



Kullanıcı Adı:

Şifre:

[Giriş](#)[Kaydolun...](#) [İmdat!](#)[Ana Sayfa](#)[Demo İnceleme](#)[İnceleme](#)[İzlenim](#)[Klasikler](#)[Rehber/Çözüm](#)

İnceleme

Desert Rats vs. Afrika Korps

İlker Çelikbaş

(13.05.2004)

Genel



Milyonlarca asker, ateşe hazır tanklar ve sonucu belirlenemeyen bir savaş... Kuzey Afrika'da Hitler'in Rommel'i mi, Churchill'in Montgomery'si mi? Buna siz karar vereceksiniz...

Aslında bu konu üstüne çok yazıldı, çok çizildi. Bu konudan en az oyun kadar film çıktı. Beyaz perdeye aktarılan Er Ryan'ı Kurtarmak, Schindler's List, Enemy at the Gates gibi filmleri saymak mümkün. Oyun dünyasında yine bu adet bozulmadı. Onlarca, belki de yüzlerce oyun yapıldı, yalnız birkaçı hafızalarda kendine yer edinebildi. BlietzKrieg, Sudden Strike, Close Combat gibi. Fakat bugüne kadar hep yüzeysel "Axis vs Allied dağda taşa savaşıyor", "senaryo bu al oyna" gibi sınırı belli bir duvar çekildi oyuncunun önüne ve sadece bir kaç cephe göz önünde bulunduruldu. Bu da filmlerle pekişince ikinci dünya savaşını mahalle kavgası havasına soktu.

Fakat yapımcı firma bunun farkına varmış olacak ki karşımıza savaşın daha önce fazla işlenmemiş bir cephesini koyuyor. Aslında ilk bakışta her şey aynı görünüyor. Yine Axis vs Allied görüyoruz. Bu sefer konu dağda çayırdı çimende Stalingrad'da değil de, çölde geçiyor. Oyunu farklı kılan noktalar da burada başlıyor...

Oyuna başlarken bir demo izliyoruz. Aslında tarihin böyle birşey içerdiğini sanmıyorum ama bire bir isimleri koyamadıklarından bire bire olmayan karakterler yerleştirmişler. Bunları pekiştirmek için de küçük bir demo. Demoda ise bize ileride yöneteceğimiz hero'lar hususunda küçük bir bilgi veriliyor.

Oyunun ana menüsüne geldiğimizde ise hemen hemen klasikleşmiş oyun menümüzü görüyoruz. Burada pek zorlanacağınızı sanmıyorum. New Scenario deyip oyuna başladığımızda ise oyunun görüntü bakımından birazcık BlietzKrieg'e benzediğini görüyoruz. Bu benzerlik oyuna birazcık renk katmış. Sudden Strike oynayanlar bilirler, kibrit kutusu gibi tanklar ve kibrit çöpü gibi adamlar konuyu renklendirmek bir yana iyiden iyiye karartıyordu. Aslında 2d için baya başarılıydı ama bu konu bakımından 3d olması oyuna bariz bir canlılık getiriyor.

Blietzkrieg dedik, fakat grafikler tamamen oradan alıntı değil. Mesela BlietzKrieg'de asker tasarımları pek başarılı değildi. Fakat D.R&A.K;'da bu konuya baya önem verilmiş olmalı ki vurulan askerlerimiz havada üç takla atmandan yere düşmüyor :) Bunun yanında topun başında ateş eden askerlerin eğilip kulaklarını kapaması, 'fog of war' olayının tam kıvamında hazırlanması, BlietKrieg ile benzerliğinin sonu oluyor. Grafik olarak burada benden iyi bir not alıyor.

Sesler nasıl peki, hemen onu da anlatayım. Oyun başladığında sizi çok sıkılmayacak hafif tonlar çalıyor. Oyun içerisinde pek müziğe rastlayamadım yalnız bir iki yerde birşeyler çalıyor, onun dışında tankların sesleri, silah sesleri batarya sesleri vs... herşeyiyle gerçeğe yakın bir çizgi üstünde gidiyor. Ses ve efekt olarak süper olmasa da benden geçer not alıyor.

Atmosfer nasıl? Bu ikisi harmanlanınca nasıl oluyor. Aslında güzel oluyor. Kamerayı hareket ettirme olanağınız bulunduğundan, bu sizi yormadan kendine bağlıyor. Ek olarak sesler çok kötü olmadığı için bu da sizi atmosfere bağlayan bir etken. Hatta çok kapılıp da mayına bastıysanız "TÜH" diyerek yerinizden zıplamanız an meselesi. Araçlarda ölen askerlerin yerlerine yenisi geldiği zaman ölüleri dışarı atmaları, tam savaş esnasında denk gelen mayınla tankınızın felç olması, koşan askerlerinizin sıcak çatışmaya girmeleri sizi tamamen ekrana kilitleyip cephedeymişsiniz gibi hissettiriyor. Oyun, işleyiş bakımından size tamamen bir generalmişsiniz havasını tattırıyor. Yanımıza alabilceğimiz asker sayımız, bir görev bittikten sonra yeni göreve önceki görevden kalma alet teçhizatla devam etmemiz oyuna konu bakımından akıcılık kazandırıyor. Bu da atmosfer olarak kendini kabul ettirmesine yetiyor ve iyi bir not alıyor.

Oynanabilirlik nasıl peki? Aslında pek zor değil. Ne Sudden Strike'a ne de BlietzKrieg'e benziyor. Biraz daha kullanışlı tasarlamışlar. Sağa sola gidip insanın canını sıkılmıyor yani. Ama bazen askerlerimizin formasyon ayarını yapmayınca deli dana gibi koşmalarını engelleyemiyoruz. Yani, birimlerinizin yön bulma yeteneği biraz zayıf (göreceli olarak). Bu da bizi çileden çıkarıyor.

Aslında Kuzey Afrika cephesini konu almasıyla benim baştan gönlümü fethetmişti fakat kaliteli grafikleri olması ve oynarken fazla eziyet etmemesi de (micromanagement hariç) oyunu gerçekten kaliteli hale getiriyor.

Eğer yakın tarihle ilgileniyorsanız, strateji severim ve biraz da sürükleyici birşey olsun diyorsanız bu oyundan bir tane edinebilirsiniz. Unutmadan, kampanyalar biraz kısa.

Künye

Platform:

PC

Tür:

Strateji

Multiplayer:

Var

Yayıncı:

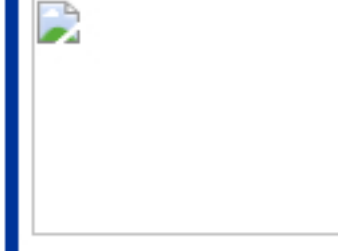
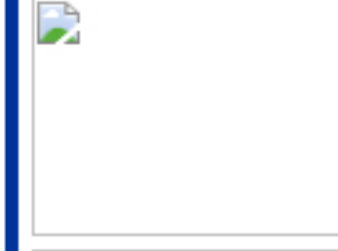
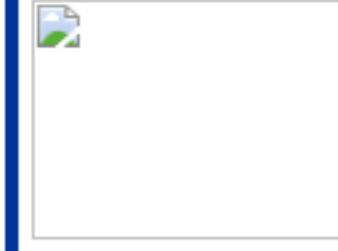
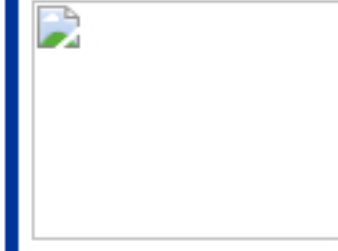
Monte Cristo

Yapımcı:

Digital Reality

Çıkış Tarihi:

2004 Nisan

**YORUMLAR: 18**
Siz de yorumunuzu yapın!Adobe Flash
Player is no
longer
supported