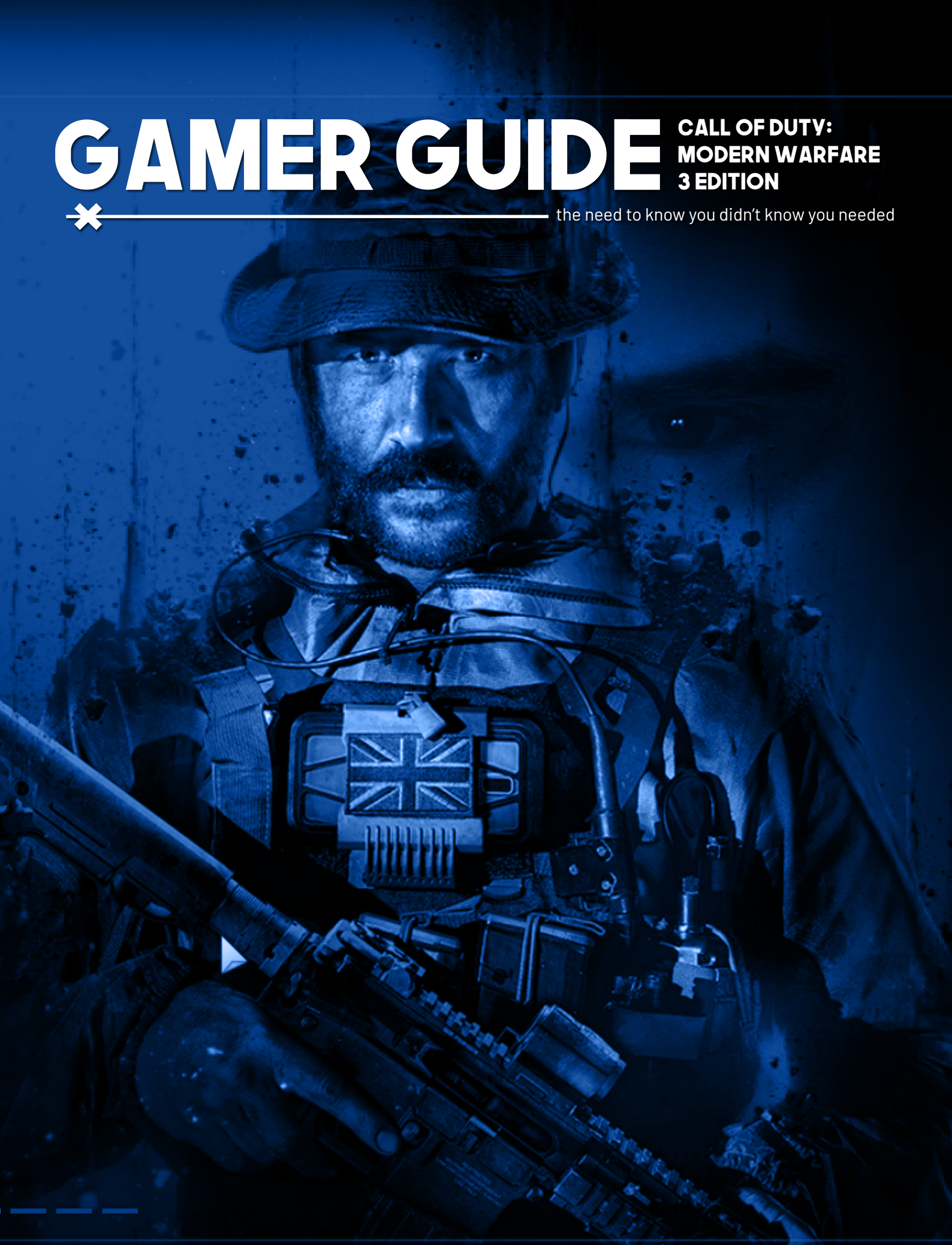
GAMER GUIDE

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3 EDITION

the need to know you didn't know you needed



Esports Central

NIBBLE

INTRODUCTION

ما هذا؟

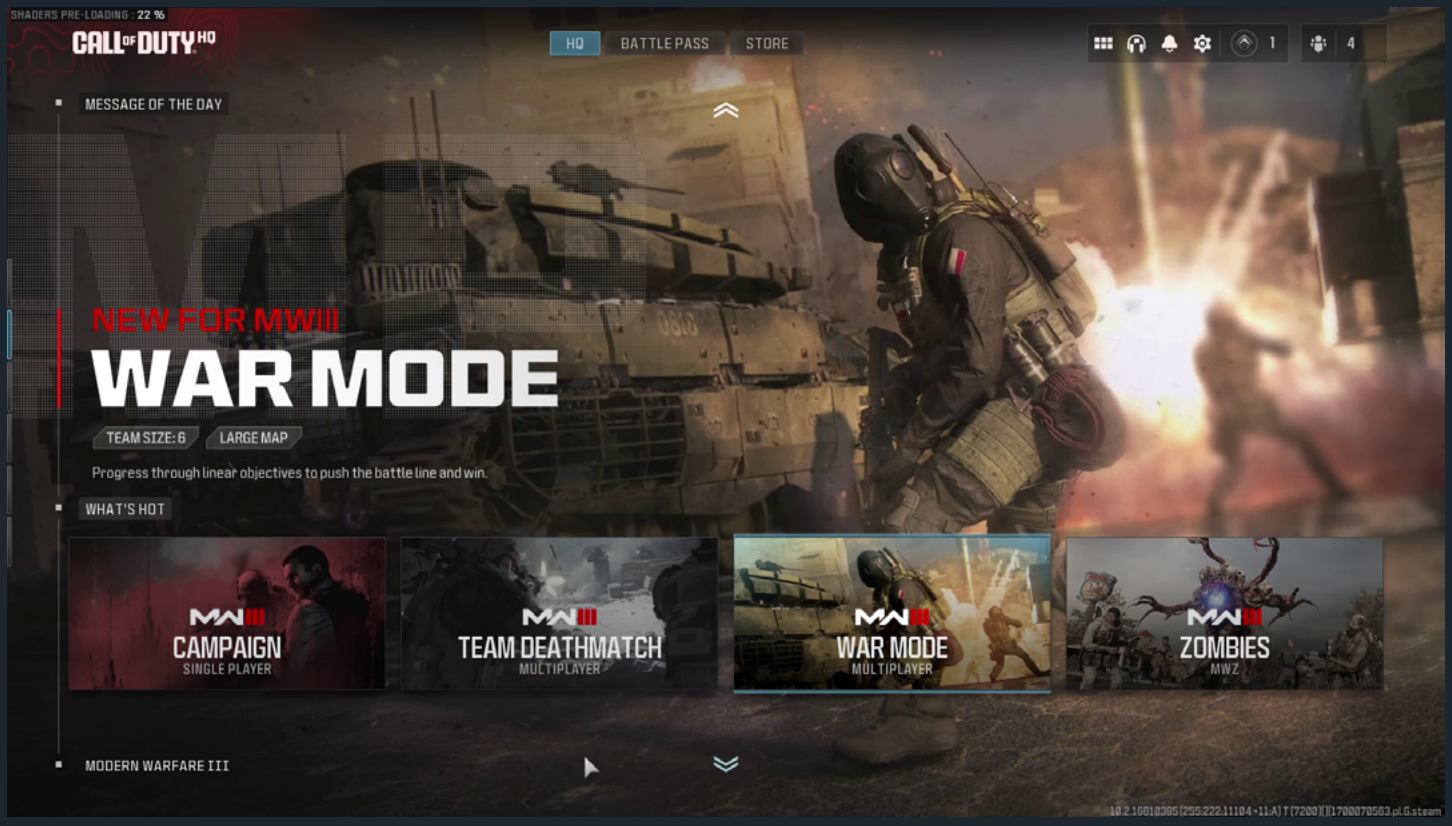
تم إصدار Call of Duty: Modern Warfare III (CoD:MW٣) في نوفمبر ٢٠٢٣، وتم تطويرها بشكل مشترك بواسطة Infinity Ward و Sledgehammer Games ونشرتها Activision، وهي لعبة إطلاق نار متميزة من منظور الشخص الأول. باعتبارها تكملة مباشرة للعبة Modern Warfare II التي نالت استحسانًا كبيرًا، فهي لا تمثل فقط الدفعة الثالثة في سلسلة Modern Warfare الفرعية المعاد تشغيلها، ولكنها تمثل أيضًا الإدخال العشرين في سلسلة Call of Duty المرموقة. يمكن اللعب على أجهزة PlayStation ٤ وPlayStation ٥ وWindows وXbox One وXbox Series X/S، وتحافظ اللعبة على الإعداد الواقعي والحديث لأسلافها مع تقديم قصة آسرة.١

CALL OF DUTY
MODERN WARFARE
III

قصة CoD:MW٣ تتبع مطاردة فرقة العمل ١٤١ لفلاديمير ماكاروف، وهو قومي روسي متطرف وإرهابي يخطط لحرب عالمية ثالثة. تتميز تجربة اللعب الجماعي بخرائط مُعاد تصميمها من Modern Warfare ٢، مع خطط لما لا يقل عن ١٢ خريطة جديدة بعد الإطلاق. بالإضافة إلى ذلك، يقدم التعاون مع Treyarch في وضع Zombies تجربة مثيرة للاعب في عالم مفتوح مقابل تجربة بيئية.

تفصيل الأساسيات

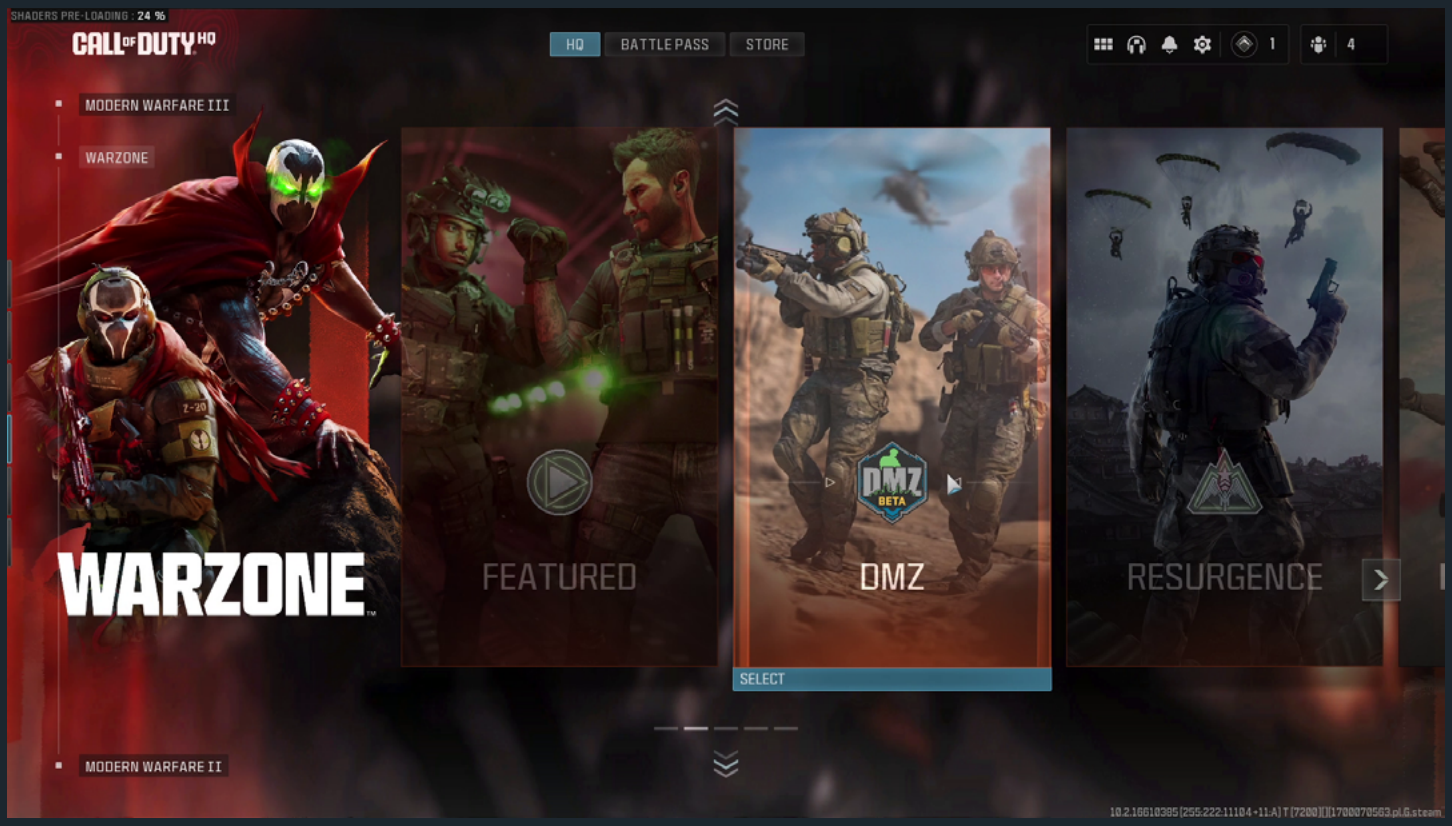
الميكانيكيات



الأوضاع وقوائم التشغيل

تتميز CoD:MW٣ بمجموعة متنوعة من أوضاع اللعب الجماعي جنبًا إلى جنب مع حملة اللاعب الفردي، بما في ذلك الكلاسيكيات العائدة مثل Team Deathmatch بالإضافة إلى بعض الأوضاع الجديدة:

- Team Deathmatch (TDM): وضع متعدد اللاعبين شائع حيث الهدف بسيط: القضاء على جميع اللاعبين في الفريق المنافس. الفريق الذي يصل إلى حد الـ ١٠٠ درجة يفوز أولاً، أو إذا تجاوز الوقت ١٠ دقائق، يذهب الفوز للفريق صاحب النتيجة الأعلى. يتم لعبها عادةً في مباريات ٦ ضد ٦ بأحجام جماعية تتراوح من ١ إلى ٦ لاعبين.
- مجانًا للجميع (FFA): في FFA، لا توجد فرق؛ إنه كل لاعب لنفسه. الهدف هو القضاء على الآخرين للوصول إلى الحد الأقصى البالغ ٣٠ درجة أو الحصول على أعلى الدرجات بعد ١٠ دقائق. أفضل ٣ لاعبين في نهاية المباراة يخرجون منتصرين.
- الهيمنة: قم بالتقاط ٣ أهداف والاحتفاظ بها والدفاع عنها لكسب النقاط. مع عدم وجود حد زمني، اهدف إلى تحقيق نصر سريع الخطى من خلال الوصول إلى حد ٢٠٠ نقطة. أول فريق يصل إلى هذا الحد يضمن الفوز.
- البحث والتدمير: تتناوب الأهداف بين تفجير قنبلة أو إبطال مفعولها. لا يوجد عودة. إذا تم إقصاؤه، ترقب حتى الجولة التالية. تساهم كل جولة مدتها دقيقتين في إجمالي ٦ جولات. يمكن أن يتراوح حجم الحفلة من ١ إلى ٦ لاعبين.
- تم تأكيد القتل: يتضمن الهدف قتل الأعداء وجمع علامات الكلاب الخاصة بهم للحصول على نقاط. التقاط علامات الحلفاء الذين سقطوا يحرم العدو من النقاط. يتم تحديد الفائز من خلال وصول الفريق الأول إلى ٧٥ نقطة أو حصوله على أعلى الدرجات بعد ١٠ دقائق.



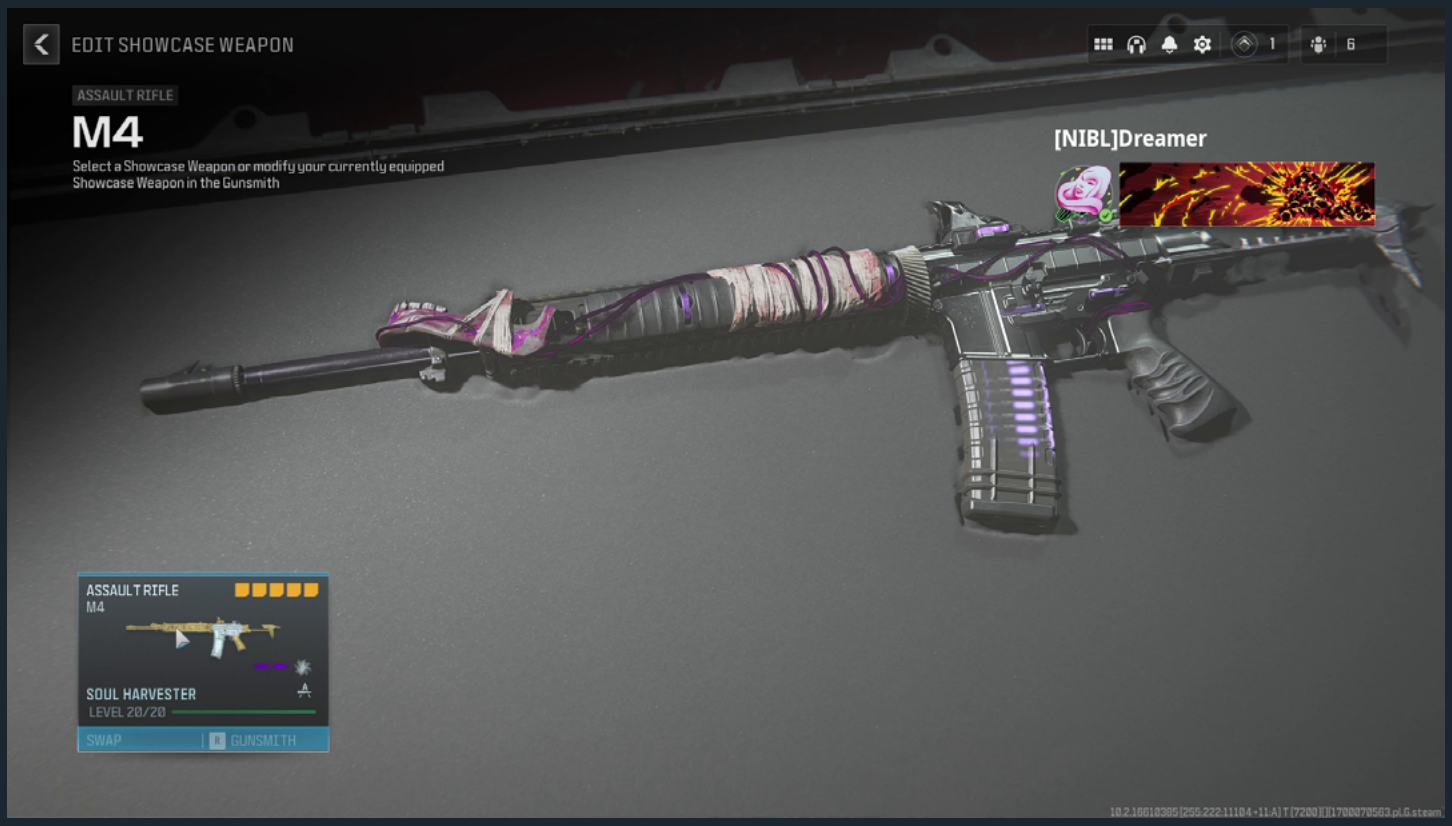
- النقطة الصلبة: تتنافس الفرق للسيطرة على منطقة معينة، وكسب النقاط مقابل كل ثانية يتم الاحتفاظ بها. الفريق الأول الذي يصل إلى حد الـ ٢٥٠ درجة خلال مباراة مدتها ٥ دقائق يفوز.
- التحكم: تهدف الفرق إلى تحقيق هدفين، وإدارة ٣٠ حياة بشكل جماعي. بعد تحقيق كلا الهدفين، يكسب الفريق نقطة. تتناوب الفرق بين الدفاع والهجوم، حيث يفوز الفريق الأول الذي يحصل على ٣ نقاط في كل جولة مدتها ١,٥ دقيقة.
- Cutthroat: وضع جديد متعدد اللاعبين يشرك ٣ فرق يتكون كل منها من ٣ لاعبين في مباراة ٣ ضد ٣ ضد ٣.
- وضع الحرب: تم رؤيته سابقًا في Call of Duty: WWII، يتضمن هذا الوضع التقدم من خلال الأهداف الخطية لتغيير خط المعركة وتأمين النصر.
- الحرب البرية: انخرط في حرب واسعة النطاق باستخدام قتال المركبات. قم بتأمين الأهداف والتحكم فيها لكسب النقاط، وتفتح الأهداف التي تم التقاطها مواقع النشر الأمامية لفريقك.
- وضع Zombies: تقدم Zombies طريقة لعب PvE (لاعب مقابل بيئة) في عالم مفتوح، مما يتحدى اللاعبين للبقاء على قيد الحياة ضد موجات هائلة من الزومبي. على عكس الإصدارات السابقة، تقدم لعبة Zombies في CoD:MW٣ تجربة أكثر تعاونية، مما يسمح للاعبين بتشكيل فرق والتعاون مع فرق أخرى في منطقة الاستبعاد في جميع أنحاء أورزيكستان. مع دعم ما يصل إلى ٨ فرق مكونة من ٣ (٢٤ لاعبًا)، تشجع اللعبة العمل الجماعي وإكمال الأهداف الإستراتيجية.

تقوم CoD:MW٣ أيضًا بتجميع أوضاع اللعب الجماعي في قوائم التشغيل، مما يسمح للاعبين بالوقوف في قائمة الانتظار لأوضاع لعب متعددة في وقت واحد. هناك قوائم تشغيل مختلفة، بما في ذلك:

- المتشددين: يقدم تجربة مليئة بالتحديات مع تمكين شاشة عرض معلومات محدودة وصحة منخفضة ونيران صديقة.
- Gun Game: وضع تقدمي حيث يتقدم اللاعبون من خلال أسلحة مختلفة عن طريق تسجيل عمليات القتل.
- Moshpit ١٠v١٠: مزيج من أوضاع اللعب مع فرق أكبر لمعارك شديدة.
- معظم الحفرة: تتضمن مباراة الموت الجماعي، والهيمنة، والنقطة الصلبة، وتأكيد القتل.
- Rust ٧/٢٤: ٦v٦ Mosh Pit on Rust مع أوضاع لعب مثل Kill Confirmed وDominating وHardpoint وTeam Deathmatch.
- Rustment ٧/٢٤: ٦v٦ Mosh Pit on Rust and Shipment، تتميز بتأكيد القتل والسيطرة والنقطة الصلبة ومباراة الموت الجماعي.
- Terminal ٧/٢٤: ٦v٦ Mosh Pit on Terminal مع أوضاع لعب مثل Kill Confirmed وDomaination وHardpoint وTeam Deathmatch.
- قائمة التشغيل التجريبية: توفر منصة للتجربة وتقديم التعليقات حول تعديلات أسلوب اللعب من فريق التصميم.
- Invasion: Team Deathmatch على نطاق واسع من أجل تجربة غامرة واستراتيجية متعددة اللاعبين.

العاملين

تقدم هذه اللعبة ٢٥ عميلًا إضافيًا عند الإطلاق، مما يزيد العدد الإجمالي للعملاء المتاحين إلى أكثر من ٩٠، مع ترحيل العديد منهم من Modern Warfare ٢. يقدم كل عميل خيارات التخصيص، بما في ذلك المظاهر والحركات النهائية ومعلومات السيرة الذاتية.



ةحلسألا

يمكن للاعبين الاختيار من بين مجموعة واسعة من الأسلحة الأساسية والثانوية. تقدم اللعبة ٣٧ سلاحًا جديدًا، مصحوبًا بـ ٧٧ سلاحًا تم نقلها من Modern Warfare ٢.

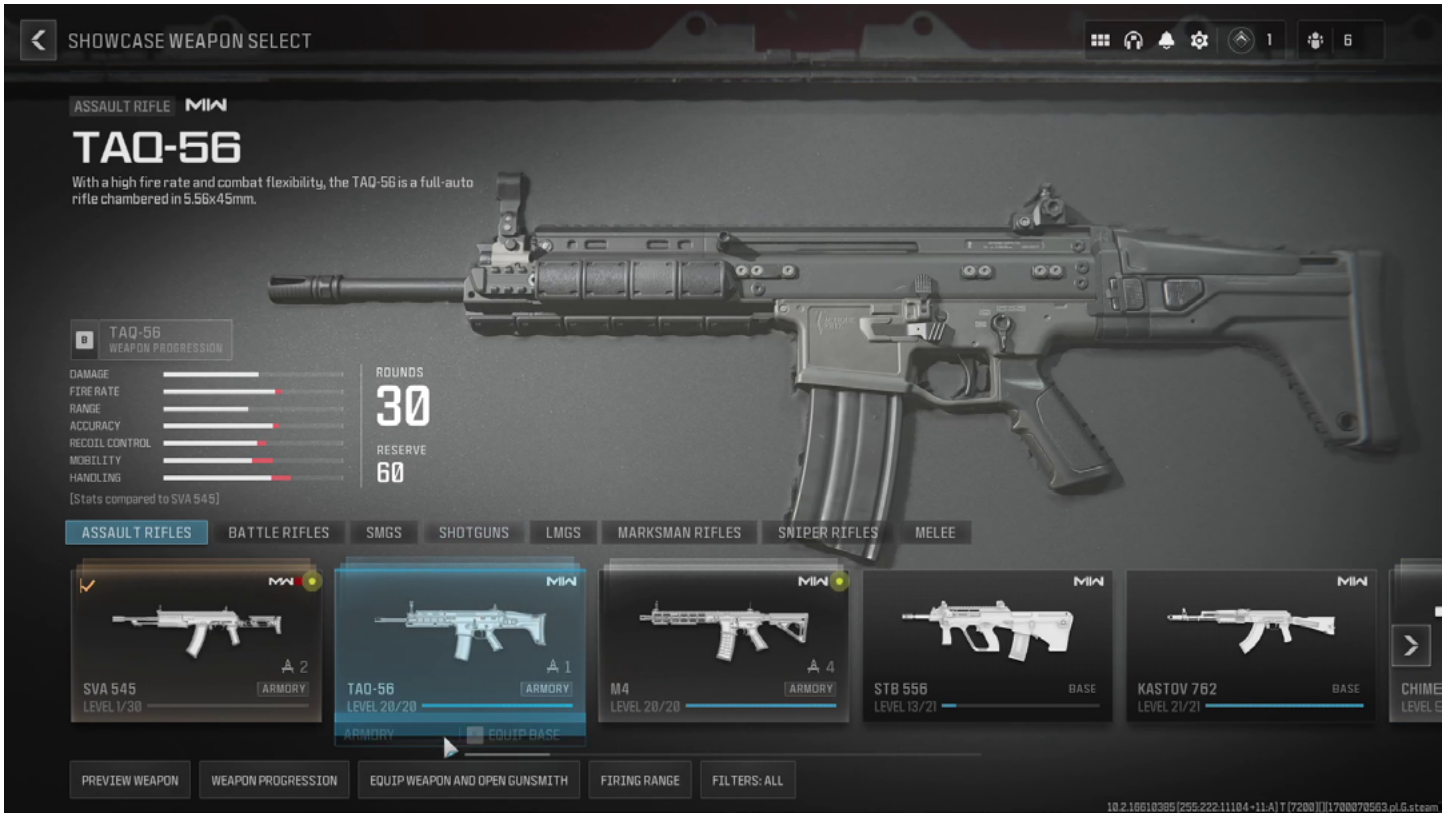
الأسلحة الأساسية

- البنادق الهجومية: متوسطة المدى. السيارات الكاملة. متوسط التنقل.
- بنادق المعركة: متوسطة إلى طويلة المدى. انفجار نصف تلقائي أو ٣ جولات. متوسط التنقل.
- الصواريخ الصغيرة: قصيرة المدى. السيارات الكاملة. حركية عالية.
- البنادق: مسافة قريبة للغاية. مجموعة متنوعة من آليات إطلاق النار. حركية عالية.
- LMGs: متوسطة إلى طويلة المدى. السيارات الكاملة. انخفاض الحركة.
- بنادق ماركسمان: متوسطة إلى طويلة المدى. التنقل فوق المتوسط.
- بنادق القناصة: بعيدة المدى للغاية. انخفاض القدرة على الحركة.

الأسلحة الثانوية

- المسدسات: قريبة المدى. مجموعة متنوعة من آليات إطلاق النار. ثاني أسرع التنقل.
- قاذفات: أي مجموعة. حمولة واحدة. انخفاض القدرة على الحركة.
- أسلحة المشاجرة: نطاق الضربات. أسرع التنقل.

يعمل Gunsmith في CoD:MW٣ بشكل مشابه لسابقه، حيث يتم استخدام سلاح XP لفتح المرفقات والميزات. تقدم الإضافة الجديدة، وهي أجزاء ما بعد البيع، مجموعات تحويل في صانع الأسلحة، مما يسمح للاعبين بإنشاء تكوينات فريدة للأسلحة.

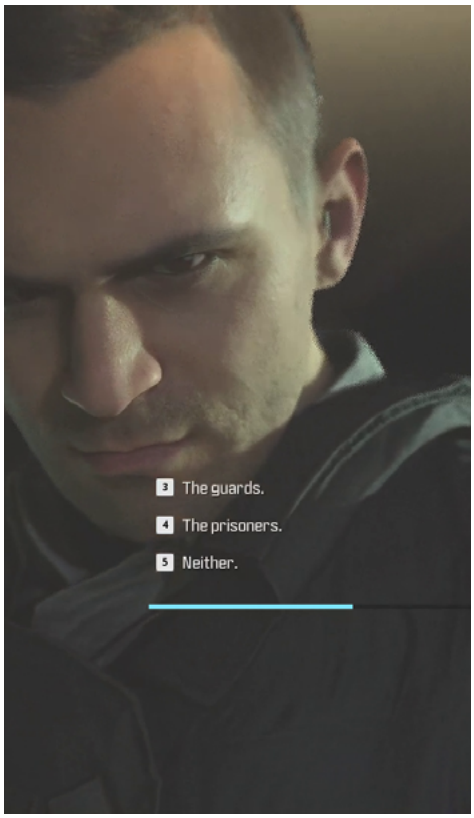


عمليات التحميل

إن امتلاك العتاد المناسب يمكن أن يحدث فرقًا كبيرًا في أدائك. تصبح العتاد متاحًا في مستوى اللاعب ٤، وعلى الرغم من أن الأمر قد يبدو مألوفًا، إلا أن الاختلاف الرئيسي يكمن في السترات.

عند اختيار العتاد، يُنصح باختيار العتاد ذو القدرات التكميلية.

- السترات: تؤثر السترة التي تحددها على عدد الأسلحة الفتاكة والتكتيكية والترقيات الميدانية والأحذية والقفازات والعتاد التي يمكنك إحضارها معك.
- القفازات: تتمتع القفازات بمزايا تعمل على تحسين التعامل مع الأسلحة، بالإضافة إلى المعدات التكتيكية والفتاكة.
- القفازات: تعزيز التعامل مع الأسلحة الأساسية والثانوية، إلى جانب المعدات التكتيكية والفتاكة.
- الأحذية: تحسن الحركة والسباحة والقدرة على المناورة وتقليل الضوضاء أثناء الحركة.
- العتاد: معدات لتعزيز القدرات القتالية بما في ذلك التعامل مع الأسلحة، وتقليل الضرر، والحصانات، وهواة الحركة.
- التكتيكية: تشمل المعدات التي يمكن أن تلحق الضرر باللاعبين دون التسبب في عمليات قتل مباشرة، باستثناء الحالات الضعيفة. بعض المعدات التكتيكية قابلة للنشر والاسترداد.
- القتلة: معدات قادرة على قتل لاعبي العدو مباشرة.
- الترقيات الميدانية: أجهزة تكتيكية قابلة لإعادة الشحن توفر عناصر هجومية ودفاعية. تتراوح هذه الترقيات من تغيير نقاط النشر إلى إخفاء الخطى والكشف عن الأعداء. تتطلب الترقيات الميدانية الشحن، وتتأثر باستخدام المعدات التكتيكية والفتاكة.


3 The guards.
4 The prisoners.
5 Neither.

WEAPONS FREE
FARAH KARIM - ULF, SHADOW
PRECIOUS CARGO
NORTH PORT - URZIKSTAN
10 NOVEMBER 2023 0600

البيئة

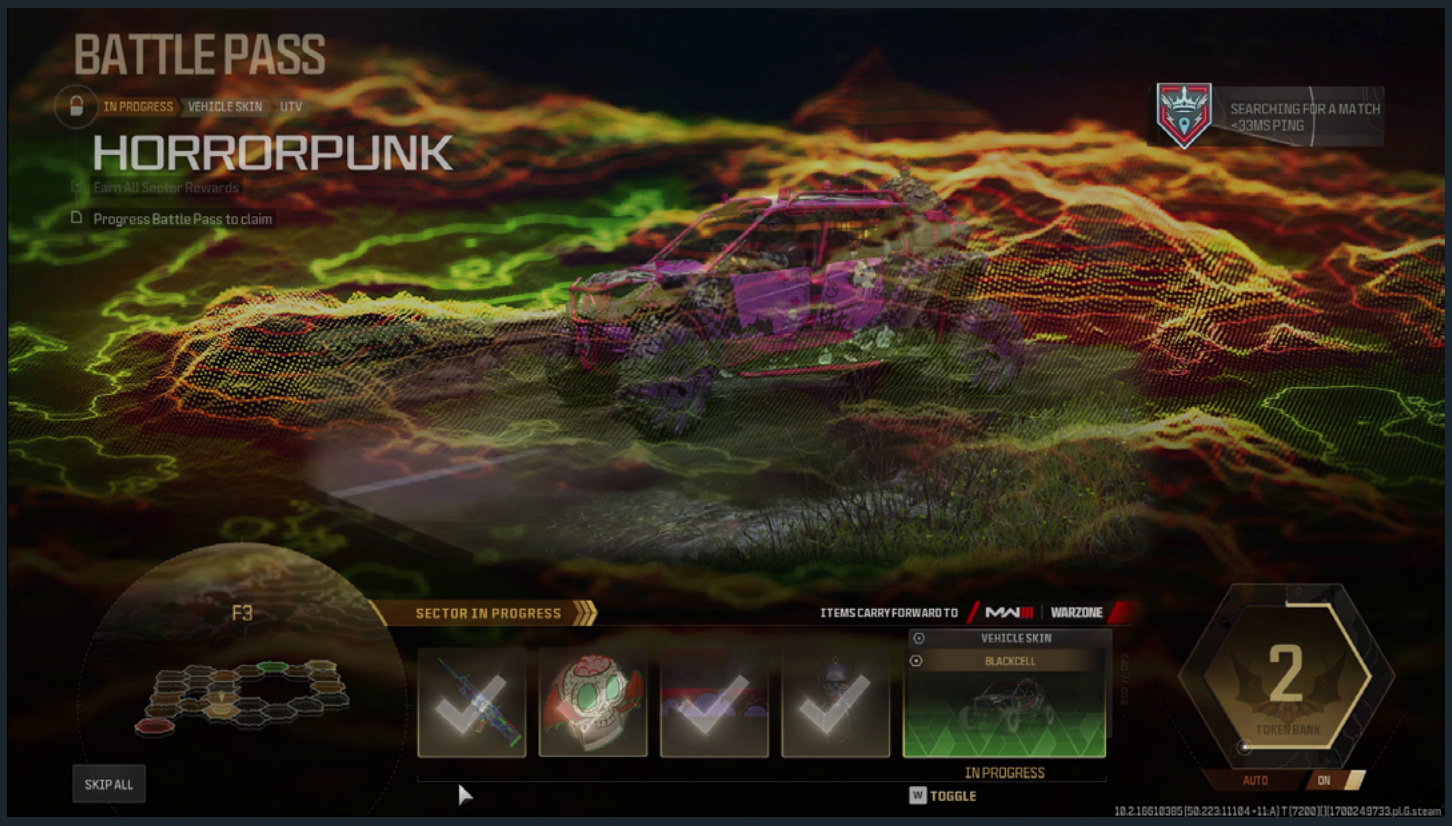
تتميز CoD:MW٣ بقائمة مكونة من ٢٠ خريطة قابلة للتشغيل عند إصدارها، بما في ذلك ١٦ خريطة أساسية تكملها ٤ بيئات موسعة. تتضمن الخرائط الجديدة التي تم تقديمها تلك المصممة لأوضاع الحرب البرية والغزو، بالإضافة إلى خريطة ضخمة لوضع الحرب.

طرائق

- أفغانستان: منطقة صحراوية شاسعة توفر مواقع استراتيجية ومثالية للقناصين وعشاق القتال بعيد المدى.
- Derail: تدور أحداث اللعبة في بيئة ثلجية بها قطار محطم، وتمزج بين سيناريوهات القتال القريبة وبعيدة المدى. تلبي المناطق الداخلية والخارجية أنماط اللعب المختلفة.
- العقار: يعرض قصرًا فخمًا في محيط مشجر، ويوفر تجارب ألعاب متنوعة مع زوايا ضيقة ومساحات مفتوحة. يمكن للأساليب التكتيكية الاستفادة من القصر والمناطق المحيطة به.
- فافيلا: تقع في مدينة أكواخ برازيلية نابضة بالحياة، وتشتهر بالقتال العنيف من مسافة قريبة في الشوارع الضيقة والمستويات المتعددة، مما يتطلب ملاحة استراتيجية واستخدامًا فعالاً للعمودي.
- Highrise: تقع في ناطحة سحاب حديثة، وتتميز بلعبة عمودية مكثفة مع مزيج من الارتباطات القريبة والبعيدة المدى. تساهم الطوابق المتعددة والمعارك على الأسطح في توفير تجربة ديناميكية.
- الغزو: خريطة ذات طابع عسكري تقدم سيناريوهات قتالية متنوعة، بدءًا من المعارك القريبة في المباني وحتى المناطق المفتوحة، وتلبي أنماط اللعب المتنوعة.
- كراتشي: تتميز بموقع حضري بشوارع ومباني ضيقة، مما يوفر تجربة قتالية ديناميكية قريبة مثالية للاشتباكات سريعة الوتيرة.

- Quarry: تدور أحداث اللعبة في منشأة تعدين، وتقدم سيناريوهات قتالية متنوعة مع مزيج من المناطق الداخلية والخارجية. توفر التضاريس الصخرية ومعدات التعدين غطاءً وميزة تكتيكية.
- Rundown: تقع أحداث اللعبة في مجمع عسكري، وتتميز بممرات ضيقة ومساحات مفتوحة مناسبة لأنماط لعب مختلفة، بدءًا من القتال من مسافة قريبة وحتى الاشتباكات متوسطة المدى.
- Rust: خريطة صغيرة ومبدعة معروفة بأسلوب اللعب المكثف وسريع الوتيرة، وتتميز بهيكل مركزي به فرص للقتال من مسافة قريبة.
- ساحة الخردة: تقع في منشأة لإعادة تدوير الخردة المعدنية، وتوفر مزيجًا من المناطق الداخلية والخارجية المناسبة لمختلف التكتيكات وأساليب اللعب.
- Skidrow: خريطة حضرية تقع أحداثها في مدينة ليلاً، مع مزيج من الممرات الضيقة والشوارع المفتوحة، وهي مناسبة للقتال من مسافة قريبة ومتوسطة المدى.
- محطة الركاب: تدور أحداثها في مطار، مما يوفر فرصًا متنوعة للعب التكتيكي مع مواجهات ديناميكية داخل المحطة وحولها.
- ممر سفلي: شبكة معقدة من الأنفاق والمجاري تحت الأرض، معروفة بتصميمها المعقد الذي يشبه المتاهة، وهو مثالي للقتال من مسافة قريبة والعناصر المفاجئة.
- الأراضي القاحلة: منطقة صحراوية مفتوحة بعد نهاية العالم توفر فرصًا كبيرة لارتباطات طويلة المدى.
- القاعدة الفرعية: خريطة ثلجية متعددة المستويات بمساحات مفتوحة كبيرة ومباني مغلقة وأسطح مكشوفة. تعتبر منطقة الفناء المتنازع عليها بشدة بمثابة نقطة محورية للمعارك المسلحة.

نصائح وحيل



لا نظرة خاطفة

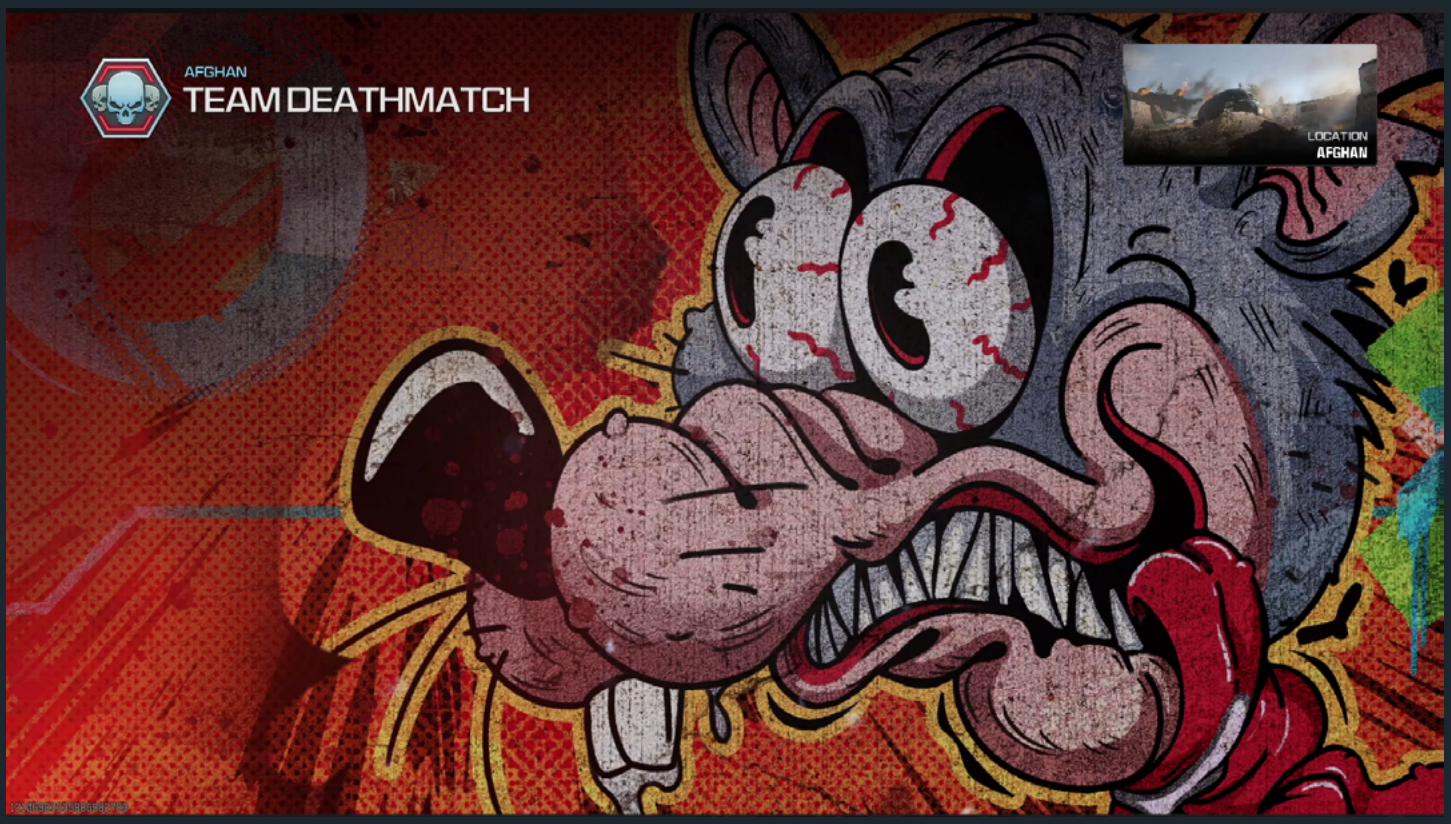
الزوايا شديدة الخطورة. فكر جيدًا قبل إلقاء نظرة خاطفة على الزاوية، خاصة في اللحظات الحرجة عندما يكون فريقك متقدمًا بفارق ضئيل. ما لم يكن ذلك ضروريًا، فبدلاً من البقاء خلف الغطاء.

ميزة كاميرا الموت

تجنب تخطي كاميرا الموت الخاصة بك على الفور؛ بدلاً من ذلك، استخدمه لمحاصرة الأعداء وتحديد مكان وجود المعسكر.

شاهد الخريطة المصغرة

قم بتطوير عادة فحص الخريطة المصغرة الخاصة بك بانتظام بحثًا عن المعلومات. يسمح لك هذا بإلقاء القبض على الأعداء على حين غرة، والانقضاض عليهم أثناء تعافيهم وإعادة تحميلهم من تبادل إطلاق النار السابق حيث أن إطلاق سلاح غير مكبوت يكشف عن الأعداء كنقاط حمراء.



الاستنتاج

تقدم Call of Duty: Modern Warfare 3 سلسلة عالية المستوى من PvP، وتتميز بميزات استثنائية متعددة اللاعبين وخرائط وأوضاع وتخصيصات شائعة. ومع ذلك، فهي تواجه انتقادات بسبب انخفاض مستوى سلسلة Zombies والحملة الباهتة التي تأثرت بشدة بـ Warzone. على الرغم من اعتبارها واحدة من أضعف الإدخالات في السلسلة، إلا أن اللعبة، التي يبلغ عمرها 20 عامًا، لا تزال تعرض الحيوية الدائمة لسلسلة Call of Duty.