

آخر هفته با شبکه: بازگشت به ریشه‌ها، بازگشت به اوج  
بررسی بازی CALL of DUTY؛ برادری تا انتها



بازگشت خط سلامتی و حذف بهبودی خودکار اولین چیزی است که بعد از در اختیار گرفتن کنترل بازی توجه‌تان را جلب می‌کند. گروهان‌های مختلف نماینده کلاس‌ها در بخش چندنفره هستند که هرکدام به سلاح‌ها و افزودنی‌های خاصی دسترسی دارند.

**سبک: تیراندازی اول شخص**  
**پلتفرم: PC, PS4, Xbox One**  
**تهیه‌کننده: Activision**  
**سازنده: Sledgehammer Games**  
**امتیاز: 5**

بازی‌های متفاوت در مجموعه «ندای وظیفه» الگو و ساختارهای مشخصی دارند که در تمام آن‌ها دیده می‌شوند و بعد از سال‌ها به امضای همیشگی این مجموعه تبدیل شده‌اند. اگرچه مخاطبان و فعالان حوزه بازی‌سازی با گذشت سال‌ها و منتشر شدن قسمت‌های مختلف ندای وظیفه کاملاً با این الگو و ساختار آشنا هستند، اما واقعیت آن است که هیچ ناشری نمی‌تواند ندای وظیفه بسازد و این کار تنها در توان سه استودیوی داخلی اکتیویژن است که هرکدام به نوبت سه سال روی هر نسخه کار می‌کنند تا این مجموعه بتواند پاییز هر سال منتشر شود. اما همین استاندارد مشخص و ساختار یکسان در قالب‌های متفاوت باعث شده است تا ندای وظیفه هر سال از شاهکارهایی مانند مجموعه «جنگاوری نوین» با ریشه‌های خود در سال‌های نخستین هزاره سوم فاصله بگیرد. دل بستن سازندگان به یک الگوی موفق و همیشگی نیز غافلگیری را از مخاطبان گرفته است. با وجود 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 چت‌پک‌های 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 نه تنها 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 اواماها در نورماندی به رایین 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.



میراث کالین<sup>4</sup> DiRT، از بهترین شبیه‌ساز تابستان لذت ببرید

### ندای برادری

بازی با نبرد معروف ساحل اوماها و قربانی شدن 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 به جای آن‌که از زنده ماندن خوشحال باشید، از قربانی شدن هم‌زمانان 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. همه چیز در قسمت جدید ندای وظیفه درباره برادری و همکاری در 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 هم‌زمان 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 هم‌زمان 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 هم‌زمانان 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 هم‌زمانان آغاز می‌شود. سازندگان با کمک همین نگاه مکانیک‌های مبارزه را هم طراحی کرده‌اند تا استراتژی و حمله، تنها حرکت سریع و بدون وقفه میان دو نقطه نباشد و هم‌زمان نیز بخشی از روند بازی باشند. بزرگ‌ترین نقطه قوت استودیوی

اسلج همر گیمز در مقایسه با دو استودیوی دیگر نیز همین است و آن را افزون بر بخش داستانی و تک نفره در حالت آنلاین و حتی بخش محبوب زامبی هم حفظ کرده است.



**شکل 1**  
**- جزئیات**  
**نقشه‌ها**  
**به خوبی**  
**همراه با**  
**آب و**  
**هوا و**  
**محیط**  
**تغییر**  
**می‌کنند**  
**و**  
**هیچ‌کدام**  
**شبه**  
**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 هیجان و جذابیت نیز کم شده باشد. کم شدن سرعت بازی تنها نمایانگر کندتر شدن پیشروی و اهمیت بسیار فراوان استراتژی و تصمیم درست برای حرکت است. هرکدام از هم‌زمان و همراهاتان در این سفر توانایی‌های متفاوتی دارند و استفاده به‌موقع و صحیح از آن‌ها حرف اول را در پیشروی و فتح سنگرها می‌زنند. اگرچه هرکدام از توانایی‌ها بعد از استفاده به زمانی برای آماده شدن مجدد نیاز دارند، اما می‌توانید با انجام هدف‌های جانبی یا نوع بازی کردن، این زمان را کوتاه‌تر کنید.

آگاهی از موقعیت دشمن و تجهیزات آن‌ها در میدان نبرد اولین قدم برای پیشروی است. پس یکی از همراهاتان همواره وظیفه شناسایی دشمن را بر عهده دارد و هر زمان این توانایی آماده باشد، می‌توانید از آن برای مشخص کردن محل سربازان آلمانی روی نقشه کمک بگیرید. بعد از آن نوبت به دوست دیگرتان می‌رسد که همواره یک بسته اضافی سلامتی همراه دارد و برای احیا و نجات در موقعیت‌های سخت می‌توانید به‌خوبی روی او حساب کنید. دیگر همراهان هم با پشتیبانی و تهیه مهمات و انواع نارنجک شما را همراهی می‌کنند تا کم و کسری در مبارزه نداشته باشید. اما یادتان باشد مدیریت تمام این توانایی‌های متفاوت بر عهده خودتان است و تصمیم‌گیری به‌موقع نقش بسیار مهمی در ترکیب مختلف توانایی‌ها خواهد داشت. البته همین‌جا باید گفت نباید بازی را با یک تیراندازی استراتژیک مانند مجموعه Brothers in Arms اشتباه بگیرید. همچنان با یک تیراندازی اول شخص و بسیار روان طرف هستید که نشانه‌گیری‌ها بسیار دقیق و اسلحه‌ها بسیار خوش‌دست هستند. حضور هم‌زمانی با توانایی‌های مختلف نیز اگرچه اهمیت فراوانی در روند بازی و پیشروی در موقعیت‌های خاص دارد، اما بیشتر نقش تنوع و آزادی در انتخاب نوع بازی را بر عهده دارند. طراحی نقشه‌ها نیز در مقایسه با قسمت‌های قبل تفاوت‌های بسیاری دارند. بخش داستانی و تک‌نفره ندای وظیفه بیش از هر چیز به‌خاطر روند سینمایی و صحنه‌های کارگردانی شده معروف است و مخاطبان انتظار دارند تا ضرباهنگ بالای بازی از ابتدا تا انتها حفظ شود. این ضرباهنگ به نقشه‌ها و محیط‌های محدودتری احتیاج دارد تا سازندگان بتوانند کنترل مناسبی بر روند اتفاق‌ها و ترکیب موقعیت‌های مختلف داشته باشند. اما سازندگان در استودیوی اسلج همر گیمز با حفظ روایت سینمایی و محبوب ندای وظیفه تلاش کرده‌اند تا نقشه‌ها و

میدان‌های نبرد بزرگ‌تری بسازند که هرکدام جزئیات فراوانی داشته باشند. با حذف بهبودی خودکار و بازگشت خط سلامتی نیز توجه به این جزئیات اهمیت تازه‌ای پیدا کرده‌اند. معمولاً زیر آتش سنگین یا در دید یک تک‌تیرانداز ماهر نمی‌توانید با عجله حرکت کنید و به سنگرها و پناهگاه‌های مختلفی احتیاج دارید. از طرفی استراتژی و انتخاب مسیر در نقشه‌های کوچک و سراسرت توجه‌چندانی ندارند. به این ترتیب با یکی از کامل‌ترین نقشه‌ها در بازی‌های تیراندازی اول شخص طرف هستید که افزون بر بزرگی و توجه به جزئیات، بسیار زیبا و چشم‌نواز هستند. در طول داستان و نبرد در جبهه غربی نیز با شهرها و آب و هواهای متفاوتی روبه‌رو می‌شوید که همواره در کنار طراحی هوشمندانه نقشه، تنوع و غافلگیری را هم به ارمغان می‌آورند.



**شکل 2**  
- همراه  
با تغییر  
نقشه‌ها  
و محیط،  
روند  
بازی نیز  
بارها  
تغییر  
می‌کند و  
کنترل  
وسایل  
نقلیه  
جنگی را  
هم بر  
عهده  
می‌گیرید

## مطلب پیشنهادی



بررسی کامل ۷ بازی بزرگ سال گذشته  
رایگان دانلود کنید: کتاب الکترونیکی «برترین بازی‌های 95»

## ندای آنلاین

بخش کوتاه داستانی و تک‌نفره مجموعه ندای وظیفه همواره مقدمه‌ای برای ورود به بخش چندنفره و آنلاین است و بیشتر مخاطبان به ندای وظیفه به چشم یک بازی آنلاین که قرار است تا قسمت آینده آن‌ها را سرگرم کند نگاه می‌کنند. البته چنین نگاهی با توجه به تمرکز سازندگان این مجموعه بر بخش چندنفره و همکاری آنلاین چندان هم بی‌مورد نیست. هر سال در کنار سناریوهای معمول و همیشگی آنلاین که در بیشتر بازی‌های اول شخص دیده می‌شوند، تغییرات فراوانی هم در سیستم کلاس‌ها، کسب امتیاز تجربه و نقشه‌ها صورت می‌گیرند که کاملاً در ارتباط با بخش داستانی، زمان و حال و هوای آن هستند. به این ترتیب، دیگر امسال خبری از جت‌پک، پرش‌های بلند و بالا رفتن از دیوارها نیست و همه‌چیز به ساختار کلاسیک این مجموعه برگشته است.

گروهان‌های مختلف نماینده کلاس‌ها در بخش چندنفره هستند که هرکدام به سلاح‌ها و افزودنی‌های خاصی دسترسی دارند. هرچه بیشتر در یک گروهان ثابت خدمت کنید، سریع‌تر و بیشتر امتیاز تجربه کسب می‌کنید و جای بهتری در بازی‌های گروهی نصیبان می‌شود. پس بهتر است همین ابتدا گروهان مورد علاقه خود را انتخاب کنید تا زودتر به شخصی‌سازی سلاح‌های مخصوص به گروهانتان دسترسی پیدا کنید. البته ناگفته نماند که تمام گروهان‌ها می‌توانند از انواع سلاح‌ها و تجهیزات استفاده کنند، اما افزودنی یا امکان ویژه بعضی از سلاح‌ها تنها در یک گروهان خاص در

اختیاران قرار می‌گیرند. افزون بر این سازندگان بخش دیگری را نیز به حالت آنلاین اضافه کرده‌اند که با نام جنگ شناخته می‌شود و سناریوی نقشه‌های آن با الهام از نبردهای معروف و مهم جنگ جهانی دوم طراحی شده‌اند. این طراحی ویژه باعث شده است تا داستان و فضا سازی نیز وارد حالت آنلاین شوند و تنوع بیشتری به آن ببخشند.



**شکل 3**  
-  
**کلاس‌های**  
**بخش**  
**چند نفره**  
**با**  
**گروهان**  
**های**  
**متفاوت**  
**که**  
**توانایی‌**  
**های**  
**مختلفی**  
**دارند**  
**مشخص**  
**می‌شوند**  
.

طبق سنت همیشگی قسمت‌های مختلف ندای وظیفه، این بار هم بخش زامبی با داستان و شخصیت‌های مخصوص به خود در بازی حضور دارد. در این بخش که باز هم توجه به کلاس‌ها و همکاری تیمی حرف اول را می‌زند با موج‌های مختلف زامبی‌ها طرف هستید و باید هم‌زمان با انجام مأموریت‌ها و رسیدن به هدف‌های مختلف، برای بقا و زنده ماندن تلاش کنید. سربازان زامبی آلمانی تنها ابزاری برای اضافه کردن محتوای جدید نیستند و این بخش از ندای وظیفه مانند یک بازی مستقل و کامل طراحی و ساخته می‌شود.

اگرچه پیش از منتشر شدن بازی مخاطبان فراوانی برای امتحان نسخه آزمایشی بازی دعوت شدند، اما نباید انتظار داشته باشید همه چیز در حالت آنلاین کاملاً بدون نقص و ایراد باشد. هرچه بازیکنان بیشتری وارد سرورها شوند، مشکلات و کمبودهای بیشتری مشخص خواهند شد تا سازندگان همواره بتوانند با به‌روزرسانی‌های متعدد تعادل بازی را حفظ و ایرادهای آن را برطرف کنند. با این حال، وجود سرورهای اختصاصی این مجموعه بار دیگر باعث شده‌اند تا حداقل با مشکلات دیگر بازی‌های آنلاین که از سرورهای اختصاصی استفاده نمی‌کنند روبه‌رو نباشید و سرعت مطلوبی را در شکل‌گیری نقشه و وصل شدن به کاربران دیگر تجربه کنید.

### مطلب پیشنهادی



Hellblade: Senuo's Sacrifice  
بررسی بازی «ذهن زیبا»، قدرت روایی رسانه‌ای به نام بازی

### ندای وظیفه

اگرچه «جنگاوری بی‌انتهای» (Infinite Warfare) بازی بدی نبود، اما نشان می‌داد که این مجموعه همچنان با روزهای اوج خود فاصله دارد و هر سال این فاصله را بیشتر می‌کند. موفقیت داستان و نبردهای جنگ اول جهانی در «میدان نبرد ۱» (Battlefield 1) که سال گذشته منتشر شد نشان داد مخاطبان و منتقدان نیز از چنین بازگشتی استقبال می‌کنند. بازگشت ندای وظیفه به ریشه‌های خود و جنگ جهانی دوم، بازگشت این مجموعه به دوران اوج و شکوفایی این مجموعه است. همه چیز در «جنگ جهانی دوم» کاملاً حساب‌شده طراحی شده‌اند و با فاصله فراوانی بالاتر از

قسمت‌های قبل قرار می‌گیرند. شخصیت‌های تکراری و خسته‌کننده این مجموعه که سال‌ها نقش اول بازی‌ها را برعهده داشتند، جای خود را به سربازانی با ریشه‌های مختلف و شخصیت‌پردازی عالی داده‌اند که چهره هرکدام چهره جنگ و تأثیر ویرانگر آن بر ملت‌های مختلف را در سایه قدرت‌طلبی نشان می‌دهد. روند بازی در بخش‌های مختلف نیز همان قدر پویا و جذاب است که داستان ضدجنگ بازی و شخصیت‌هایش نماینده آن هستند.

## تاریخ انتشار:

20 بهمن 1396

---

### نشانی منبع:

<https://www.shabakeh-mag.com/entertainment/11442/%D8%A8%D8%B1%D8%B1%D8%B3%DB%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>