

Soldiers: Heroes of World War II

İyi ki varsın İkinci Dünya Savaşı ?!!

Çıkış Tarihi: Haziran 2004
Tür: RTS/Aksiyon
Yapımcı: Codemasters
Dağıtımçı: Codemasters
www.codemasters.co.uk/soldiers

Tarihte bu kadar savaş olmasaydı oyun yapımcıları ne yaparlardı bilemiyorum. İşte yapılan savaşların en büyüğü, belki de en çok kan döküleni yani İkinci Dünya Savaşı bir kez daha konu alınarak RTS türünde yeniden, Codemasters aracılığıyla strateji severlere sunulacak. Soldiers: Heroes of the World War 2 aynı zamanda Commandos 3, Hidden and Dangerous 2 ve Sensible Software'in klasığı olan Cannon Fodder gibi oyunlarla da benzerlik gösteren bir taktik oyunu. Aynı anda birbirinden farklı bu kadar çok oyuna benzetmem garip gelebilir ama yazının tamamını okuduğunuzda hak vereceksiniz.

Soldiers'a birliğimizdeki bir avuç askerle başlıyoruz. Tipik olarak birliğimizde 3 ya da 4 bölük kalmış oluyor. Oyuna başladığımızda pek de verimli silahlara sahip olamayacağız, fakat öldürdüğümüz düşmanlarımızın silahlarını toplayabilme şansımız var ya da çevrenize dikkatle bakarsanız başka silahlar da bulabileceksiniz. Oyunda 25'ten fazla silah seçeneğimiz olacakmış. Bıçaktan makineli tüfeğe, Sniper'dan molotof kokteyline kadar savaş



Soldiers'ın güzel yanlarından biri karşınıza çıkan her türlü araç, tabii ele geçirmeyi başarılırsanız, kullanabiliyor olmanız. GTA gibi adeta!

ortamında ihtiyaç duyabileceğiniz ne varsa (matara hariç olabilir) oyuna eklenmiş. Oyundaki hiçbir askerin uzmanlığı yok ve ne yazık ki kendi birliğimizi yaratıp istediğimiz şekilde silahlandıramıyoruz.

Sinsice ona doğru sürünürken...

Soldiers: Heroes of the World War II'nin iddialı olduğu alanlardan biri gerçekçilik. Tıpkı Call of Duty'deki gibi Soldiers'da da savaşı bizzat iliklerinizde hissedeceğimizden söz ediliyor. Oyunda, Hidden and Dangerous 2'de olduğu gibi kontrol sistemleri-

ni değiştirerek tüm askerlerimizin hareketlerini zaptetmek çok daha kolay hale gelecek. Daha iyi oynamak için karışık manevralar yapmamız ya da görev içindeki alt görevleri yerine getirmemiz gerekecek. Genellikle askerlerimizin hepsini kontrol etmek zorunda kalacağız, taa ki onlar kendilerini doğru düzgün savunmayı öğrenene kadar.

Codemasters'ın yapımcısı Callum Godfrey, Soldiers'ta gizli hareketlerin ne kadar etkili olabileceğine dikkat çekiyor. Anlayacağınız, bu aynı zamanda gizliliğin de çok ön planda tutulduğu, düşmanlarınıza "Allah Allah!"

nidalarıyla girişmenin yersiz kaçacağı türden bir oyun. Üçüncü şahıs bakış açısına geçerek birliğinizden tek bir askerin kontrolünü üstlendiğinizde adanınıza örneğin düşmana sessizce arkadan yaklaşıp boğazına bıçağı dayamak gibi hareketler yaptırabileceğinizi, sürünerek ilerlemenin, gölgeleri kullanmanın, kalabalık bir üste sessiz silahlar kullanmanın oyunun özünü oluşturduğunu belirtelim.

Soldiers'taki hoşluklardan biri de araç çeşitliliği. Her biri inceliklerle tasarlanmış, İkinci Dünya Savaşı ortamına yakışan tam 105 araç bulu-



Gündüz çıktığınız görevler, gece yapacaklarınıza oranla çok daha riskli ve dolayısıyla heyecanlı. Tercih size kalıyor.

nacak oyunda. Ve biz tümünü kullanabileceğiz, tabii elimize geçerlerse. Çünkü birçok aracı kullanabilmek için önce onu kullanan düşmanı ortadan kaldırmamız gerekiyor.

GTA'nın biraz daha riskli olanı! Ayrıca araçlar sadece görüşleriyle değil fizik, hasar ve ses efektleriyle de son derece gerçeğe uygun olacaklar. Ama ses konusuna dikkat!

Araç kullanırken çıkacak sesler düşmanların duyacağı bir mesafedeyse küçük bir çatışmaya neden olabiliyor. O yüzden zaman zaman dizlerinizin üstünde yürümeyi bir jipe atlamaya tercih edebilirsiniz.

Ayrıca düşmanlarımız uzun çimlerin ve çalıkların arkasına sakladığımız askerlerimizi fark edip onları öldürmeye teşebbüs edebiliyorlar, tabii ki bu aralarındaki mesafeye göre de değişiyor.

Geceleri daha iyi çalışırız

Araçlarla ilgili dezavantajlar sadece biz has değil elbette. Oyunun bu noktada bize haksızlık edip yapay zekaya torpil geçmeyecek olması güzel bir şey. Şöyle ki, durdurmaya çalıştığınız bir düşman birliği bir araca dolmuş kaçarken doğrudan lastiğe ateş edip

onları yavaşlatabilir ya da kaza yapmalarına neden olabilirsiniz. Film ve oyunların fizik kuralları arasına girmeyi bir türlü başaramayan bu tür "gerçek hayat" efektlerinin oyuna yedirilmiş olacağı söyleniyor. Bir örnek daha; "headshot" hepimizin sevdiği şık bir harekettir değil mi? Soldiers'da da öyle ama eğer düzgün nişan almadıysanız düşmanın beynini değil sadece kaskını uçurma ihtimaliniz de var!

Oyunda kullanacağımız araçlar sırf kara aracı değil, ilerleyen bölümlerde Almanlar'ın İkinci Dünya Savaşı'nda kullandığı uçakları da kullanma şansımız olacak. Tabii onları çalacak cesarete, yeteneğe ve sabıra sahipsek. Yapımcılar, büyük araçları ele geçirmenin küçüklere göre daha zor olacağını söylüyor. Yani bir gündüz vakti, güneş tepede parlarken küçük bir tank(!) çalmayı başardınız diye uçakları da aynı şekilde gasp edebileceğinizi sanmayın. Belki de geceyi beklemek en iyisi olacak. Oyunu gerçekçi yapan yanlarından birisi de bu, o yüzden zamanın geçmesini beklerken söylemeyin. Ayrıca ekipte bir pilotunuz yoksa boşa heves

etmemeniz gerekiyor.

Suyu bulandırmayın dedim

Soldiers: Heroes of World War II'de gece görevleri, en önemli ve gizli hareket edilmesi gereken görevler olarak çıkacak karşımıza. Bu, aynı zamanda oyunun en eğlenceli bölümlerinin de gecenin karanlığında yapılması gerekenler olduğu anlamına geliyor. Yapımcılar bu noktada, askerler üzerindeki kontrolünüzün ne kadar sağlam olduğunun da test edileceğini söylüyor. Yani karanlık bir yolda yaya olarak ilerleyen ekibiniz, bir tanesinin yanlış bir yola sapması yüzünden topluca tehlikenin ortasına düşebilecek. Çünkü düşman toprakları gözçülerle ve Commandos'tan aşına olduğumuz "Alarm! Alarm!" çığırkanlarıyla dolu olacak. Sadece üslere yaklaştığınızda değil, küçük köylerin içinden geçerken de nefesinizi tutmanız gerekiyor çünkü (bizden duymuş olmayın ama) köylüler de düşmandan yana ve perdeleri kapalı, ışıkları sönmük de olsa evlerinde, kapının yanında oturmuş, küçük bir sakarlık yapmanızı bekliyorlar. O an geldiğindeyse bir anda ışıklar parlıyor, silahlı köylüler

üzerinize atlıyor. Bu hikayenin ne kadarının gerçek olacağını şimdilik bilemiyoruz tabii ama eğer anlatılanlar doğru çıkarsa Soldiers'ın tek kişilik görevlerini yaparken epey terleyeceğinizi ve mesela öksürmek için bilgisayar başından kalkıp, evin uzak bir köşesine gitme ihtiyacı duyacağınızı şimdiden söyleyebiliriz. Tabii oyun kendimizi o atmosfere kaptırmamıza yetecek kadar güçlü olursa.

Soldiers: Heroes of World War II, çeşitli multiplayer modlarına da sahip olacak. Üzerlerinde uzun süredir çalışılan ve her oyuncunun kendine özel stratejiler geliştirmesine olanak sağlayacak özelliklere sahip haritalarda, ister arkadaşlarınızla birlik olup karşı tarafı son gücünüzle çöktürmeye çalışın, ister deathmatch modunda birbirinizi toprağa gömün, seçim sizin olacak.

Tüm bu anlatılanların ötesinde, bence bu oyunun en etkileyici yanı fiziklerinin çok başarılı olması. Oyundaki tüm ağaçlar rüzgarın estiği yönde hareket edecek ve gölgeler son derece gerçekçi olacak, askerlerin ve araçların gölgeleri suda dalgalanacak. Su demişken, eğer askerimiz suya bakakalırsa, serinlemeleri için suya girmelerini de sağlayabiliyoruz. Codemasters teknik özellikleri gibi insani yanları da öne çıkan bir oyun üzerinde. Umarız bu yaratıcı fikirlerinden vazgeçmezler.

Volkan Akaalp