[illegible]: [illegible]

[illegible] [illegible] CALL of DUTY [illegible]

[illegible]

[illegible]: [illegible]
[illegible]: PC, PS4, Xbox One
[illegible]: Activision
[illegible]: Slegdehammer Games
[illegible]: 5

[illegible]





داستان، شخصیتها و حتی زمانهای متفاوت در هر قسمت، همواره با یک هسته مشخص و قابل پیشبینی طرف هستیم. اما استودیوی اسلجهمر گیمز که امسال وظیفه ساخت قسمت تازه ندای وظیفه را برعهده دارد، راه متفاوتی را در پیش گرفته است تا خاطرات خوش قسمتهای نخست این مجموعه بار دیگر تکرار شوند . پس از روبهرو شدن با تسلیحات نظامی پیشرفته، سوار شدن بر جِتپَکهای پرنده و نبرد در دل آینده، بعد از ۹ سال بار دیگر نوبت به بازگشت به جبهههای جنگ جهانی دوم رسیده است . «ندای وظیفه : جنگ جهانی دوم» متفاوتترین بازی این مجموعه در سالهای گذشته است که نهتنها وفاداری به استانداردهای ندای وظیفه دست و پای آن را نبسته است، بلکه بار دیگر میدان نبرد را از نو تعریف میکند . داستان رسیدن از ساحل اوماها در نرماندی به راین در آلمان آنقدر در بازیها و فیلمهای مختلف روایت شده است که تکراری و خستهکننده به نظر میرسد، اما این روایت تکراری با حضور شخصیتهای بهیادماندنی، طراحی بینظیر چهره واقعی جنگ و در پایان بازگشت به الگوهای قدیمی این سبک، شکل تازهای به خود گرفته است .

مطلب پیشنهادی

میراث کالین **DiRT4**، از بهترین شبیهساز تابستان لذت ببرید

ندای برادری

بازی با نبرد معروف ساحل اوماها و قربانی شدنِ هزاران سرباز برای فتح این نقطه مهم آغاز میشود . سازندگان قدم نخست در روایت جنگی را کاملاً استوار و با هدف زمینهسازی برای آنچه در روزها و ماههای آینده انتظارتان را میکشد برداشتهاند . این صحنه سینمایی و پیاده شدن سربازان زیر آتش مستقیم توپخانه و رگبار مسلسلها تنها نمایشی برای پیشرفت جلوههای بصری یا یک افتتاحیه هیجانانگیز نیست . همان ابتدا و با اولین قدمهای رونالد دنیلز و همراهانش بهجای آنکه از زنده ماندن خوشحال باشید، از قربانی شدن همرزمانتان برای پیشروی و نجات شما دلگیر هستید . به این ترتیب سازندگان قبل از آنکه بار دیگر بخواهید نقش ارتش یکنفره را بازی کنید و به دل دشمن بزنید، به شما نشان میدهند جنگ بر دوش تمام مردان و برادران مسلح در جبههها استوار است و نباید فراموش کنید هر قدمی که برمیدارید و هر سنگری را که فتح میکنید، به معنای جان دادن یکی از داوطلبان و اعضای گروهانتان خواهد بود . روایت داستان رونالد دنیلز و دوستانش اصلاً شبیه قسمتهای قبلی ندای وظیفه نیست . در «جنگ جهانی دوم» ضدقهرمانی وجود ندارد که شخصیت داستان با انگیزههای خاص در قالب یک قهرمان امریکایی ظاهر شود یا برای شرکت در نبرد به انواع سلاحهای پیشرفته و لباسهای عجیب مجهز باشد . اینجا بار دیگر چهره واقعی جنگ و تلاش برای زنده ماندن را خواهید دید و آن را بازی خواهید کرد . همچیز در قسمت جدید ندای وظیفه درباره برادری و همکاری درِ میدان نبرد است و این نکته هم در داستان و شخصیتپردازی و هم در دل روند بازی جریان دارد . تقریباً هیچوقت در جبهه تنها نیستید و همواره در کنار گروه ثابتی از همرزمان و دوستانتان در بخشهای مختلف جبهه غربی اروپا رودرروی دشمن قرار میگیرید .

مطلب پیشنهادی

بهبودها و تغییرهای کم اما بسیار تأثیرگذار

حاشیه_و_متن: بررسی_کامل_بازی **PES 2018**

سازندگان حتی سراغ شخصیتپردازی و پرداخت سربازان دشمن نیز رفتهاند و برای اولین بار در یک بازی جنگ جهانی میتوانید از دل گفتوگوهای دشمن نیز متوجه شوید که آنها هم به اندازه شما دلتنگ خانوادههایشان هستند و قرار گرفتن در جبهه مقابل باعث نمیشود تا آنها به ماشینهای جنگی بیاحساسی تبدیل شوند . استودیوی اسلجهمر گیمز حتی برای تأکید این موضوع و یادآوری قربانی شدن غیرنظامیان، یک مأموریت ویژه طراحی کرده است تا جان مردم عادی آلمانی را نجات دهید . تمام این جزئیات دست به دست هم دادهاند تا برای نخستین بار بعد از مدتها احساس کنید همانقدر که شما به همرزمان خود برای زنده ماندن احتیاج دارید، آنها هم به شما احتیاج دارند و برادری، اعتماد و دوستی حرف اول را در تحمل روزهای سخت جنگ میزنند.

برخلاف گذشته هدفهای جانبی برای کامل کردن بازی به جمعآوری دستنوشتهها و آثار مختلف محدود نمیشوند. در عوض این بار سازندگان برای آنکه معنای بیشتری به جنگیدن و فداکاری بدهند، از شما میخواهند تا در لحظههای خاص زخمیها را از تیررس خارج کنید و آنها را به نقطههای امن برسانید . در بخشی دیگر از شما خواسته میشود تا از میان کشتن دشمن یا اسیر کردنشان یکی را انتخاب کنید و درنهایت با تصمیم بهموقع در موقعیتهای حساس، جان یکی از همرزمانتان را نجات دهید .

جبهه نبرد در قسمت تازه ندای وظیفه بهاندازه داستان و شخصیتها پویا و زنده است و لحظهای شما را رها نمیکند . مهمترین تغییر این مجموعه در مقایسه با قسمتهای قبل نیز از همینجا و تکیه بر همرزمانتان آغاز میشود . سازندگان با کمک همین نگاه مکانیکهای مبارزه را از هم طراحی کردهاند تا استراتژی و حمله، تنها حرکت سریع و بدون وقفه میان دو نقطه نباشد و همرزمان نیز بخشی از روند بازی باشند . بزرگترین نقطه قوت استودیوی اسلجهمر گیمز در مقایسه با دو استودیوی دیگر نیز همین است و آن را افزون بر بخش داستانی و تکنفره در حالت آنلاین و حتی بخش محبوب زامبی هم حفظ کرده است.

CALL OF DUTY
WWII

شکل **1 -**

جزئیات نقشهها بهخوبی همراه با آب و هوا و محیط تغییر میکنند و هیچکدام شبیه یکدیگر نیستند .

ندای همکاری

بازگشت خط سلامتی و حذف بهبودی خودکار، اولین چیزی است که بعد از در اختیار گرفتن کنترل بازی توجهتان را جلب میکند . دیگر نمیتوانید مانند قبل با پناه گرفتن یا پنهان شدن از گلولههای دشمن بهبود پیدا کنید و یک بار دیگر به بستههای کمکهای اولیه برای پر کردن خط سلامتی خود احتیاج دارید . پس همواره باید در جستوجوی این بستهها باشید و مصرف آنها را مدیریت کنید . اگرچه میتوانید همواره تعدادی از بستههای سلامتی را همراه داشته باشید، اما هیچوقت نمیتوانید با سرعت حرکت کنید و به پناه گرفتن دلخوش باشید . به این ترتیب «جنگ جهانی دوم» در مقایسه با قسمتهای دیگر در مجموعه ندای وظیفه ضرباهنگ کندتری در میدان نبرد دارد . اما این کندی به معنای آن نیست که به همین اندازه از

- 2

[«95]

[illegible]

DOMINATION
12/12
DOG-08
DOG-07
DOG-06
DOG-02
DOG-12
DOG-11
DOG-04
DOG-09
DOG-05
DOG-03
DOG-01
DOG-10

- 3

[illegible]

[illegible]

Hellblade: Senuas Sacrifice

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]:
[illegible]
[illegible]:
[illegible]
[illegible]
[illegible]:
19:40 - 20/11/1396
[illegible]:
- [illegible] - CALL of DUTY - [illegible] - [illegible] - Infinite Warfare
[illegible] - [illegible]

[illegible]
[illegible]: https://www.shabakeh-mag.com/entertainment/11442/%D8%A8%D8%B1%D8%B1%D8%B3%D8%8C-%D8%A8%D8%A7%D8%B2%DB%8C-call-duty%D8%9B-%D8%A8%D8%B1%D8%A7%D8%AF%D8%B1%DB%8C-%D8%AA%D8%A7-

%D8%A7%D9%86%D8%AA%D9%87%D8%A7