禪

Gravity Rush [illegible]

[illegible] PS Vita [illegible] PSP [illegible] Gravity Rush [illegible].

[illegible] (Kat) «[illegible]» [illegible].

[illegible]: [illegible]
[illegible]: *PS4*
[illegible]: *Sony Interactive Entertainment*
[illegible]: *Project Siren*
[illegible]: *5*

[illegible]

[illegible]

.[illegible] (Keiichiro Toyama) [illegible]

[illegible] (Silent Hill) [illegible]

[illegible] Team Siren [illegible] Siren [illegible] Blood Cursed [illegible] Team Siren [illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible] (Open world) «[illegible]» [illegible] (Call of) «[illegible]» [illegible] (Duty [illegible] GTA [illegible] Gravity Rush 2 [illegible]

[illegible] *Gravity Rush 2* [illegible]

[illegible]

Gravity Rush

1-

Рис 9- Пример не очень хорошей работы.

Не так уж не по поводу большого числа не так уж большинство не так уж так уж большого числа большого числа уж так уж большого числа не так уж большого числа. Большого так уж так уж большого числа большого числа не так уж так уж большого числа. Большого числа не так уж большого числа. Так уж так уж большого числа большого числа не так уж большого числа не так уж большого числа «не» не так уж большого числа большого числа большого числа большого числа не так уж так уж большого числа большого числа не так уж так уж большого числа. Так уж большого числа большого числа не так уж так уж большого числа не так уж так уж большого числа не так уж большого числа. Не так уж большого числа большого числа не так уж большого числа не так уж большого числа

شکل۳ - کنترل تمام شخصیتهای محبوبتان را فراموش کنید و از همراهی «کت» در میان آسمان و زمین لذت ببرید .

جاذبه

گرافیک خیرهکننده و چشمنواز و انیمیشنهای روان حالا دیگر استانداردهای بازیها هستند، اما باز هم بهندرت پیش میآید که طراحی هنری یک بازی سبک خاصی داشته باشد تا به تجربه بهتر حال و هوای بازی کمک کند . بیشتر استودیوها و طراحان هنری تنها به دنبال ارائه باکیفیتترین بافتها و نورپردازیها هستند و گاهی احساس میکنید گرافیک بازی جدا از مکانیکهای روند مرحلهها و فضای داستان طراحی شده است. اما گرافیک «سل شید» (cel-shaded) بازی که با انیمیشنهای شاهکار استودیوی Ghibli برابری میکند، اولین چیزی است که بعد از مکانیکهای جذاب بازی، شما را به تجربه آن دعوت میکند . دنیای رنگارنگ شهرها و طراحی بینظیر شخصیتها درست مانند تماشای یک سریال انیمه است که بیش از ۲۰ ساعت زمان میبرد . حرکت در جاذبه صفر هم به لطف انیمیشنهای روان بازی آنقدر زیبا و نفسگیر است که همواره آرامش خاصی را برایتان فراهم میکند . طراحان هنری و گرافیک بازی کارشان را بهخوبی انجام داده و یک بار دیگر ثابت کردهاند که اصالت هنری و زیبایی یک بازی ارتباط چندانی با قدرت یک کنسول یا کامپیوتر شخصی ندارد، اگرچه نباید از قدرت پلیاستیشن ۴ در به تصویر کشیدن این زیبایی ناتمام بهراحتی بگذریم .

تویاما و گروه سازنده با استعدادش یک بار دیگر نشان دادند که خلاقیت و تنوع، هنوز هم حرف اول را در یک بازی میزنند و هنوز هم میتوان بازیهایی با ایدههایی نو و دست اول برای مخاطبان فراهم کرد . سونی با قسمت دوم Gravity Rush سال نو میلادی را با قدرت آغاز کرد و این روند هیجانانگیز با بازیهای انحصاری دیگر همچنان ادامه دارد . در پایان، پیشنهاد میکنیم اگر قسمت نخست را بازی نکردهاید بهتر است قبل از هر چیز، نسخه بازسازی شده آن را برای پلیاستیشن ۴ تهیه کنید تا با شخصیتها و شکلگیری انگیزههای آنها آشنا شوید . با وجود این، قسمت دوم بازی در کنار ادامه خط اصلی داستان، روایت مستقلی را نیز ارائه میکند، اما لذت پایانبندی بازی و پاسخ به سؤالهای گذشته تنها در صورتی نصیبتان میشود که قسمت نخست را بازی کرده باشید .

نویسنده :
علی شریفی قالیباف
دسته بندی:
هنر و سرگرمی
تاریخ انتشار :
09:54 - 01/01/1396
برچسب:
بازی - سونی - PS4

□□□□□ منبع: https://www.shabakeh-mag.com/entertainment/7276