

تجربه Rift Apart پر از «اولین بار»های غیرمنتظره است؛ مثل اولین بار بازی کردن «شورش در شهر» یا اولین تجربه اجرای شدن دیسک داخل پلی استیشن. دستاوردی که تیم اینسامنیاک گیمز در ساخت این بازی به دست آورده، یکی از همان «اولین»ها برای بازیهای کنسولی است



بازی کده



بازی هفته

لذت تیراندازی از راه دور



به عنوان کسی که بازیهای مخفیکاری و تیراندازی با سلاحهای اسنایپر را دوست دارد، مجموعه Sniper Ghost Warrior همواره یکی از بازیهای کلیشه‌ای اما دوست‌داشتنی‌ام بوده است. با این که نسخه جدید این مجموعه یعنی Contracts 2 تلاشی برای فرار از داستان کلیشه‌ای‌اش نمی‌کند، اما از خیلی جهات بهتر شده و حالا حس یک بازی استاندارد را منتقل می‌کند. بازی شامل مراحل متنوع با اهداف مختلف در نقشه‌ای بسیار بزرگ است. درست مثل بازیهای قبلی، این نسخه هم نیاز به صبر و حوصله زیادی دارد و قرار نیست حس و حال بازی‌هایی مثل Call of Duty را منتقل کند. اگر دنبال یک تجربه اسنایپر در یک بازی مخفیکاری هستید، Contracts 2 یکی از بهترین گزینه‌های این روزهاست.



خبر هفته

اخبار جدید از پروژه «آواتار»

در یک شوکیس خبری جدید از سوی تیم Ubisoft Massive، اطلاعات جدیدی از پیشرفت موتور گرافیکی این استودیو منتشر شد. طبق اظهار مدیران استودیو، موتور Snowdrop که پیش از این هم آن را در مجموعه بازیهای The Division دیده بودیم، با پیشرفت‌های اساسی همراه بوده تا تیم سازنده بتواند از آن برای پروژه نسل نهمی‌اش یعنی بازی Avatar: Frontiers of Pandora استفاده کند. این پیشرفت‌ها شامل یک سیستم میکرودریتهای جدید است که به تیم سازنده امکان استفاده از تعداد زیادی asset را داخل یک فریم از تصویر می‌دهد. این موضوع برای بازی‌ای مثل آواتار با حجم زیادی از پوشش گیاهی، حیاتی است. علاوه بر این، تکنولوژی سایه‌های بازی به شکل قابل توجهی ارتقا یافته و برای نورپردازی داخل بازی هم از یک سیستم ری‌تریسینگ همزمان (real-time raytracing) استفاده شده است. ساخت بازی آواتار از سال ۲۰۱۷ آغاز شده و قرار است سال ۲۰۲۲ عرضه شود.



بازی‌های ویدئویی در مقام پیکسار

رچت و کلنک جدید، استاندارد تازه‌ای را برای بازیهای کنسولی ترسیم می‌کند

جدیدترین نسخه Ratchet & Clank، بدون شک مهم‌ترین بازی PS5 تا امروز است. از قدرت‌نمایی سخت‌افزاری بازی گرفته تا ساخت دنیایی متفاوت که قدرت سازنده را در زمینه ساخت تجربه‌های اکشن و سرگرم‌کننده به رخ می‌کشد. تیم اینسامنیاک گیمز حالا به یک فرمول خیلی خاص، جذاب و سرگرم‌کننده رسیده که می‌تواند دنیاهای مختلف را از Sunset Overdrive گرفته تا Spider-Man به بازی‌هایی رنگارنگ و زنده تبدیل کند؛ فرمولی که جدیدترین خروجی آن Ratchet & Clank: Rift Apart است.



مسعود تیمموری
کارشناس بازی

از بازی انحصاری اکس باکس تا برگ برنده پلی استیشن

Ratchet & Clank یکی از قدیمی‌ترین بازیهای انحصاری پلی استیشن است. اولین نسخه این مجموعه، سال ۲۰۰۲ عرضه شد و با این که به نظر می‌رسید مخاطب آن بیشتر کودکان و نوجوانان باشند، اما برای مخاطبان بزرگسال هم جذابیت خودش را حفظ کرده بود. ۱۹ سال بعد، حالا رچت و کلنک در یک بازی جدید با عنوان Rift Apart عرضه شده که داستان رچت و دوست رباتش یعنی کلنک را ادامه دهد. با این که بازی در حقیقت ادامه‌ای برای نسخه Into the Nexus است، اما مخاطبان جدید می‌توانند بدون داشتن هیچ پیش‌زمینه‌ای از داستان بازی لذت ببرند. Rift Apart از تمام نسخه‌های قبلی رچت و کلنک یک سر و گردن بالاتر است. به عنوان اثری که برای اولین بار از قدرت حقیقی PS5 نهایت استفاده را کرده، دنیای رچت و کلنک مثال‌زدنی است. اولین چیزی که در این دنیای یکپارچه و زیبا نظرات را جلب می‌کند، بی‌وقفه بودن آن است. به لطف قدرت سخت‌افزاری کنسول و استفاده از SSD به عنوان حافظه اصلی، دنیاهای Rift Apart کاملاً یکپارچه عمل می‌کنند و هیچ صفحه لودینگ بین آنها شکل نمی‌گیرد. این یکپارچگی فقط در جابه‌جایی بین دنیاها به چشم نمی‌آید و

در استفاده از بعضی گجت‌های بازی مثل قلاب رچت کاملاً مشهود است. تجربه Rift Apart پر از «اولین بار»های غیرمنتظره است؛ مثل اولین بار بازی کردن «شورش در شهر» یا اولین تجربه اجرای شدن دیسک داخل پلی استیشن. دستاوردی که تیم اینسامنیاک گیمز در ساخت این بازی به دست آورده، یکی از همان اولین‌ها برای بازیهای کنسولی است.

نوستالژی با

سخت‌افزار جدید

سری رچت و کلنک به خاطر تعداد زیادی از سلاح‌هایش معروف است و Rift Apart هم از این موضوع به نفع خودش استفاده می‌کند. سلاح‌های بازی طراحی فوق‌العاده‌ای دارند و حس شلیک شدن گلوله و نشستن آن روی دشمن را به خوبی منتقل می‌کنند. وقتی با رچت یا شخصیت جدید سری یعنی «ریوت» بازی می‌کنید،

Rift Apart در حقیقت یک پلتفرمر سه‌بعدی با المان‌های سنگین اکشن سوم شخص است. تلاش اینسامنیاک برای خلق دوباره حس و حال بازیهای قدیمی موفق بوده و نتیجه، یکی از بهترین بازیهای این مجموعه است. بازی پر از جزئیات ریز و درشت است که نقشه دنیاهای مختلف آن را شکل داده است. از رازهای مخفی بازی گرفته تا کالکتبیل‌هایی که رچت باید آنها را از گوشه و کنار نقشه جمع‌آوری کند. هدف اصلی هر مرحله، ورود به یک سیاره جدید و انجام ماموریت است.

با این حال بعد از اتمام مرحله می‌توانید با رچت یا ریوت به آنجا برگشته و ماموریت‌های جانبی را انجام دهید. حس پیشرفت در بازی در تمام لحظات احساس می‌شود و یکی از ملموس‌ترین انواع آن در بین بازیهای ویدئویی است. با این که Miles Morales و Demon's Souls بازیهای خیلی خوش ساخت و خوبی برای آغاز نسل کنسول PS5 بودند، اما تجربه Rift Apart استثنایی و غیرقابل انکار است.

تجربه‌ای که تمام دارندگان پلی استیشن ۵ را از خریدشان مطمئن‌تر می‌کند و به کسانی که هنوز کنسول را تهیه نکرده‌اند، یک دلیل محکم دیگر برای خرید می‌دهد. رچت و کلنک جدید، امضای جدیدترین کنسول پلی استیشن است.



پلتفرم:



سبک:



ناشر:



رده سنی:



سازنده:



عنوان انگلیسی:



Ratchet & Clank: Rift Apart

PS5

اکشن سوم شخص، پلتفرمر

Sony Interactive Entertainment

نوجوانان

Insomniac Games

Ratchet & Clank: Rift Apart