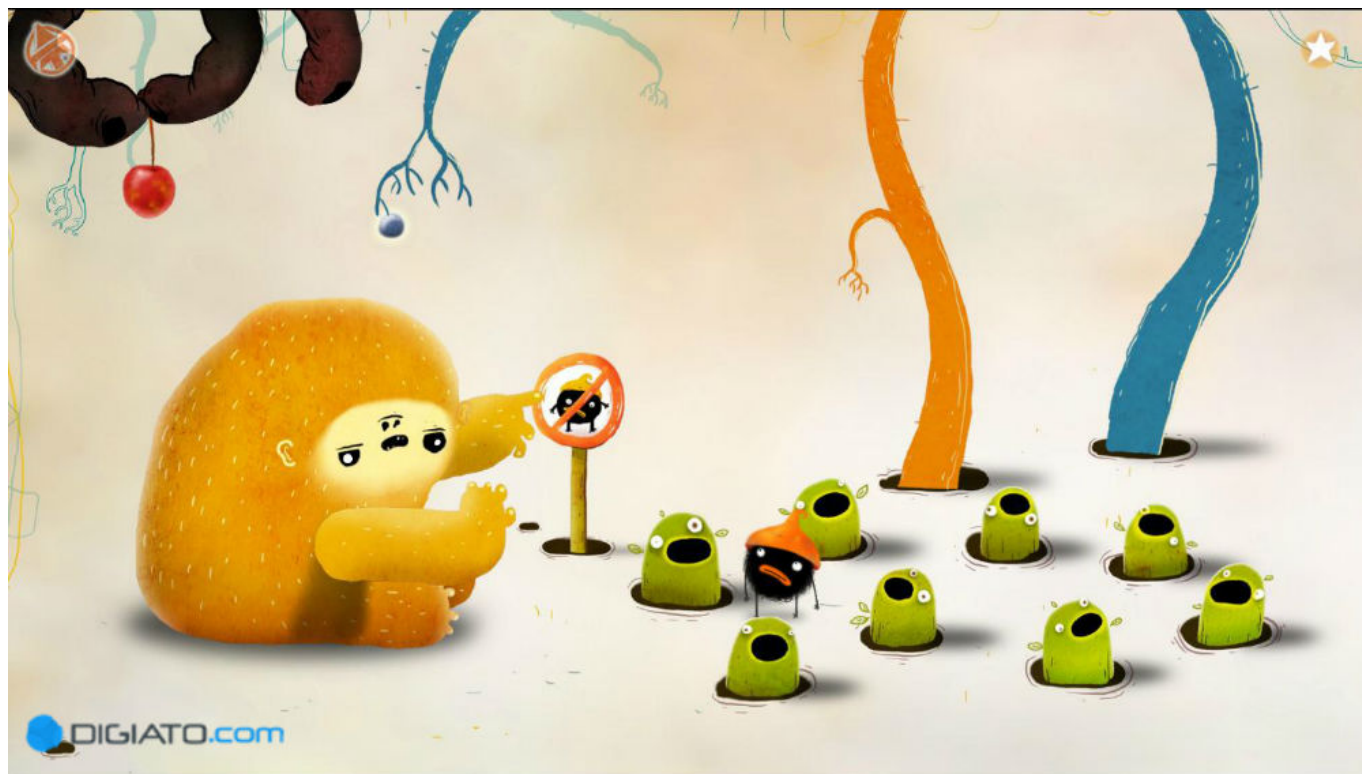


جدا از مراحل پازل بازی که بخش اعظم آن را تشکیل می‌دهد، مینی‌گیم‌هایی هم در بازی تعبیه شده که شامل عناوین زیادی از جمله Tetris (خانه‌سازی قدیمی خودمان)، Pacman و برخی مینی‌گیم‌های ابداعی خود سازندگان می‌شود.

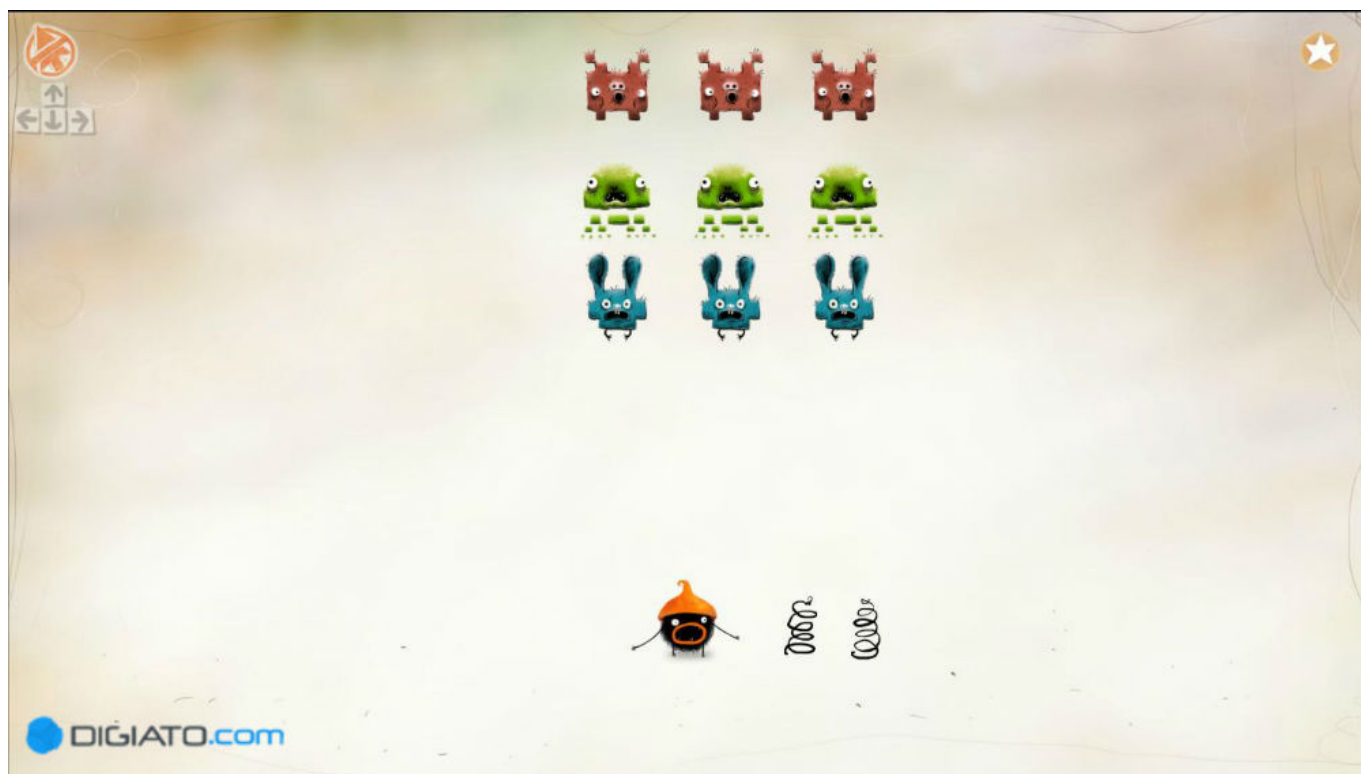


صداگذاری و موسیقی در بازی به معنای تام بی‌نظیر است و نمی‌توان هیچ ایرادی از آن گرفت. موسیقی بازی توسط گروه DVA تنظیم شده که سابقه همکاری را با استودیو Amanita Design

دارد و با حال و هوای بازی‌های آنها به‌درستی آشناست. در کنار موسیقی صدا و اصوات جادویی Chuchel و دیگر کاراکترها را داریم که با وجود اینکه هیچ معنایی در هیچ زبانی ندارند ولی اثربخش هستند و زبان بدن و قیافه آنها در کنار لحن صوتی که از دهانشان تولید می‌شود کاملاً مشخص کننده صحبت‌های آنهاست.



زبان دنیای Chuchel زبان من‌درآوردی است که واقعا خنده‌دار است و لبخند را بر لبان گیمر در اکثر اوقات می‌نشانند. همین صداپردازی‌هاست که به کاراکترهای بی‌هویت بازی عمق داده و باعث شده که از آنها به‌ویژه از Chuchel خوشمان بیاید و او را یک شخصیت دوست‌داشتنی بدانیم.



اگر با دیدگاه عناوین قبلی استودیو سازنده بازی به سمت Chuchel می‌روید به‌طور حتم سرافکنده خواهید شد چرا که بازی در هیچ ابعادی ذره‌ای شباهت به بازی‌های قبلی Amanita Design ندارد. اما اگر مانند دست‌اندرکاران این شرکت که دورهمی یک عنوان شگفت‌انگیز و خنده‌دار ساختند تا از شر پیچیدگی‌های گیم‌های امروزی شما را رها کنند باشید، می‌بینید که با شروع کردن بازی دو ساعت است که پای آن نشسته‌اید و متوجه گذر زمان نشده‌اید و بازی را هم به پایان رساندید!





خبر خوب و نهایی اینکه این بازی هم مثل اکثر آثار استودیوی سازنده آن به زودی برای موبایل‌های هوشمند (حتی شاید هنگام منتشر شدن این مطلب) عرضه خواهد شد.

- گرافیک هنری زیبا و بامزه
- فضای به‌شدت مفرح بازی
- صداگذاری بی‌نظیر
- موسیقی عالی
- تجربه‌ای متفاوت
  
- داستان ضعیف
- کوتاه بودن بازی

[دیجیاتو](#)