

167 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

ARALIK 2010 - 6.90 TL (KDV DAHİL)  
2010 - 12 - ISSN 1301-2134

# LEVEL

COMPEX  
GameX  
Davetiyesi

10 TL  
Değerinde  
Point Blank  
Promo Kodu

## CALL OF DUTY BLACK OPS

EA UK NOVEMBER SHOWCASE, GSTAR 2010,  
GTS, AG: BROTHERHOOD, DUKE NUKEM FOREVER,  
NFS: HOT PURSUIT, GOW: GHOST OF SPARTA



12

http://www.level.com.tr  
9 771301 213116  
K. K. T. C. Fiyatı: 8.50 TL

# PS3 OYUNLARINDA İNANILMAZ FİYATLAR!

Perakende Satış Fiyatları

49.99 TL ve

59.99 TL



tiglon

PS3



UBISOFT



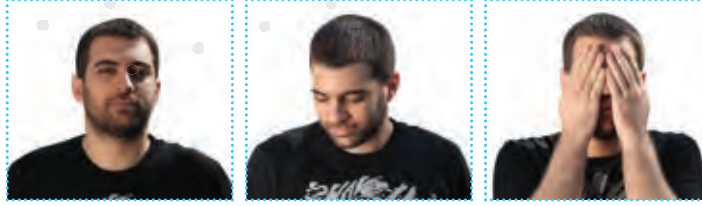
■ 2010'un en iyi olayı neydi senin için?

## Elif Akça



■ Kendime mini bir ev stüdyosu kurup müziğe geri dönmemdi bu yılın en iyi olayı.

## Şefik Akkoç



■ Sonunda yurtdışına çıkmış ve bu ilk seyahatimi de Dubrovnik gibi mükemmel bir şehre yapmış olmam muazzamdır; ayrıca yakın tarihte bir Türk mahallesine kavuşabilecek potansiyele sahip olduğumu da bizzat öğrenmiş oldum.

## Nurettin Tan



■ Tabii ki kızımın doğumuydu. Sadece 2010'un değil hayatımın en güzel olayı oldu.

## Ertuğrul Süngü



■ Yeni bir WarHammer ordum oldu; "Chaos"larım benim... Fable III'ün içerisine D&D koymuşlar! Sevindim! Bir de 13 tane arkadaşım 337. dönem ile askere gidiyor! Böhü! Unutmadan; böyle giderse Marmara kıyılarına vuracak olan penguen cesetleri de baya fantastik olacak.

## Ertekin Bayındır



■ 2010'un benim için en iyi olayı, 2012'ye iki yıl kalması aslında. Çok merak ediyorum şu kıyamet senaryolarının nasıl sonuçlanacağını. Milenium'a girmeden önceki senaryolar gibi olacak muhtemelen ama yine de merak ediyorum. Hepimiz ölecek miyiz acep?

ARALIK 2010, SAYI 167

### YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

### İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

### YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

### YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

### YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ

Elif Akça elif@level.com.tr

### EDİTÖR

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

### YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

### GRAFİK TASARIM

Emre Öztinaz emre@level.com.tr

### KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Baran Işık baran@level.com.tr

Burak Aydoğan burakay@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Eray Ant eray@level.com.tr

Erdem Uygun erdemcenk@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Hasan Başaran hbasaran@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Kudret Bilen kudret@level.com.tr

Meriç Erbay merbay@level.com.tr

Murat Karşılıoğlu mkars@level.com.tr

Nurettin Tan tan@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otopac@level.com.tr

Recep Baltaş recep@level.com.tr

Tunç Dindaş turbo@level.com.tr

Turgut Taneli turgut@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

### MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 467 14 37-38-39

Web: www.level.com.tr

### YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasöğlü

### REKLAM

Grup Başkanı: Cem M. Başar

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

### LEVEL Reklam Satış Müdürleri:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

Tel: 0 212 336 53 65, Faks: 0 212 336 53 93

Şahika Şahinkaya, ssahinkaya@doganburda.com

Tel: 0 212 336 53 14, Faks: 0 212 336 53 93

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırımlıoğlu

Tel: 0 212 336 53 60 (3 Hat), Faks: 0 212 336 53 90

Maya Akar Center Kat: 7 Büyükdere Cad. No: 100 - 102 34394

Esentepe / İstanbul

### REZERVASYON

Rezervasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 57 - 59

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

Hedef Sayfalar Tel: 0 212 336 53 70, Faks: 0 212 336 - 53 91

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

Tel: 0 212 410 31 77, Faks: 0 212 410 33 57

Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850

Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

Dağıtım: Yaysat A.Ş. Tel: 0 212 622 22 22

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH lisansı ile T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide yer alan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılamaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

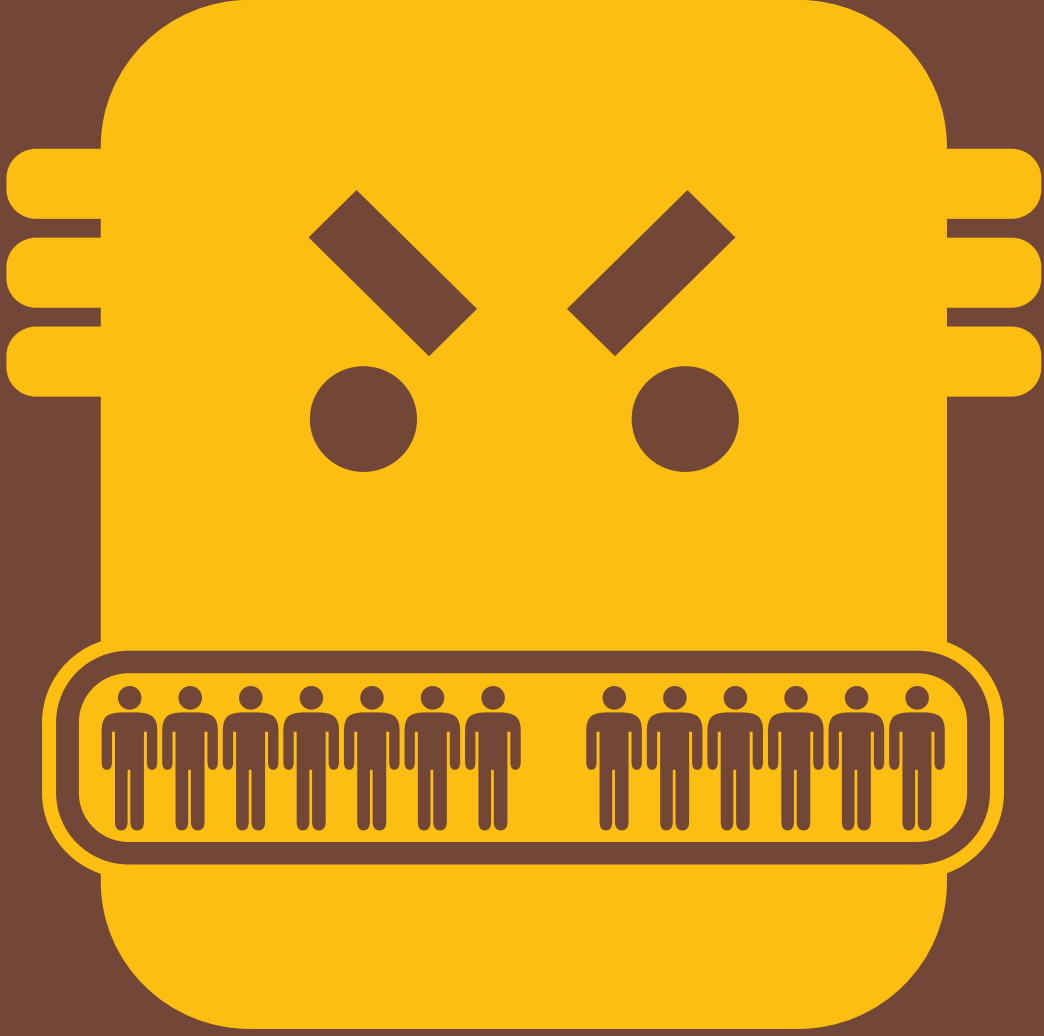
DB Abone Hizmetleri Hattı:

Tel: 0 212 478 0 300, Faks: 0 212 410 35 12 - 13

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

Pazar hariç her gün saat 09.00 - 18.00 arasında hizmet verilmektedir.



OYUNU BOZ  OYUN OYNA



OYUNUN EN HEYECANLI YERİ

OVERGAME ELEKTRONİK OYUN VE AKSESUVARLARIYLA İLGİLİ HER ŞEY.

OVERGAME ATAKÖY PLUS AVM 0212 560 10 60 OVERGAME KANYON 0212 353 55 45 OVERGAME KOZZY AVM 0216 658 00 11



## L.A. Noire Sayfa 32

Grand Theft Auto IV ve Red Dead Redemption ile ortalığı kasıp kavuran Rockstar, bu kez mafyanın karanlık dünyasına adım atıyor.

- 03 Editörden
- 04 LEVEL Tayfası
- 08 Posta
- 12 Split Screen
- 14 LEVEL Ligi
- 16 Haber
- 26 Takvim

### 28 Doktorlar

#### İLK BAKIŞ

- 32 L.A. Noire
- 34 Diablo III
- 36 Marvel vs. Capcom 3
- 39 Captain America: Super Soldier
- 40 El Shaddai: Ascension of the Metatron

- 42 The First Templar
- 44 NeverDead

### 46 Ajan Simit

#### DOSYA KONUSU

- 48 EA UK November Showcase 2010
- 56 Duke Nukem Forever

### 54 Rocko @ Psikiyatır

#### İNCELEME

- 64 Arcania - Gothic 4
- 66 Call of Duty: Black Ops
- 74 The Sims 3
- 75 The Sims 3: Late Night

- 76 Assassin's Creed: Brotherhood
- 80 Football Manager 2011
- 81 FIFA Manager 11
- 82 Need for Speed: Hot Pursuit
- 86 Rock Band 3



- 87 DJ Hero 2
- 87 WWE SmackDown vs. RAW 2011



## LEVEL DVD 167

### DEMOLAR

Create  
CSI: Fatal Conspiracy  
FIFA Manager 11  
Football Manager 2011  
The Ball

### BEDAVA OYUNLAR

A House in California  
Magnesian

### VİDEOLAR

Assassin's Creed Ascendance  
Bounty Hounds Online  
Bulletstorm  
Call of Duty: Black Ops  
Create  
Dead Space 2  
Deus Ex: Human Revolution  
Diablo III  
God of War: Ghost of Sparta  
Gran Turismo 5  
L.A. Noire  
Medal of Honor  
Mortal Kombat  
NBA Jam  
Need for Speed: Hot Pursuit  
Star Wars: The Old Republic  
TERA  
World in Conflict

### FİLM FRAGMANLARI

Kung Fu Panda 2  
Tangled

### EKSTRA

LE-VİD!  
Mafia II (Şarkı Paketi)

### LE-VİD!'DE BUAY



### Apache: Air Assault

Helikopter kullanmak isteyen  
oyunculara ilaç gibi oyun.

### Ayın Elemanı

Toplantısı odasını terk eden  
Şefik'in arkasından atıp  
tuttuk!

### LEVEL Ligi

Ofiste kavga çıktı, herkes  
birbirine girdi ve kazanan...

## Need for Speed:

## Hot Pursuit Sayfa 82

Bizi serinin ilk günlerine götürün oyun, özellikle Autolog sistemi sayesinde bize meydan okuma şansı veriyor ve rekabeti artırıyor.

- 88 Gran Turismo 5
- 92 God of War:  
Ghost of Sparta



- 94 DJ Max Portable 3
- 95 A House in California
- 95 Chaos Invaders
- 95 Magnesian
- 95 The Ball

- 96 Online
- 102 Donanım

## 108 Role Playing Günlükleri

- 110 Rehber
- 114 Market
- 118 Yapım Hikayesi
- 120 Kültür & Sanat

## 122 Hasan vs Hasan

- 124 Kare
- 130 LEVEL 168

# POSTA

İşbu ki bundan böyle Leydi Gaga ile anılacak olup kendisi okur mail'lerini cevaplayacaktır. Muhatabın nüfus sureti ve ikametgah il muhaberi ilişkide olup yasal süreç başlatılmıştır.

Çiğ etse atın: [inbox@level.com.tr](mailto:inbox@level.com.tr)

## 1"EVVEL" ZAMAN İÇİNDE...

Öncelikle selamlar Kabile-i LEVEL. Hepinize, derginizle final maçı hayatıma mola çaldırdığınız için teşekkür ediyorum. LEVEL okumak benim için bir meditasyon haline geldi. Uzatmadan sorularına geçiyorum.

1. Hem PS3, hem de Xbox 360 Elite sahibi bir öğrenci olarak ne kadar mutlu olduğumu tahmin edebilirsiniz. Bu mutluluğu ikiye, üçe katlayıp bana "double-triple combo" deneyimi yaşatacak insan da tabii ki Tuna Abi'dir. Senden, şöyle tadından yenmez "exclusive" oyunlar önermeni istiyorum. **Konu Xbox 360 ise Gears of War'ları topladığını düşünmekteyim. Bunun üstüne bir Alan Wake de fena gitmez. Mass Effect'leri söyleyemiyorum bile... PS3'te ise Killzone 2 mi yok, God of War 3 mü, Uncharted 2 mi yoksa Sengoku Basara mı? Sengoku Basara pek iyi değil ya; onu boş ver.**

2. Gitar Hero komple set ile Sony PSP arasında kalmış olsan, hangisini bağrına basar, hangisini cami avlusuna bırakırdın Tuna Abi?

**Bu soruyu bana geçen ay sorsan, PSP'yi cami avlusuna değil, cami minaresinden aşağı bırakmanı söyledim. Lakin GoW: Ghost of Sparta beni büyülemiş durumda. Yine de Gitar Hero seti daha cazip. Otuz tane Gitar Hero ve Rock Band oyunu var; değiştirir değiştirir oynarsın...**

3. Ne yaptıysam şu arabalarımızı yarıştırdığımız oyunlara ısınamamışım. Tuna Abi şöyle bir oyun önerse de araba motorları kalbimi çalsa. (Forza Motorsport 3 oynadım.)

**Hemen öneriyorum: Need for Speed: Hot Pursuit. Forza'dan daha zevkli, otobanda polisten kaçmaktan daha eğlenceli!**

4. En mühim sorulardan birine geldik Tuna Abi. Bana şöyle, ellerini başına koyup gözlerini kapayıp "Diablo III şu zamanda çıkabilir, o zamana kadar PC donanımını değiştirme" diyebilir misin?

**Bunun için önce adak adamam, "Telli Baba" ziyaretine gidip dua etmem ve ardından dokuz kavşaktan, dokuz adet trafik tabelası çalıp bunları bir mezarlığa gömmem gerekir. Bunları**

**da şu an yapamayacağım. O yüzden sana 2012 diyorum...**

5. En zevk aldığım oyun tarzı her zaman "Third Person Shooter" oyunları olmuştur. Tuna Abi birkaç tane önerse de hepsini bir solukta bitirsem? **Öneriyorum beni çok iyi dinle... Öncelikle Vanquish al. Ardından Mafia 2 al. Yetmezse Star Wars: The Force Unleashed II ile cila çek. Gears of War oynamadım diyorsan da... Ne yapman gerektiğini biliyorsun!**

Umarım çok soru sormadım, çok kafa yormadım. Umarım sorularımı cevaplayacak zamanı bulabilirsiniz. Yayım larsanız da makbule 100 Mph hızla geçer. GO LEVEL!

*Oğulcan Ziya CURA*

## SEVGİLİ LEVEL AHALİSİ

Öncelikle herkese selamlar. Tuna Abi nasılsın? İyisindir umarım çünkü ben çok iyiyim. Etrafa mutluluk saçıyorum. Şu Black Ops bir çıksaydı hayırlısıyla... Sizi 143. sayıdan beri sevgiyle ve beğ-





niyle takip ediyorum. Umarım sorularımı yanıtlarsınız. Yanıtlayın da dergiye koymasınız da olur... Şimdi sorularına geçiyorum.

**Ben de iyiyim teşekkür ederim. Black Ops çıktı. Yoksa sen almadın mı? Almışsındır bence, akıllı bir çocuğa benziyorsun.**

1. Captain Price ölür mü? Ölürsa, ölümü neden olur? Captain Price ölür mü, ıssız acun kalır mı... Bence ölür. O da bir insan ve savaşın ortasında yaşamını sürdürüyor. Peki o ölürse, sen ne yapacaksın? Gazete ilanı mı vereceksin, Facebook'ta grup mu açacaksın? Biz de bunu merak ediyoruz. Cevabını bir beste olarak hazırla, sol minör'den oku ve kaydedip bize yolla lütfen.

2. Aptallık edip aldığım PSP ile nedense hiç oynamasım gelmiyor. Sizce ne yapmam yine o ilk günlerdeki gibi oluruz PSP ile?

**PSP ile barışman için sana üç tane oyun önerebilirim. Bunlardan bir tanesi elbette ki God of War: Ghost of Sparta. Üstüne bir adet Kingdom Hearts: Birth by Sleep ve bir de Valkyria Chronicles 2 eklersen, PSP tadından yenmez.**

3. BC2 mi, CoD: Black Ops mu? (Bu o klasik BC2 mi CoD6 mı sorusu değil, dikkatinizi çekerim.) Bu sorunun, klasik olandan nasıl bir farkı var Buğra? Ben mi anlayamadım, yoksa cevap almak için bir taktik mi? Bence ikisi de güzel, ikisini de alın, oynayın. (Politik cevapta sınır tanımam.)

4. Yahu Tuna Abi siz maaş alıyor musunuz? Alıyorsanız kaç para alıyorsunuz? (Şu klasik espriyi yapma lütfen: Kadına yaş, erkeğe maaş sorulmazmış...)

**Biz niye maaş alalım canım; deli misin? Fırat'ın Miami'deki gece kulübü zinciri, Elif'in ailesinden kalan, 12 tanesi 30'ar katlı, geriye kalanı biraz daha az katlı, toplamda 120 adet apartmanı ve Şefik'in Steam'e %51 hisseyle ortak olması bizi maaş alma düşüncesinden uzaklaştırıyor... Ben mi? Benim gizli bir soyadım var: Ağaoğlu...**

Benim sorularım bu kadar. Dergide yer verirsiniz "çooook" sevinirim!

Buğra Berk SÖĞÜTLÜPİNAR

## DÜZELTİP TEKRAR ATTIM

Merhaba LEVEL ailesi ve Tuna Abi. Derginizi severek okuyorum; çok başarılı bir dergi. Başarılarınızın devamını dilediğimle, sorularına geçiyorum.

1. Ben büyük bir Half-Life hayranıyım fakat Half-Life'nin nerede, hangi ülkede geçtiğini bilmiyorum. Half-Life 2: Episode One'da yıkılmış binaların tabelaları Rusça; oyun Rusya'da mı geçiyor? Bir gezginiz var mı bu konuda?

**Half-Life var olan bir ülkede geçmiyor. Bir distopyaya Half-Life'in dünyası. Rusça da distopyalarda kullanılan ortak dildir bildiğin üzere... (Güldürdün beni akşam akşam. - Elif)**

2. Yine Half-Life ile ilgili bir soru: Dediğim gibi ben büyük bir Half-Life hayranıyım ve üç yıldır Episode Three bekliyorum. LEVEL Online'da Valve'in 2011'de üç büyük oyun çıkaracağı yazıyordu. Bence bunlar Portal 2, DotA 2 ve... Peki üçüncü ne? İkisi bunlar değilse ne olabilir? Yeni bir Left 4 Dead mi geliyor? Half-Life 2: Episode Three yanında Half-Life 3 mü gelecek? Valve'in yeni bir projesi mi var?

**Emir ne çok soru sıkıştırmışsın bir maddeye... Epi-lepsi krizine girdim çıktım, girdim çıktım; şimdi kendimde gibiyim.**

**Bence Episode 3 gelmesin artık. Oyunun motoru eskidi bu kadar zamanda. Yepyeni bir Half-Life gelsin, üç boyutlu olsun, Kinect ile kontrol edile-**

**bilsin ve hemen filmi de yapılsın. Benim ütopyam da böyle saçma bir şey işte.**

3. Nedendir bilmem ama FPS oyunlarına karşı bir zaafım var. Mirror's Edge beni kendine aşık eden bir oyun oldu, güzelce bitirdim. Peki ya Mirror's Edge 2 ne oldu? E3'10 da büyük bir heves ile bekledim fakat hevesimi kırdılar. Oyun hakkında herhangi bir haber var mı?

**Mirror's Edge, her ne kadar bizim dergideki herkes tarafından sevilse de satış rakamları anlamında olay yaratamadı. EA de kar payı düşük oyuna odaklanmak yerine, projeyi ağırdan alıyor bence. Mirror's Edge 2 gelir fakat kim bilir ne zaman...**

4. Herkesin ağzında dolanan yüce God of War'u ben çok basit bir oyun olarak buluyorum. Beş - altı yaratık, birkaç yere tırmanıp bir kaç tuşa basma ve karşına çıkan dev bir boss ile oyun efsane oluyor. GoW'u bu kadar meşhur eder nedir? Ben mi ona kötü gözle bakıyorum?

**God of War'a "basit" demek yasaklanmıştır ve kesinlikle Sırat Köprüsü'nden geçerken sırtına yük olacak bir konudur; lütfen dikkat et Emir Önder Atatürk! (Galeyana gelmek adını verdiğimiziz...)**

**God of War niye güzel biliyor musun... Anlatım güzel, senaryo güzel, grafikler güzel, oynanış eğlenceli... Orijinal gibi gelmiyor sana belki ama "God of War gibi oyun" diye bir tanım çıktı ortaya, n'aber? (Emir'e katıldığımı söylesem... - Elif)**

5. Ben gerçek hayatta insanların canlarını yakmaktan korkarım fakat oyunlarda canlılara eziyet çekirtmekten, onları yakarak öldürmekten, onları pamparça etmekten zevk alıyorum. Bu sana da oluyor mu?

**Ehm... Sevgili Emir, sen bu satırları okurken, yazıyı senin değil, beyaz önlüklü amcaların okuduğunu fark edeceksin. Lütfen korkma ve onlara zarar vermeye çalışma. Onlar pamparça etmekten zevk almayacağına gruptakilerden çünkü... (Bkz. Doktorlar)**

6. Kane & Lynch 2: Dog Days'i çok beğendim fakat oyun çok kısaydı

ve finali biraz saçma bir yerde kesilmişti. Yeni oyun kesinlikle gelir, değil mi?

**Sen git God of War'a dandik de, Kane & Lynch 2'yi beğen... Oldu mu şimdi? (Bence de bu olmadı şimdi. - Elif) Bence Dog Days iyi bir oyun değil, devamı da gelmesin. O yüzden "kesinlikle gelir" diyemiyorum.**

Sorularım bu kadar. Bu ilk postam imla kurallarına elimden geldiği kadar uydum. Bütün LEVEL ailesine selamlar.

Emir ÖNDER

## SORULAR VE SORUNLAR

Bütün LEVEL halkına selamlar. Öncelikle daha yeniyim. Derginizi 155. sayıdan bu yana takip ediyorum. Yeniğin verdiği tecrübe ile sorularına geçeyim.

**"Yeniğin verdiği tecrübe" ile Stromae aramızda!**

1. Land of Chaos Online'i öneriyor musunuz? Yani şahsen Warrock'a zombi güncellemesinden sonra Warrock'a yeniden aşık oldum ama yeni bir aşık arıyorum ve bunun LOCO olduğuna inanıyorum. Siz inanmıyorsanız, alternatifim ne olabilir?

**LOCO'yu elbette ki öneriyoruz. Önermekle kalmıyoruz, ikide bir kitapçıklarını da veriyoruz ki oyunda zorlanmayın. Warrock'la da pek bir alakası yok zaten LOCO'nun; bence deneyebilirsiniz alternatif olarak.**

2. Artık 4 GB RAM'i olmayanı dövüyorsunuz ama evdeki bilgisayarım aynen şöyle: 512 MB RAM ve 64 MB ekran kartı. Evet... Bu acı verici ama gerçek. Ne var ki babamın yeni laptop'ını aşıracağım sanırım. Laptop'ın sistem Intel Core i5 2,63 Ghz, 3 GB RAM ve 1 GB ekran kartı. Bu bilgisayar işimi görür mü?

**512 MB bellek mi dedin? 64 MB ekran kartı? Bence de 8 MB bellek var; Windows 3.1 çalıştırıyorum, çok eğlenceli... Babanın bilgisayarına çökme vakti gelmiş de geçiyor Efe. O bilgisayar işini görür şayet ki ekran kartı paylaşımlı değilse ki değil gibi duruyor.**

3. Elif Abl'a iletirsen... Elif Abl'a saçların sarı iken daha bir çekiciydin. Kahve - sanırım kahve - seni kilolu gösteriyordu. Haddimi aşmadan, sarıya boyatman dileğiyle...

**Giyisiler ve ayakkabılar dahil 3 kilo kalmış bir insana, "Kilolu gösteriyor" demek, senin gözlerinizin Elif'in arkasından duran katalizöre bakıyor olduğunun göstergesi bence. Elif eridi gitti, isterse kafasına çam ağacı koysun, yine zayıf yahu.**

4. Yakın zamanda çıkan oyunlarda neden hep bir zombi çılgınlığı var? Güncel bir konu bulamıyorlar mı sizce?

**Zombi konusunda haklısın. Popüler oldu gerçekten o konu. The Walking Dead dizisi de başladı hem. Peki benim bu dizinin baz alındığı çizgiroman serisini okumam... Diziden en ufak zevk alamadım, çok üzgünüm. Her şeyi biliyorum. Sen izle ama bence.**

5. Son olarak benim aklıma güzel bir fikir geldi. Sürüsüne bereket LEVEL hayranı var. Özellikle ofisinizi ziyaret etmek isteyenleri e-postalarda bolca okuyoruz. Bu bağlamda siz LEVEL çalışanları bir oyun tasarlasanız; Splinter Cell tarzı... Hürriyet Medya Towers'a sızalım, aksiyon falan olsun. Hi, olmaz mı?

## Mirror's Edge, her ne kadar bizim dergideki herkes tarafından sevilse de satış rakamları anlamında olay yaratamadı

**Olur demek isterdim fakat bu fikrini gerçekleştirmem için önce bir oyun firması kurmamız ve hemen ardından HMT binasının güvenliğiyle papaz olmamız gerekir. Bunları yapamayacağımıza göre...**

6. LEVEL hayranlarına böylesine eğlenceli bir dergi hazırladığınız için sizlere minnettarız. Esen kalın. **Esen kalma hedefiyle biz de seni uğurluyoruz Stromae - Alors on Danse. Kendine dikkat et... Efe "Stromae" Yekta KAYA**

## KARNE HEDİYESİ

Öncelikle merhaba. Sizlere birkaç sorum ve sizden bazı isteklerim olacak.

1. Babam karnem iyi gelirse, bana istediğim bir şeyi alacak. Bilgisayarım var; evde de çok güzel bir televizyon var. PS3 mü yoksa Xbox 360 mı alayım? Ben futbol oyunlarını sevmiyorum, genelde Call of Duty oyunlarını seviyorum. Savaşırken, o savaş ruhunu hissetmek istiyorum; sizce ne almalıyım?

**Savaş ruhunu hissetmek için Irak sınırını geçmen yeterli aslında. Yine de bunu yapmanı tavsiye etmiyorum çünkü vefat edebilirsin ki bu bizi üzür. İlla savaş oyunu oynamak istiyorsan, Xbox 360 veya PS3 senin için fark etmez; ikisinde de bu türdeki oyunlar hep aynı.**

2. Ben online olarak Warrock oynuyorum ve bazı

## CRIME SCENE



Evet arkadaşlar; binamızın sevgili dokuzuncu kat erkekler tuvaletinde bu manzarayı yaklaşık bir haftadır görüyoruz. Ve inatla -biz de dahil olmak üzere- kimse musluğun kolunu lavabodan almıyor. Adeta birileri sanki cinayet mahallinde parmak izi bırakmamak istiyor ve adli tip ekibinin gelmesini bekliyor. Çok mu dizi izliyoruz tüm binadakiler, nedir...

- strateji oyunlarını seviyorum. Geçen ayki derginizde Hükümdar Online'dan bahsettiniz. Bir dahaki sayınızda o oyunun kurulum dosyasını verebilir misiniz ve bana fanatik bir savaş oyuncusu olarak hangi oyunları önerirsiniz?
- Hükümdar Online'ı tarayıcı üzerinden oynayabildiğin için onun kurulum dosyasını veremiyoruz. Savaş oyunu diyerek de acaba strateji oyunu mu kast ettin... Durum böyleyse Civilization V'i al, oyna derim ivedilikle.**

## PS2'nin devri bitti çoktan. Bence Xbox 360 ve Kinect al. Şu sıralar bunu tavsiye etmek istiyorum herkese

3. Ben Lise 10. sınıf öğrencisiyim. Şu sıralar hangi meslek daha iyidir sorusu aklımda. Sizin işiniz tam olarak nasıl; yani neler yapıyorsunuz, yeni çıkan oyunları oynayıp bize nasıl olduklarını mı anlatıyorsunuz? Kısacası tam olarak nasıl bir iş ve rahat mısınız?

**Bu yılın yükselen meslek dalları arasında genetik mühendisliği ve madeni yağ eğitmenliği geliyor Umutkan. Buna inandıysan, seni sarsıp şaka yaptığımı söylemek isterim. Biz rahat sayılırız. "Oyun oynayıp para kazanıyoruz" sonuçta... Ne var ki "Dergi yazarlığı" diye bir bölüm olmadığı için bunu tercih listene yazamazsın. Eğer yazı yazma işi hoşuna gidiyorsa, edebiyata veya dile yönel derim.**

Sorularım bu kadar. Şimdiden teşekkür ederim. Yazım yanlış yapmamak için elimden geleni yaptım. Yayınlanmasına gerek yok, sadece sorularına cevap istiyorum.

**E-mail'ini yayımladık yahu... Ne olacak şimdi? Ctrl-Z yapıyorum, bir saniye...**

Umutkan ERTÜRK

### MAY THE FORCE BE WITH LEVEL!

Merhaba Tuna Abi. Derginizi iki senedir severek okuyorum. Ben 13 yaşında bir okuyucunuzum ve oyun oynamaya üçyaşında başladım. Fazla uzatmadan sorularına geçeyim.

**Ahmet... Üç yaşında ne oynuyordun, lütfen söyler misin? (Fallout dermiş...) Üç yaşında bilgisayar oyunu oynamaya başladığıysan aileni**

**kınıyorum; onun yerine çıkıp sokaklarda oynamalıydın. Üç yaşında sokakta da oynanmaz gerçi ama... Üç yaşında ne yapıyordun ya?**

1. Ben şu sıralar BC2 oynamaktayım. Online modları cidden çok zevkli ama buna alternatif olarak Left 4 Dead 2 almayı düşünüyorum. Steam'da %50 indirimde olduğunu görünce (9.99 USD) çok oldum. Alacağım fakat diğer gözüm Killing Floor'da. Sence hangisini alayım? Artık Left 4 Dead 2 oynayan kalmış mıdır sence?

**Bir an Left 4 Dead'i mi sordun diye düşündüm; meğerse ikinci oyunu soruyormuşsun. L4D2'yi niye oynamasın ki kimse? Halen müdavimi çok. Bence alabilirsin. Hele ki zombilerin popüler olduğu şu dönemde...**

2. Benim bir PS3'üm var ve yanında God of War 3 var. God of War 3'ü 18 kere bitirdim; bütün challenge'ları da sildim süpürdüm. Artık gına geldi aynı oyundan. God of War 3'ü Tekken 6 veya Super Street Fighter 4 ile değiştireceğim. Sence hangisiyle değiştireyim? Ayrıca SSF4'te hikaye modu var mı?

**Bence Tekken 6'yla değiştir. Tekken 6 halen en iyi dövüş oyunu gözümde. (Online kısmı da çok zevkli; öyle böyle değil.) SSF4'te olan şeye hikaye modu diyemeyeceğim, o yüzden "yok" diyorum.**

3. Call of Duty: Black Ops'tan beklentileriniz neler? Ben BC2'yi geçebileceğini sanmıyorum fakat yine güzel bir şey çıkacak gibi geliyor. Yapımcılar seriye ne zaman çevrenin yıkılabilmesi özelliğini eklerlerse, bence o zaman tadından yenmeyen bir oyunla karşılaşırız. Prestige Edition çok göz dolduruyor ama...

**CoD: Black Ops'tan pek fazla bir şey beklemek yanlış olur. Var olan formülün üstüne kurulmuş olan, "bir başka savaş oyunu"ndan ötesi değil çünkü. Oynanır, eğlenilir ama müthiş beklentilere girmeye gerek yok.**

4. Ben tam bir Star Wars hayranıyım. The Force Unleashed'i bitirdim, beğendim; şu anda da The Force Unleashed 2'yi bekliyorum. Bu oyundan beklentileriniz neler? Bence bu sefer mekanları Star Wars'a benzetirlerse çok iyi olacak.

**Geçen ay bu oyunu inceledik. (Hatta ben inceledim.) Bir kez oynanıp kenara konabilecek bir oyun. Ama Star Wars hayranı olduğun için almalsın.**

5. Max Payne 3 nerede ya? Beklemekten resmen ağaç oldum. Ne zaman çıkacağı hakkında bir bilgi var mı?

**Max Payne 3 tatilde. Uzun bir tatil. Çok uzun...**

6. Şu Xbox 360'ın online hizmetleri ne zaman parasız hale gelecek? Sırf aylık ücret yüzünden PS3 aldım, memnunum ama duyduğuma göre Xbox Live! çok daha detaylı ve kaliteli bir ağı. Sizce PS3 almakla hata mı ettim? PS3'e özel yapılan oyunlar Xbox 360'ın oyunlarından çok daha güzel bence.

**Microsoft o hizmetleri hiçbir zaman ücretsiz yapmayacak çünkü sağlam para kazanıyor. PS3 almakla hata etmedin elbette fakat Xbox Live!ın hizmetleri çok daha kaliteli.**

7. Ben çınkına Crysis 2'yi alacağım fakat Killzone 3 de beni sabırsızlandırmıyor değil. Sadece birini alma hakım var. Ne var ki Killzone 3 PS3'e özel olduğu ve

PS3 oyunları Blu-ray olduğu için daha pahalı oluyor. O yüzden Crysis 2'de karar kıldım fakat hala aklımda Killzone 3 var. Konsolda gayet iyi FPS oynadığım için "Konsolda FPS oynanmaz!" düşüncesi beni meşgul etmiyor. Killzone 3, Crysis 2'yi geçebilir mi, yoksa Crysis 2'yi seçmekle doğru mu yaptım?

**Crysis 2 mi, Killzone 3 mü sorusunun yanıtı net olarak Crysis 2'dir benim için. Killzone 3 de tahmin ediyorum ki çok eğlenceli olacak fakat Crysis 2'de bir takım yenilikler ve farklı heyecanlar bulacağımıza inanıyorum.**

Sorularım bu kadar. Biraz fazlalar ama ne yapayım, içimi boşalttım işte. Bu size beşinci mailim, umarım bu sefer yayımlarsanız. Sadece cevap vermeniz yeterli aslında. Yazım kurallarına olabildiğince uymaya çalıştım, inşallah yayımlarsınız. Size bol oyunlu günler. Sağlıcakla kalın...

Ahmet BABACAN

### PES VS. FIFA

Merhaba Level Dergisi. Öncelikle derginizi çok sevecek okuyorum ve böyle bir dergi yarattığınız için sizi tebrik ediyorum.

1. AMD Athlon 64 X2 Dual Core Processor 4800+ 2.51 Ghz, 2.00 GB RAM ve 512 MB ekran kartı beni ne kadar idare eder?

**Bellek miktarını 4 GB'a çıkarır, ekran kartını da şöyle GTX 470'le değiştirirsen, şahane bir bilgisayarın olur. Şu haliyle teklemeye başlamış demektir.**

2. Şu sıralar PES ve FIFA kapışmaları görüyorum. Ben hep PES sevmişimdir ama herkes PES'in gerilediğini ve FIFA'nın çok iyi olduğunu söylüyor. Sizce hangisini almalıyım? Bu iki oyunun artıları ve eksileri neler? **FIFA gerçekten çok iyi. Öylesine iyi ki hiç oynamadığım halde bunları söyleyebiliyorum! LEVEL Dergisi, her kısmından da görebileceğin gibi "FIFA'cı". Dolayısıyla cevabım FIFA. Ne çok FIFA dedim, değil mi? FIFA. FI...**

3. PlayStation 2 sahibiyim ama artık PS2'ye çok az yeni oyun çıkıyor ve grafikleri çok güzel değil. Xbox 360 veya PS3 istiyorum. Sizce hangisini almalıyım? **PS2'nin devri bitti çoktan. Bence Xbox 360 ve Kinect al. Şu sıralar bunu tavsiye etmek istiyorum herkese.**

4. Bilgisayarımda CoD: Modern Warfare var. Multiplayer kısmını çok beğenmiştim ve bir yıldan beri zevkle oynuyorum. Normalde çok fazla savaş oyunu sevmem ama CoD: Modern Warfare'ı çok sevdim. Şu sıralar, her oyunda olduğu gibi bu oyundan da sıkıldım. Onun yerini tutabilecek nasıl bir oyun tavsiye edersiniz?

**Yine CoD tarzı bir oyun denemek istiyorsan, sana yine CoD önerebilirim. Ama bu defa Modern Warfare değil, Black Ops oynuyorum diyeceksin. Olmazsa Battlefield: Bad Company 2 oyna. O da olmazsa Medal of Honor var elimizde. Taze sayılır. Ne dersin?**

5. Arkadaşlarımla MMORPG türünde oyunlar oynamayı seviyoruz ve hep beraber oynayabileceğimiz bir MMORPG arıyoruz. Grafikleri güzel, PVP sistemi iyi ve kaliteli bir MMORPG önerir misiniz?

**LEVEL Online Oyun Dergisi'nde bu soruna yanıt niteliği taşıyabilecek birçok yapım var. LOCO'yla başlayabilirsiniz bu deneme sürecine.** Sorularım bu kadar. İnşallah sizi çok yormamışımdir. Sorularımı cevaplamazın dileğiyle...

Alp ATAKAY

# Daha fazla hareket; daha fazla hayat!

Hayatınızı  
kolaylaştıran  
uygulamalar

Zengin  
e-posta  
seçenekleri

eKitap

Adobe Flash  
10.1

3G ile  
görüntülü  
görüşme



## 7 inç Tablet Samsung GALAXY Tab

İlk kez Turkcell'de!

**99TL** x 24 ay

- Konuşma ve mesajlaşma
- İnternet paketi



**TURKCELL**  
Ayrıntılı bilgi: [www.turkcell.com.tr](http://www.turkcell.com.tr)



# SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri

## Homefront

Çıkış Tarihi: 2011'in ilk çeyreği

Eylül ayında ilk ekran görüntüleriyle kapak konumuz olmuştu Homefront. Bizim için büyük bir heyecandı çünkü FPS türünü belki de birkaç ismin egemenliğinden kurtarabilecekti. Karşınızda yayımlanan son ekran görüntülerinden biri duruyor. Nasıl? Umut vaat ediyor mu sizce de?



## Stacking

Çıkış Tarihi: 2011'in ikinci çeyreği

Xbox Live ve PSN için hazırlanan oyunlar git gide daha da kaliteli olmaya başladı. Bu orijinal ve yaratıcı görselliğe sahip olan Stacking'de adventure / puzzle öğeleri bulunacak fakat asıl önemli noktayı sonda belirtmek istedik: Oyun bir Tim Schafer eseri!

## F.3.A.R.

Çıkış Tarihi: 22 Mart 2011

Uzak Doğu gerilim unsurlarıyla dolu (Uzun siyah saçlı, psikopat bir kız...) klasik bir FPS çok bilindik bir kombinasyon değildi; ta ki F.E.A.R. serisine kadar... Birkaç farklı kurgunun iç içe geçtiği bu serinin üçüncü oyununda da mech'lerle haşır neşir olacağımızı görebiliyoruz ekran görüntüsünde.



# GT

**GRAN TURISMO® 5**  
THE REAL DRIVING SIMULATOR

## REKABETİ PİSTE TAŞI!

1000'DEN FAZLA ARAÇ, SINIRSIZ PİST SEÇENEKLERİ,  
EN GERÇEKÇİ GRAFİKLER, KUSURSUZ YARIŞ DENEYİMİ...  
3D GÖRÜNTÜ VE TÜRKÇE DİL SEÇENEKLERİYLE,  
PİSTE KIYASIYA REKABET, GT5'TE!

ŞİMDİ TÜRKİYE'DE!

OYUN SADECE BİR BAŞLANGIÇ

[tr.playstation.com](http://tr.playstation.com)



"GT" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS3" is a trademark of the same company. "SONY" is a registered trademark of Sony Corporation. Gran Turismo® 5 ©2010 Sony Computer Entertainment Inc. "Polyphony Digital" logo, "Gran Turismo" and "GT" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Cars, brands and associated imagery may include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction of real world locations or entities is not intended to imply their endorsement of this game. Produced under license of Ferrari SpA. FERRARI, the FERRARI HORSE device, all associated logos and distinctive designs are trademarks of Ferrari SpA. The body designs of the Ferrari cars are protected as Ferrari property under design, trademark and trade dress regulations.



**PS3**  
PlayStation 3

**SONY**  
make.believe



# LEVEL LİĞİ



Ay 17

Oyun **WWE SmackDown vs. RAW 2011**

Platform **Xbox 360**

Takip ettiniz mi ya da fark ettiniz mi, bilmiyorum ama LEVEL ofisinde aylardır süren gerilimde son noktaya gelindi, bardak taşı ve sonunda birbirimize girdik. Evet, hiçbirimizin aynı sıklıkta olmadığı ortada ama bir yere kadar dayanabildik! Peki nasıl mı kavga ettik? Tabii ki tekme tokat değil, bir oyun aracılığıyla. Şu sıralar kavga etmek ve birbirinizden hıncınızı almak için en iyi seçimse WWE SmackDown vs. RAW 2011 olacaktır. Oyunda problemler olsa da birbirimize dalarken hiç acımadık, çok zevk aldık ve hatta olayı kamera arkasına bile taşıdık! Detayları öğrenmek istiyorsanız, bu sayfaları okuyun ve LEVEL DVD'deki videoyu izleyin!

## Puan Durumu

İSİM	BU AY	TOPLAM
Şefik	10	143
Emre	8	121
Fırat	5	98
Elif	0	81
Eray	6	22
Ertuğrul	0	5

1



Öncelikle lige başlarken hiçbirimizin seride uzmanlaşmadığını, bu nedenle aramızda bir favorinin olmadığını söyleyeyim. Buna rağmen Emre ile yaptığım kısa antrenman süreci, Fırat karşısında beni favori konumuna getirdi. Üstelik ben Edge gibi güçlü bir karakteri seçerken, Fırat'ın "Kofti" Kingston ile karşıma çıkması, sonucu baştan belirlemişti. Kazanan Edge!

2



Sırada Emre ile Eray'ın yarı final mücadelesi var. Her iki taraf da maça oldukça güçlü yıldızlarla çıktı ve Emre'nin tercihi Undertaker, Eray'ın tercihiyse Kane oldu. İkilinin maça çıkışları sırasında Undertaker'in çok daha korkutucu olması, maçın kısa sürede sonlanacağı izlenimi uyandırdı. Beklenenden fazla direnen Eray, mağlup olmaksızın kurtulamadı.

3



Finalistlerin belli olmasından sonra üçüncülük / dördüncülük maçının da kiran kırana geçmesi bekleniyordu. Eray'ın iddiası karşısında Fırat'ın isteksizliği, oynanmamasına karar verilen maçın bir anda başlamasına ve ikilinin birbirlerine dalmalarına dönüşüverdi. Sonuçta Edge ile oynayan Eray, Undertaker görünümlü Fırat'ı alt etmeyi bildi.

4



Finalde ligin zirvesindeki ikili Emre ve Şefik, SmackDown'un iki yıldızı Edge ve Undertaker ile kozlarını paylaştı. Açıkçası antrenman maçlarında denk mücadeleler sergilediğimiz Emre ile yaptığımız maçın nasıl sonuçlanacağını bilmiyordum. Bir hayli uzun sürmesi beklenen maçın kısa sürede sonlanması büyük sürpriz oldu ve Edge ile kazanmayı bildim!

## "Acısını çıkarırım biliyorsun." - Fırat

### Oyuncular



**Emre**

İsim: **Undertaker**

Yaş: **45**

Ülke: **ABD**

Bahis Oranı: **1.50**



**Eray**

İsim: **Kane**

Yaş: **43**

Ülke: **İspanya**

Bahis Oranı: **4.50**



**Fırat**

İsim: **Kofi Kingston**

Yaş: **29**

Ülke: **Gana**

Bahis Oranı: **5.00**



**Şefik**

İsim: **Edge**

Yaş: **37**

Ülke: **Kanada**

Bahis Oranı: **1.50**

### Ayın Galibi

**ŞELLY ŞELLY**

**10 PUAN**

Kelly Kelly'ye hayranken Edge'i seçmek zorunda kalmamın acısını çıkardım!

# COMPEX **SOBEE** STUDIOS LEVEL



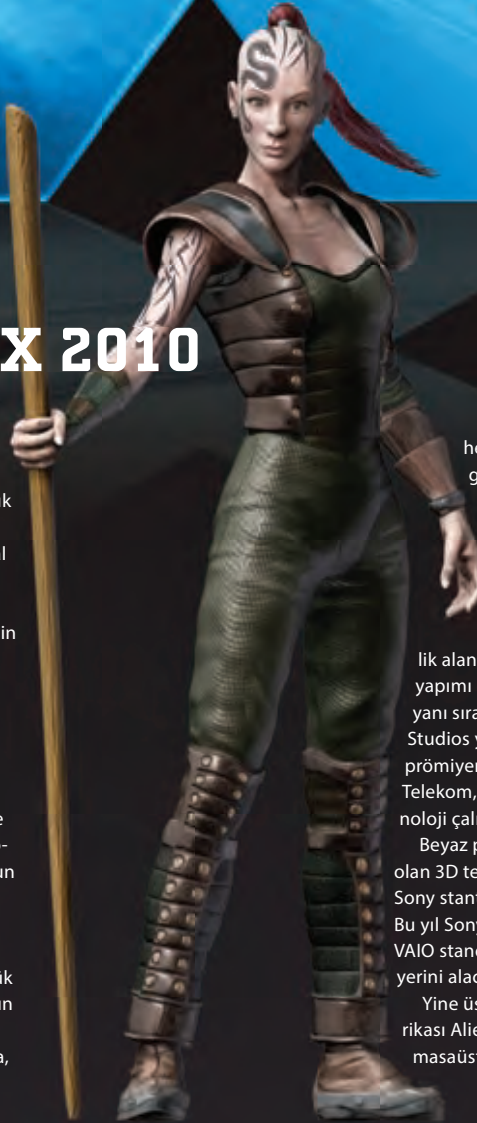
2-5 Aralık  
Lütfi Kırdar  
Fuar Merkezi

## COMPEX GameX 2010

İki kat oyun, iki kat eğlence...

**H**eyecan başlıyor... Oyun kasırgası başlıyor... GameX bu sene kabına sığamadı ve tüm fuar alanına taşıdı! 29 yıldır Rönesans Fuarı tarafından düzenlenen Uluslararası COMPEX fuarı bu sene GameX ile bütünleşerek "COMPEX GameX Dijital Eğlence ve Oyun Fuarı" adını aldı. Oyun endüstrisine yön veren firmaların en son ürünlerini tanıtacağı, ödüllü turnuvalar ve çığırın sahne şovlarıyla eğlencenin doruk yapacağı -LEVEL'in basın sponsoru ve organizatörü olduğu- fuara, medya ve futbol dünyasından ünlü isimlerin de yer almasıyla birlikte, rekor düzeyde katılım bekleniyor.

35. Uluslararası COMPEX fuarı 2 - 5 Aralık 2010 tarihlerinde Lütfi Kırdar Fuar Merkezinde kapılarını teknoloji gurusu ziyaretçilerine açıyor. Dijital eğlence platformunda sınırların kalkacağı fuarda dört gün boyunca ziyaretçiler teknolojinin son nimetlerini ve oyun sektörüne izdüşümünü yerinde canlı olarak görme fırsatı yakalayacak. Dört yıldır COMPEX bünyesinde her yaşta oyuncuyu bir araya getiren GameX bu yıl kabuklarını kırarak 3500 metrekairelik, çok daha büyük bir alana yayılıyor. Biz de Türkiye'nin en büyük fuarının hem organizatörü, hem basın sponsoru olarak sizleri fuar alanına bekliyoruz. Fuar alanının hem alt katında,



hem de üst katında oyun endüstrisinin önde gelen firmaları, sektörün vardığı son noktayı sergilemek için çalışmalarına başlamış durumda.

COMPEX GameX'in bu yılki ana sponsoru Türk Telekom Grubu şirketi olan Sobee Studios. I can football, Süper Can ve İstanbul Kıyamet Vakti gibi yapımlara imza atan Sobee Studios, fuarın üst katında 700 metrekairelik alanıyla gövde gösterisi yapmaya hazırlanıyor. Türk yapımı online oyunların uluslararası arenada tanıtımı yanı sıra ödüllü turnuvalara da yer verilecek. Sobee Studios yeni oyun lansmanlarının Türkiye ve dünya prömiyerlerini ilk defa COMPEX GameX'te yapacak. Türk Telekom, özellikle üniversite öğrencilerine yönelik teknoloji çalışmalarını kendine ait platformda sergileyecek.

Beyaz perdeden sonra evlerimizde de girmeye kararlı olan 3D teknolojisinin vardığı son nokta özel gözlüklerle Sony stantlarında ziyaretçilerin beğenisine sunulacak. Bu yıl Sony firması, 15 adet PlayStation standı, sekiz adet VAIO standı ve üç adet 3D deneyim standıyla fuardaki yerini alacak.

Yine üst katta yer alan firmalardan Dell, teknoloji harikası Alienware ürünlerini tanıtacak. İki adet Alienware masaüstü ve üç adet Alienware dizüstü bilgisayar yanı





sıra iki adet Inspiron, iki adet Studio ve bir adet de Vostro, Dell'in standında sergilenecek. COMPEX GameX'in üst katında yer alacak olan Anadolu Jet standında uçak simülörleri uçmaya meraklı ziyaretçilerin ilgisine sunuluyor. Yine üst katta yer alacak olan Media Markt, 650 metrekaarelik mağazasında fuara özel indirimli fiyatları ile teknoloji severleri buluşturacak. Eğitim alanında teknolojik icatları ve yenilikçi ürünleriyle Emko firması teknolojiyi, nasıl eğitimin hizmetine sunduğunu gösterecek. Fenerbahçe taraftarlarını, yeni kampanyaları ile buluşturacak olan Fenercell, fuar alanındaki standında sürpriz hediyeler dağıtacak. COMPEX GameX'in üst katında yer alacak olan diğer firmalar ise şöyle: Lenovo, Toyota, Develop, Garanti - Bonus, Umur Matbaa, Efe's Photo.

Asus tarafından gerçekleştirilen World GameMaster Tournament (WGT) oyun turnuvasının finalleri COMPEX GameX fuar alanının alt katında yer alacak. Sanal çekişmelerin doruğa ulaşacağı turnuva ateşinde oyuncular Asus'tan tam on adet özel konfigürasyonlu PC kazanma şansına sahip olacak. Tüm dünyada ve ülkemizde sayısız hayranı olan Counter-Strike, FIFA 11 ve Need for Speed gibi oyunlarda otorite olduğunu ispatlayan oyuncular kazanacakları bilgisayarın yanı sıra, WGT 2010 şampiyonu unvanına da sahip olacaklar. Kingston, nVidia ve Microsoft sponsorluklarında yapılacak olan muhteşem finalde ülkenin en iyi oyuncularını karşı karşıya gelecekler. Final karşılaşmaları sonunda birinci olacak oyuncuların her birine turnuva için özel olarak tasarlanan

WGT Game PC hediye edilecek. Asus'un hediye edeceği bilgisayarların özellikleri şu şekilde: ASUS H55-M LX ana kart, ASUS ENGTX470 1 GB ekran kartı, ASUS TA-M11+PSU şeklinde chasis, Intel Core I5 760 işlemci, (Kingston 4 GB) KINGSTON HyperX (KHX1600C9D3K2/4G) RAM, 1 TB WESTERN DIGITAL Caviar Green (WD10EARS), 64 MB Cache, 3.5", 1TB, SATA hard disk, Windows 7 Home Premium işletim sistemi. COMPEX GameX Fuarı'nda ana organizasyonlardan biri olan WGT turnuvasının yanı sıra oyun meraklısı herkesin katılabileceği ücretsiz LAN partilerinde çeşitli hediyeler verilecek.

COMPEX GameX'te bu yıl ilki düzenlenecek olan Point Blank turnuvasında ise nFinity Games, toplamda 5.000\$ para ödülünün yanı sıra birinci olan takımı Endonezya'daki dünya finallerine götürme imkanı sunuyor. 4 Aralık Cumartesi günü elemesi yapılacak turnuvada 5 Aralık Pazar günü finaller oynanacak. Bireysel ya da takım halinde katılabileceğiniz Point Blank turnuvasında bireysel oyuncular için para ödülleri şöyle: Birinciye 750\$, ikinciye 500\$, üçüncüye ise 250\$ para verilecek. Takım ödülleri ise şu şekilde: Birinci takıma Endonezya bileti yanı sıra yol ve konaklama masrafları, ikinci olan takıma 1500\$, üçüncü olan takıma 1000\$, dördüncü olan takıma 600\$ ve beşinci olan takıma





ise 400\$ para ödülü dağıtılacak. Fuarda etkinlikler ve hediyeler elbette bunlara sınırlı kalmayacak.

Sony firması kendi standında Gran Turismo 5 ve Move turnuvaları düzenleyerek, Gran Turismo 5 Signature Edition oyunu yanı sıra sweat-shirt, t-shirt gibi sürpriz ödüller dağıtacak. Fuar alanının alt katında yer alacak olan X-Wishes Racing firması; 4 adet slider tipi yarış simülatörü, 2 adet pro tip yarış simülatörü, 1 adet Ford Fiesta yarış otomobili, 1 adet savaş simülatörü - 3D ve mermileri hissedebildiğiniz yekek sistemiyle, 1 adet uçuş simülatörü - meraklıları için yurt dışında lansmanı Paris'te 26 Kasım'da yapılan XTOP uçuş simülatör paneli ile katılım gösterecek. Otomobil sporları ile ilgilenen oyuncuların ilgisini epeyce çekecek olan X-Wishes Racing firması da fuar süresi boyunca sürpriz hediyeler dağıtacak. Gerçekleştirilecek yarış oyunları simülatörleriyle ön plana çıkan sanal ralli aktiviteleri ziyaretçileri cezbeden aktiviteler arasında olacak. 20 kişilik ekibi ve ikişer adet antrenman, toprak ve asfalt etabı sunacak olan X-Wishes Racing firması, resmi oyun olarak yine Codemasters'ın Colin Mcrae Dirt'ı sunması bekleniyor.

Geçtiğimiz yıllarda düzenlediği başarılı turnuvalarıyla GameX Fuarlarında adından söz ettiren Adeks, profesyonel ekibi ile bu yıl da çeşitli ödüllü turnuvalara imza atacak. LEVEL ve Aral ithalat ile oluşturulan sinerji, konser alanındaki çalgın şovların enerjisiyle birleşip fuar alanını bu yıl daha bir etkisi altına alması bekleniyor. Onbinlerce ziyaretçiyi aynı anda coşturacak olan konserler, fuar alanını sarsarak oyun severlere unutulmaz anlar yaşatacak. Bir yandan LEVEL editörleriyle tanışıp onlarla oyun oynama imkanı bulacak olan oyuncular, bir yandan da Aral'ın dağıtacağı hediyelere sahip olma fırsatı bulacak. Fuar süresince LEVEL Dergisi dağıtımları ve abonelik fırsatları devam edecek. LEVEL Dergisi'nin bulunduğu alanlarda kurulacak çeşitli platformlarda ziyaretçiler oyun oynamaya doycak. En güncel PC ve Konsol oyunlarının tamamı ve fazlası LEVEL ve Aral sinerjisi sayesinde ziyaretçileri oyuna boğacak. Geçtiğimiz yıllarda ellerden ve dillerden düşmeyen Guitar Hero, DJ Hero ve tüm aksesuarlar yine GameX alanına yayılacak. Guitar Hero'nun son sürümü Warriors of Rock'ın yanı sıra Rockband'in son sürümü de oyuncuları sahneye taşıyacak. PlayStation Move'un da fuarda rağbet görmesi bekleniyor. PlayStation 3'ün demirbaşı olan Gran Turismo 5, ziyaretçilerin kuyruk beklediği oyunlar arasında olacağı şüphesiz.

Fuar alanının alt katında yer alacak Balo firması birbirinden enteresan oyun makinelerini görücüye çıkarıyor. Eğlence merkezlerinin vazgeçilmez envanterlerini oluşturan air hockey ve pinball makineleri de farklı konseptlerde ziyaretçilerin beğenisine sunulacak. Temalı pinball makineleri de oldukça rağbet görecektir gibi. Ve diğer tüm arcade oyun makineleri de... Tüm bu aletlerin arasında oyun girdabına kapılmamak mümkün mü? Festival havasında geçecek olan COMPLEX GameX Fuar'ına bu yıl ilginin her zamankinden daha fazla olması bekleniyor. Şu an itibarıyla sadece online davetiye alanların sayısı 92.000 kişiyi aşmış durumda. 11:00 ile 19:00 saatleri arasında ziyaret edebileceğiniz COMPLEX GameX fuarına bu yıl medya, futbol ve eğlence dünyasından ünlü ve renkli simaların katılması bekleniyor. Teknolojinin son yeniliklerini ve oyunla ilgili her şeyi bulabileceğiniz COMPLEX GameX'e gelmek için iyi bir bahanenizin olması gerekir.

■ Ahmet Özdemir



%100  
YENİ

**%100 Windows 7'de ısrar edin. Daha azıyla yetinmeyin.**

%100 Orijinal Windows 7, sizi bugüne dek gördüğünüz en şık ve kullanımı en kolay arayüzlerle buluşturuyor. Yepyeni temalar, arkaplanlar, ses ve görüntülerle kendinizi ifade edecek sonsuz seçeneğiniz var. Yeniliğe açık olun.

acer

  
Windows 7



## Büyük turnuva sona erdi

DreamHack Winter 2010 Türkiye Finali aya damgasını vurdu

**B**eşiktaş Adeks İnternet Cafe'de, 31 Ekim tarihinde büyük bir çarpışma yaşandı. Against UWT'ye vurdu, HWA'yla itişti, dynasty ile mücadele etti, başarılı olamadı. DarkPassage, Kingston indi meydana, karşısına da HWA Gaming dikildi. Serin ve kuru bir rüzgar esti, birkaç başıboş monitör yuvarlandı kameranın önünden. Sessiz bekleyişin sonunda ise bir kazanan, bir tane de kaybeden olacaktı...

Dört haftalık elemeler sonucunda 16 takım finale yükselmişti ve turnuvada da bu takımlar yarıştı; play-off'lara ise sadece sekiz takım kaldı. Against takımı UWT'yi yendi, HWA'ya karşı iyi bir başarı sergiledi fakat Adanalı dynasty'ye yenilerek, elendi. Turnuvayı dördüncü sırada bitiren UWT ise her maçında çok iyi bir performans gösterdi fakat dynasty'ye yenilerek turnuvadan dördüncülükle ayrılmak zorunda kaldı.

Yıllardır egemenliği kimseye kaptırmayan DarkPassage, Kingston, HWA ile eşleşti ve mücadeleden 16-8 mağlup ayrıldı. Daha sonra dynasty ile eşleşen DarkPassage, Kingston rakibini 16-4 yenerek bir kez daha HWA Gaming ile karşılaştı ama takımın akıbeti değişmedi ve yine masadan mağlubiyetle kalkmak zorunda kaldı. HWA Gaming İsveç'e gitmeyi hak kazandı, DarkPassage, Kingston'ın egemenliği son bulmuş oldu.

LEVEL'in basın sponsoru olduğu DreamHack Winter 2010 son buldu belki ama turnuvanın heyecanı kolay kolay sönmedi. 25 - 28 Aralık tarihlerinde turnuvanın İsveç ayağı gerçekleşecek. Türk ekibine bol şans diliyor ve onları uçaklarına kadar uğurluyoruz. İyi şanslar! **Tuna Şentuna**





## Cybertron savaşı sürüyor

Şekil değiştiren robotlarımız, yepyeni Transformers oyunlarında...

**P**iyasada büyük bir şaşkınlığa neden olan Transformers: War for Cybertron'un satışları o kadar iyi gitmiş ki Hasbro ikinci oyunun hazırlıklarına başlamış durumda. Hasbro'nun piyasaya sürdüğü en iyi oyun olan War for Cybertron'un devam oyunu 2012 yılında oyuncularla buluşacak ve yapımcı koltuğunda da -her ne kadar kesinleşmemiş olsa da- ilk oyunun yapımcısı High Moon Studios'un olması bekleniyor.

İkinci filminin iyi olmadığını düşündüğüm Transformers serisinin, üçüncüsü de yolda bildiğiniz üzere. Transformers: Dark of the Moon 2011'de gösterime girecek ve bu filmle birlikte oyunu da piyasada olacak. Dark of the Moon'un yapımından da Hasbro sorumlu fakat bu oyunun pek iyi olacağını düşünmüyorum.

Transformers evrenini konu alması beklenen en büyük oyun ise NetDragon tarafından hazırlanmakta olan bir MMO. Bu oyunun Avrupa'da çıkması bekleniyor fakat ülkemize uğrar mı, onu zaman gösterecek. **■ Tuna Şentuna**



# OVER GAME



## ORJİNAL T-SHIRTLER DE GELDİ!

Geçen ay söylemiştik; sevdiğiniz oyunların aksesuarları ile oyun sevginizi sokaklara taşıyabilirsiniz. Şimdi ise -yine yurtdışından sipariş verme zahmeti ortadan kalkıyor ve- OverGame mağazalarında en popüler oyunların t-shirt'leri oyunseverlerin beğenisine sunuluyor. World of Warcraft, StarCraft, Assassin's Creed, Diablo ve Call of Duty gibi fanatiğinin bol olduğu isimlerin orijinal t-shirt'leri için OverGame'e bir uğrayın.



## OYUN MÜPTELALARI YILBAŞINDA NE İSTERLER?

Yılbaşına bir ay kaldı ve arkadaşlarınıza ne hediye etmek istediğinizi kara kara düşünüyorsunuz. Arkadaşlarınız da sizin gibi birer oyunseverse OverGame mağazalarında çok çeşitli yılbaşı hediyelerine göz atabilirsiniz.

## Mobil oyun istasyonu

PlayStation Phone gerçek olabilir mi?

**G**eçen ay yer yerinden sarsıldı çünkü iPhone 4'leriyle mutlu bir hayat yaşamak isteyen, oyunlarla yakın alaka içinde olan kişiler, PlayStation Phone'un resimlerini gördü. Sony Ericsson damgalı bir telefonun fotoğrafları yayındaydı ve "Engadget"a göre bu telefon yakın bir zamanda piyasada olacaktı.

Telefonun özellikleri şu şekilde açıklandı: 1GHz Qualcomm MSM8655 chip, 512MB bellek, 1GB ROM ve yaklaşık 3.7 - 4.1 inç büyüklüğünde bir ekran. Android işletim sistemine sahip olacak olan telefona içerik yüklemek içinse PlayStation Network'ü kullanacağız.

Bunlar kulağa son derece hoş geliyor açıkçası. Telefonun kızaklı sistemi sayesinde hem dokunmatik olması, hem de PlayStation gamepad'ine benzer kontrolleri içermesi, tüm oyuncuları mutlu edecektir

elbette. Analog kolların yerine geçen dokunmatik bölüm de gözden kaçacak gibi değil üstelik.

Her ne kadar bu haberi Sony inkar etse de Sony Ericsson bu konu hakkında sessiz kalmayı tercih etti. Yeri geldi haberin kesinlikle sahte olduğu söylendi, yeri geldi hepsi gerçektir denildi. Ateş olmayan yerden duman çıkmaz demek istiyorum fakat bu durumda da PSP2'ye ne olacak, onu merak ediyorum... (Bir adet PSP2 prototip görüntüsü internette yer aldı ama durun bakalım, nedir ne değildir anlayacağız.)

■ Tuna Şentuna



## EVDE BALIK TUTMA MI?!

Balık tutmak zahmetlidir; sabır, zaman ve uygun mekan ister. Fakat evden çıkmak sizin için problemse ve balık tutmak da ilgi alanınızdaysa Move uyumlu PS3 oyunu Rapala Pro Bass Fishing ile evinizden dışarı adım atmadan balık tutabilir, stres atabilirsiniz. OverGame mağazalarına uğrayıp oyuna bir bakın.



Online  
Oyun'un 18.  
sayfasında

## Koreliler'le oynadık!

Kore'nin en büyük oyun fuarı GStar 2010 sona erdi

**G**eçtiğimiz ay Kore'de olduğumuz duymayan kalmadı herhalde. Orada bulunma sebebimiz ise elbette ki Koreliler'in istila ettiği GStar 2010 oyun fuarıydı...

Özellikle online oyunlar üzerine yoğunlaşan bu fuar, aslında Kore'nin eğilimlerini de göstermekteydi. Koreliler bedava olsun, paralı olsun, online oyunları oynamaktan büyük keyif alıyordu ve bunu fuarlarına da yansıtmışlardı.

NCSOFT, Hangames, Webzen, Blizzard Entertainment, Microsoft, Sony ve daha yüzlerce firma oradaydı. Fuar alanına adım attığımız anda resmen büyülendik çünkü her yerde ayrı bir olay olmaktadır...

Dört gün süren fuarın hafta sonuna gelen kısmın-

da cehennemin kapıları açılmıştı adeta. Öylesine büyük bir kalabalık fuara akın etmişti ki ayak basacak yer yoktu. NCSOFT'un yeni bombası Blade & Soul standı hıncahınç doluyken, Blizzard'ın StarCraft II maçları en az Türkiye'deki futbol maçları kadar ilgi görmekteydi. Hangames'in Metro Conflict, Asta, Tera ve Kingdom Under Fire II oyunlarının her biri çok büyük birer alana kurulmuştu ve bu stantlar tasarımlarıyla da büyük ilgi çekiyordu.

Fuar alanında oyun tanıtımlarının yanında birçok "arcade" oyunu da bulunmaktaydı. Deli gibi davul çalanlar, langirt benzeri oyunlarda, robotların birbirlerinin kalelerine top atmaya çalıştığı makinelerde kapışanlar, ne isterseniz vardı.

Büyük ilginin olduğu bu fuarı hepinizin görmesi-

ni dilerdim çünkü fuar nasıl olmalı, oyuna ilgi nasıl olmalı, bir fuara erkekler kız arkadaşlarıyla nasıl rahatça geliyor, kızların oyunlara nasıl bu kadar büyük ilgisi oluyor... Tüm bu konuları gözlemleyebileceğiniz ve cevaplarını alabileceğiniz büyük bir şöleni GStar 2010. Detaylar LEVEL Online Oyun Dergisi'nde, Kore anılarım ise Kare bölümünde. Hepinize Seul'den selamlar! **Tuna Şentuna**





## Herkese 10 TL değerinde Point Blank kodu

Silahını yavaşça yere bırak ve daha iyisini al!

**A** salarınızı, kılıçlarınızı, o ağır, metal yığını zırhlarınızı bir süreliğine kenara bırakın. Şimdi savaş, modern haliyle bilgisayarlarınızda ve bunun keyfini çıkartmanın sosyal ismi de Point Blank'ten başkası değil.

Turnuvaları yapılan, dünyada binlerce oyuncusu bulunan Point Blank'i geçtiğimiz birkaç aydır LEVEL olsun, LEVEL Online Oyun Dergisi olsun, sürekli konuk ediyoruz. O yüzden oyunun tanıtımını yapmak yerine, size daha farklı bir konuyla Point Blank'ten bahsedeceğiz bu ay.

LEVEL ve Nfinity Games işbirliğiyle Point Blank'te herkesten bir adım öne geçmeniz için 10 TL değerinde bir kupon veriyoruz. Bu kuponun kullanım detayları için LEVEL Online Oyun Dergisi'ne başvurmanız yeterli. Çok kısa birkaç işlemden sonra puanlarınız hesabınıza işlenecek ve "premium" eşyalara ulaşma imkanına kavuşacaksınız. Haydi durmayın ve aksiyonun tavan yaptığı bu oyuna hızla adım atın!

■ Tuna Şentuna



## CryENGINE® 3 gücüyle FPS keyfi

Crytek yeni oyununu açıkladı: **Warface!**

**N**anosuit'lerden uzak, günümüze daha yakın bir dönemi konu alan, Crytek'in yeni oyunu Warface açıklandı. Warface Crytek'in Seul ofisiyle ortak bir çalışma ile hazırlanmakta ve Kore ile Uzak Doğu'lu oyuncuların beğenisine sunulmak üzere geliştirilmekte. (En azından ilk aşamada.)

Tamamıyla bedava oynanabilecek olan Warface bir MMOFPS. Öncelikli olarak da anlaşmalı oyunlar ön plana çıkarılıyor. Yani takımınızla görevlere çıkıp bilgisayar kontrolündeki düşmanlarla mücadele edeceksiniz. (Oyun dilinde

PvE deniyor.) Tabii PvE de bir yere kadar; oyuna alıştıktan sonra diğer oyuncularla da mücadele etmek isteyeceğiniz düşünülüyor ki sınıf tabanlı bir PvP oyun modeli de hazırlanıyor.

Crytek'in başkanı Cevat Yerli, "Yeni nesil online FPS" olarak adlandırdığı oyunuyla büyük ilgi toplayacaklarını ve bu türe farklı ve başarılı bir bakış açısı getirdiklerini vurguluyor.

Oyunun çıkış tarihini konuşmak için henüz çok erken fakat oyunun sadece PC platformu için geliştirildiği kesinlik kazanmış durumda.

■ Tuna Şentuna



## Artech ve Game Bridger işbirliği

Priston Tale II ve daha fazlasına ulaşmak artık daha kolay

**G**ame Bridger firmasının ismini daha önce duydunuz mu? Kanada'da faaliyet gösteren ve online oyunlar alanında yelpazesini her an güncelleyen, başarılı bir firma. Game Bridger Entertainment'ın ülkemizle olan bağına ise yazılım sektöründeki başarılı çalışmalarıyla dikkat çeken Artech Dijital Prodüksiyon sağlayacak; bu iki firma artık güçlerini birleştirmiş durumda.

Yakın bir zamanda, birbirinden ünlü online oyunları Türkiye'deki sunucularından yayımlamaya başlayacak Game Bridger ve bu oyunların ilki de LEVEL Online Oyun Dergisi'nde detaylı bilgisine ulaşabileceğiniz, Priston Tale II: The Second Enigma oldu.

Priston Tale II şu anda GamerKraft aracılığıyla oyunculara sunulmakta. Bu portala üye olanlar aynı hesap ile tüm oyunları oynayabilir; forumdan, içerik servisinden ve zaman zaman düzenlenen ödül çekilişlerinden yararlanabilirler.

Ücretsiz bir MMORPG olan Priston Tale II, üç adet ırk ve onlarca sınıfla sizi fantastik bir dünyaya çekiyor. Kötülük tanrısı Miranda'nın hakimiyetine ve zulmüne son vermek için büyük bir savaşta yer alan oyuncular, bunu başarmak için Second Enigma'yı bulmaya çalışacak ve mücadeleden mücadeleye koşacak.

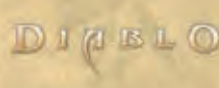
İlk olarak Kore'de boy gösteren Priston Tale II'nin Türkiye'ye gelmesi de kaçınılmazdı elbette. Üstelik

Unreal motoru sayesinde böylesine iyi grafiklere sahip bir oyunu oynayamamak hiç de iyi olmazdı. Neyse ki daha fazla beklemenize gerek yok çünkü Priston Tale II'deki yerinizi almanız için oyunu ücretsiz olarak indirmek ve yine ücretsiz olarak oynamak mümkün.

Priston Tale II hakkında merak ettikleriniz için daha fazla beklemeyin ve LEVEL Online Oyun Dergisi'ne doğru yol alın; Miranda'nın hükmüne son vermenin vakti çoktan geldi! ■ **Tuna Şentuna**







# DURMA... TARZINI SEÇ!

Orijinal oyun t-shirtleri, şapka ve bereleri  
artık Türkiye'de...

[www.ecceltd.com.tr](http://www.ecceltd.com.tr)

MediaMarkt

SATIŞ NOKTALARINDA

# World of Warcraft Cataclysm

## 7 Aralık

Milyonlarca oyuncunun aktif olarak yer aldığı World of Warcraft dünyası, yepyeni bir görünüme kavuşuyor.

PZT.	SALI	ÇAR.	PER.	CUMA	CMT.	PZR.
29	30	1 Unbound Saga (360)	2	3	4	5
6	7 Bejeweled 3 (PC Mac) Majesty 2: Monster Kingdom (PC) The Flying Hamster (PS3 PSP) World of Warcraft: Cataclysm (PC Mac)		9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21 Fallout: New Vegas - Dead Money (360)	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	1	2



# PRISTONTALE II

THE 2ND ENIGMA

WWW.GAMERKRAFT.COM.TR

# DOKTORLAR

CENK - ERDEM SÖZ HASTANESİ  
AKIL VE FİKİR HASTALIKLARI MERKEZİ

CENK

ERDEM

FITIKO

## HASTA: BUĞRA SÖĞÜTLÜPİNAR

Korsan oyunlar daha ucuz olduğu halde bize hala orjinal oyun alın diyonuz.BC 2'ye 60 TL verdimde ne oldu??Oyun bitince salladım Cd sini dolabıma...

- Cenk Bey BC 2 nedir?
- BC 1'in devamıdır Erdem Bey.
- Pekî BC 3 var mıdır?
- Eğer herkes BC 2'nin korsan olanını alırsa BC 3 falan olmaz
- Sanırım bir mesaj verimine girdiniz
- İster istemez
- Herkes Eminönü'nü temizlese Eminönü tertemiz olurdu diyorunuz sanırım.
- Dataşözlelerinden dem vurdunuz

DİZANTENİ

## HASTA: EMİR ÖNDER

Ben gerçek hayatta insanların canlarını yakmaktan korkarım fakat oyunlarda canlılara eziyet çektirmekten, onları yakarak öldürmekten, onları param parça etmekten zevk alıyorum. Bu sizde oluyor mu?

- Biz oyun ya da gerçek hayat ayırt eder miyiz Cenk Bey?
- Tabii ki ayırt etmeyiz, önümüze ne konarsa yeriz
- Önümüze konanlar uçabiliyor olsalar gerek!
- Uçamayan bir şey konamayacağına göre...
- O zaman gus, sinek, toz gibiinden her şeyi yiyebiliyoruz
- Soruya dönelim Erdem Bey...
- Ben şahsen oyunlarda da hiçbir canlıya zarar veremiyorum.
- Ben bazı SimCity gibi oyunlarda yaşlı teyzelerimizi karşıdan karşıya geçiriyorum.
- Vapur musunuz?

## HASTA: UMUTCAN ERTÜRK

Ben Lise 10.sınıf öğrencisiyim şu sıralar hangi meslek daha iyidir sorusu aklımda sizin işiniz tam olarak nasıl yani neler yapıyorsunuz yeni çıkan oyunları oynayıp bize nasıl olduklarını mı anlatıyorsunuz yani tam olarak nasıl bir iş ve rahat mısınız?

- Ben oyun oynamayalı altı yılı biraz geçti sanırım.
- Bravo Erdem Bey. Üstelik oyun dergisinde çalışıyorsunuz demek ki çok rahat bir işiniz var.
- Gerçekten de öyle. Umutcan Bey merak etmeyin, bir yerde çalışıyorsunuz diye illa çalışmanız gerekmiyor.
- Evet. Mesela biz her ay sizden gelen sorulara cevap veriyoruz. Üstelik sorulduğunda biz de çalışıyoruz diyoruz
- Ancak ben aylık mektup sayısının düşürülmesini istiyorum Cenk Bey.
- Haklısınız Erdem Bey. Dört mektup cevaplamak da neymiş. Bu kadar işe hiç bir insan dayanamaz
- El insaf.
- El insaf değil miydi o?

GUSPALAZI

KIRINGONGO

## HASTA: DOĞUŞ ALTINDAĞ

Bu LEVEL dergisini çıkarma fikri kimden çıktı?

- LEVEL dergisi Cenk Bey'in çok eski bir fikriydi.
- Evet, ancak daha sonra Firat adlı siyahî insan bu fikri benden çalarak LEVEL dergisini çıkarmaya başladı.
- Üstelik sizi de bu dergiye sıradan bir işçi olarak almış ve hala çok zor koşullarda çalıştırıyormuş. Doğru mu bütün bunlar Cenk Bey?
- Bittabi. Şu ellerimin haline bakın Erdem Bey.
- Ope! Parmaklarınızın arasındakiler ne öyle?
- Perde.
- Firat sizi suda mı çalıştırıyor?
- Suda çalışmıyorum Erdem Bey.

# OYNATMAYA AZ KALDI!

**ANASONSOR**  
**SOBEE**  
STUDIOS

**2-5 ARALIK 2010** DİJİTAL EĞLENCE  
VE OYUN FUARI  
LÜTFİ KIRDAR FUAR MERKEZİ

[www.complex.com.tr](http://www.complex.com.tr)

Bu fuar 5174 sayılı kanun gereğince Türkiye Ocaklar ve Borsa Birliği (TOBB) izniyle düzenlenmektedir.

**RÖNESANS** FUARCILIK A.Ş.  
ALTİZEREN SK. NO: 47 1. LEVENT-İSTANBUL  
TEL : 0212 270 28 20  
[www.complex.com.tr](http://www.complex.com.tr)

# COMPEX®

35. ULUSLARARASI COMPEX FUARI

# İlk Bakış

2011'e "1" kala...

**2** 010 yılını kapatmak üzereyken 2011 ve daha sonrasında çıkacak olan oyunlar için heyecanlanmaya, tahminler yürütmeye, yorumlar yapmaya ve en önemlisi size en son bilgileri sunmaya devam ediyoruz. Kimsenin beklemekten usanmadığı Diablo III ile ilgili son durum, L.A. Noire'in yayımlanan yeni

videosundan yakaladığımız ipuçları ve görüntüler, Marvel vs. Capcom 3 ile ilgili görmek isteyeceğiniz hemen hemen tüm ekran görüntüleri ve analizleri, ilginç yapım El Shaddai, isimle merak uyandıran NeverDead, The First Templar ve Captain America: Super Soldier sizleri bu sayfalarda bekliyor.



32

## L.A. Noire

Mad Men'deki Aaron Staton'ın dizide canlandırdığı Ken Cosgrove hiç üzerinde oynanmadan L.A. Noire'e aktarılmış gibi...



36

## Marvel vs. Capcom 3

Tuna oyuna adım adım, görsel görsel, kare kare "ilk bakış" attı.



44

## NeverDead

Aliens vs. Predator'dan sonraki bu Rebellion yapımında biraz Silent Hill, biraz Resident Evil, biraz... Her şeyden biraz olacak anlayacağınız.

## Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonunuzu düşürüyor, hangisi çıkarıyor...

Tansiyon Ölçer

**ÇOK DÜŞÜK**

Tansiyon Ölçer

**DÜŞÜK**

Tansiyon Ölçer

**NORMAL**

Tansiyon Ölçer

**YÜKSEK**

Tansiyon Ölçer

**ÇOK YÜKSEK**

# Diablo III

Dünya üzerinde sadece Blizzard oyunları için bu kadar süre beklenebilir herhalde... Üstelik sitem etmeden, yakınmadan...

34

■ Oyunun olası aksiyon sahnelerinden biri...

Tansiyon Ölçer  
ÇOK YÜKSEK



### Vücut Dili

Bir insan eğer bacağını sürekli sallıyorsa, o an stresli olduğunu düşünürüz. Veya gözlerini kaçırıyorsa, utangaç olduğunu ön görürüz. L.A. Noire'da bu tarz hal ve hareketler büyük önem taşıyacak. Eğer insanları vücut dillerine bakarak çözebiliyorsanız, harika bir dedektiflik performansı sergileyeceksiniz demektir. Açıkçası, bu sahneleri oynamak için sabırsızlanıyorum.

**Yapım** Team Bondi **Dağıtım** Rockstar Games **Tür** Adventure / Aksiyon

**Platform** PS3, Xbox 360 **Çıkış Tarihi** Nisan 2011 **Web** www.rockstargames.com/lanoire

## L.A. NOIR

Rockstar'dan yeni bir bomba mı geliyor?

“Nerden nereye!” diyerek başlamak istiyorum sözlerime; çünkü önümde öyle bir malzeme var ki beni mazime götürüyor ister istemez. Üç kuruşluk grafiklerle oynadığımız oyunlara bakın, bir de şu zamanda oynadıklarımıza... Önceden bir oyundan sadece bizi eğlendirmesini beklerken, şimdilerde oyunların didiklemediğimiz yanı kalmıyor. Haksız değiliz tabii ki çünkü bu zamanda gerçek anlamda “marjinal” bir oyuna rastlamak çok zor. Öyle bir oyuna rastladığımız zaman da sustunu çıkarana kadar oynuyoruz resmen. Bu kategoriye alabileceğim tek bir oyun var yakın zamanda piyasaya çıkmış olan, o da Heavy Rain'in ta kendisi. Kendimi kaybettim o şaheseri oynarken; duygulandım, hüzünlendim, boğazım düğümlendi zaman zaman. Bir oyundan beklemediğim şeylerdi bunlar. Böyle yeniliklere aç kalmış olduğumuzu fark ettim hatta. Sevdimim üstelik çünkü bundan sonra böyle oyunların türemesi söz konusuydu... Derken L.A. Noire haberi çaldı kulağıma.

Duyurusu yapıldı çok oldu aslında L.A. Noire'in. Projenin arkasındaki isimlerden biri de Rockstar gibi bir marka

olunca, erkenden ağzımızın suyu aktı doğal olarak. Yürütülen tüm tahminlerin özünde, L.A. Noire'in bir sandbox oyunu olacağı vardı. Grand Theft Auto (GTA) serisinden ve Red Dead Redemption'dan sonra haksız sayılmazdı bu tahminler aslında. Gelin görün ki tam anlamıyla ters köşeye yattık çünkü karşımıza adventure öğeleri ağır basan bir oyun çıktı. Şaşırdınız evet, farkındayım ama gerçekten durum böyle. Tam anlamıyla bir ters köşe yani. Sizi şoktan kurtarmak ve gözlerinizi inanmanızı sağlamak adına tekrar söylüyorum o zaman: L.A. Noire, sıra dışı -daha doğrusu yeni nesil- bir adventure oyunu olarak huzurlarınıza çıkacak!

Oyunun ilk görücüye çıkan fragmanını izlemiştinizdir mutlaka. Sıradan gibi görünse de detaylı bir şekilde incelendiğinde çok şey anlatıyor o fragman aslında. Oyunun en büyük iddiasını ortaya koyuyor mesela. Tekrar izleyin o fragmanı ve karakterlerin yüz ifadelerine dikkat edin. Çok gerçekçiler değil mi? İşte L.A. Noire'in en büyük iddiasının temelinde bu gerçekçilik yatıyor. Projenin yapımcısı Team Bondi'nin icadı olan yeni bir teknolojinin ortaya çıkardığı bir sonuç bu gerçekçilik. Kabaca “Motion Scanning” olarak

### BEN ADAMI TİPİNDEN TANIRIM!

Madem ki L.A. Noire'da insanları kaşına gözüne bakarak yargılayacağız, şimdiden biraz alıştırtma yapalım o zaman. İşte size sorgulamalarının anında karşılaşma ihtimaliniz yüksek olan ifadeler.



#### ■ Gergin

Bakınız, ablamızın kaşları büzüşmüş, tırnaklarını kemirmeye başlamış ve “Vallahî ben yapmadım!” der gibi bakıyor. Böyle bir yüz ifadesinin söyleyeceklerine hemen inanmamalısınız, biraz üzerine gitmelisiniz mesela. Ya da inanmış gibi yapıp önce rahatlatmalı, sonra da çalışmadığı yerden bir soru sorarak ters köşeye yatırmalısınız.



#### ■ Kızgın

Kızgın adama kesinlikle bulaşmamalısınız. Eğer bulaşırsanız, onunla birlikte siz de saçmalamaya başlarsınız. Sakin olun önce, şöyle bir rahatlayın. Kim olduğunuzu hatırlatın ona, gerekirse kimliğinizi gösterin. Baktınız olmuyor, çakın ağzına ters bir Osmanlı şaplağı; bakın bakalım ondan sonra artistlik yapabiliyor mu size.



#### ■ Şaşkın

Tamam, bu arkadaş pek şaşkın gibi görünmüyor ama şaşkınlarla da karşılaşacaksınız. En masum olanlar şaşkınlardır mesela. Üstelik sizi gereksiz yere uğraştırır dururlar. Sorularınızı sorun, baktınız alık alık bakmaya devam ediyor, başka kapiya yönelin; çünkü aradığınız ipucu kesinlikle bu adamda değil.



#### ■ Üzgün

Çok numaracıdır üzgün suratlılar. Kolaylıkla tuzaklarına düşersiniz, aman ha! Yüzlerinden masumluk akar ama gözlerinin arkasında cehennem ateşi yanmaktadır. Tuzaklı sorular sorunlara ve şaşkımlarını sağlayın. Alakasız olsun sorularınız. Mesela “Beşi beş kuruştan beş kuruş kaç kuruş eder?” diye bir şey sorabilirsiniz.



tanımlanan bu yeni icat, bir karakterin yüzüne ve vücut diline dikkat ederek o anki niyetini, başka bir deyişle doğru söyleyip söylemediğini anlayabilmenizi sağlayan detaylar sunuyor. İşte L.A. Noire'in en büyük iddiası da bu. Peki bu olay, oyunun kendisine nasıl yansıtacak? Ona da bir bakalım.

### Los Angeles'ta iz sürmece...

1940 yılına uzanacağız L.A. Noire'in hikayesinde. II. Dünya Savaşı'ndan bir savaş kahramanı olarak çıkan Cole Phelps olacak ana karakterimiz. LAPD'de (Los Angeles Police Department) dürüst bir polis, daha doğrusu bir dedektif olarak çalışıyor Phelps. Yani tahmin edildiği gibi klasik bir mafya hikayesi olmayacak hikayemiz. Los Angeles sınırları içerisinde vuku bulan garip olayları çözmemiz beklenecek bizden. Olay yerine gideceğiz ve detaylı bir araştırma başlatacağız. Toplayabildiğimiz kadar kanıt toplayacağız ve bu kanıtlar doğrultusunda çözüme ulaşmaya çalışacağız. Buraya kadar her şey basit görünüyor olabilir ama detaylardan haberdar değilsiniz henüz. Oyunun bir sandbox olacağı yönünde ortaya çıkan söylentilerin bir nebze de olsa gerçeğe dönüştüğü yer tam burası işte. Los Angeles'in her tarafını gezmek serbest; ancak GTA'daki gibi bir serbestlik söz konusu değil. Delil toplamak ve biraz da Los Angeles gezintisi yapmak olacak amacımız. Peki bir dedektif, dosyasındaki olayı çözmek için sadece delil mi toplar? Şüphelileri sorgulamaz mı mesela? Sorgular tabii ki...

Oyunun en can alıcı noktası burası dersem abartmış olmam sanıyorum. Evet, olayımızı çözmek için şüphelileri sorgulamamız gerekecek ancak klasik bir adventure oyunundaki gibi hazır diyalogları takip ederek değil, sorguladığımız şüphelinin yüz ifadelerinden ve vücut hareketlerinden yola çıkarak sonuca ulaşmaya çalışacağız. Olay yerinden topladığımız deliller, not defterimizde sorulması gereken sorulara dönüşecek. Bu soruları şüphelilere sorduğumuzda, şüphelilerin her birinin tutumlarına, mimik ve jestlerine dikkat edeceğiz ve duruma göre tepki vereceğiz. Tepkilerimiz üç şekilde olacak. Ya konuştuğumuz insanın anlattıklarına direkt olarak inanacağız, ya olan bitenden şüpheleneceğiz, ya da anlatılanlara inanmayıp şüpheliyi suçlayacağız. "Yalan söylüyorsun! Aha bu da delilim!" diyebilmemiz bile mümkün yani. Eğer karşıımızdaki kişinin hal ve



hareketlerini doğru algıladıysak ve doğru tepkiler verdiysek, olayı çözmeye bir adım daha yaklaşmış olacağız. Tam tersi durumlarda daha çok delile ihtiyaç duyacağız ve olayı çözmeye süremiz uzayacak.

Buraya kadar her şey lezzetli görünüyor olsa gerek. Peki işin içinde hiç aksiyon olmayacak mı? Bu konuda atıp tutmak için henüz erken ama illa ki aksiyon olacak maceramız boyunca. Mesela, anlattıklarına güvenmediğimiz bir şüphelinin veya tanığın izini sürebileceğiz. Daha ciddi durumlarda silahlar da devreye girecek ve doğal olarak çatışma sahneleri çıkacak piyasaya. Muhtemelen şehir içinde araç kovalama sahneleri de olacaktır aksiyon listesinde. Yine de dediğim gibi, bu konuda konuşmak için henüz erken ama oyunun çıkış tarihi olarak 2011'in Nisan ayı gösterildiğine göre, yakın bir zamanda oyunun aksiyona yönelik tarafıyla ilgili detaylar da çıkacaktır su yüzüne. Demem o ki Rockstar'dan yeni bir başyapıt geliyor olabilir. Umarım hayal kırıklığına uğramayız.

### ■ Ertekin Bayındır





**Yapım** Blizzard Entertainment **Dağıtım** Activision Blizzard **Tür** Strateji  
**Platform** PC, Mac **Çıkış Tarihi** Belli Değil **Web** www.diablo3.com

## Diablo III

Biz çıkardıkça şeytan geri gelmeye devam ediyor!

Tansiyon Ölçer

**ÇOK YÜKSEK**

**D**ile kolay, yaklaşık dokuz yıldır şeytani tekrardan cehennem dibine tekmelemek için bekliyoruz. Blizzard, her yıl adamın ağzına bal çalar gibi Diablo III hakkında gıdım gıdım haberler veriyor. Geçen ayki BlizzCon yazımızdan da anlayacağınız üzere bir hayli haber ve biriktiği için hemen konuya giriyorum. Yerim dar, dans edemem.

Bu sene üst üste gelen sürprizlerin en önemlilerinden biri, yeni sınıf olan Demon Hunter'in açıklanması oldu. Demon Hunter, ilk başta Demon, sonra Half Demon ve son olarak da insan olarak kararlaştırıldı. Yine başlangıçta çift kılıç kullanırken, bu özelliğin sınıfı yakın

dövüşe yönlendirip -doğası olan- uzak mesafeden atıcılığı arka plana atacağı düşünülerek çift arbalet kullanması fikrine vardı Blizz. Demon Hunter, yakınlarını Diablo'nun ordusuna kaybetmiş, çölde yaşayan Nomad halkı olarak tanınıyor. Yeni evleri olarak Dreadlands'i seçiyor ve bu toprakların doğası gereği şeytani büyüü kullanmayı öğreniyor. Blizz, şeytan organlarını kullanarak alet üretebileceklerini söylemişti. Yayınlanan demoda da Demon Hunter, ucu kemikten yapılmış oklar kullanıyor. Kuracağı tuzaklar, uzaktan saldırmaları ve kara büyü bilmesi, Demon Hunter'in genel özellikleri. Molten Arrow (Önüne çıkan hedefleri delip geçen ve arkasında ateş duvarı bırakan ok.), Bola (Hedefi sarıp sonra patlayan ok.), Fan of Knives, Entangle Shot, Spike Trap ve Grenade ise diğer özellikleri. Bütün bu özellikler, Demon Hunter'i cengaver bir sınıf yapacak gibi görünüyor.

Bir diğer yenilikse oyuncuların birbirini gırtlaklayacağı PvP arenalarının açılacak olması. Oyunun kendisi PvE ağırlıklı olacakken PvP kısmının oyunculara fazladan eğlence sunacak yapıda olacağını açıkladı Blizz. En fazla dörde karşı dört oyuncunun

savaşacağı arenalarda, WoW'daki "Ground Control" mantığının yerine "Counter" sisteminin oturtulacağı açıklandı. Yani bir oyuncu, bir yeteneğini kullandığında diğeri onu engellemek için başka bir gücünü kullanacak. D1 ve D2'deki düellolardaki kadar kısa olmayacak arena maçları için çalıştıklarını ekleyen Blizz, Battle.net'in oyuncu eşleştirme programı sayesinde güçlü / güçsüz dengesini oturtacaklarını duyurdu. Merak edenler için, Hardcore karakterler arenada ölürlerse tamamen ölmüş olacaklar, bir daha geri gelmemek üzere.

Yeni düşmanlarımızın davranışları bir hayli değişim geçiriyor. Blizz, oyuncuyu gördüğü anda elinde ıslak sopayla dünyanın sonuna kadar kovalayan basit düşmanlar istemiyor. Örneğin; "Gravedigger" adlı yaratık, mezarlıkta mezarlarla ilgilenirken eğer oyuncu ona yaklaşırsa huzursuzlaşır ve davranışları değişiyor. Eğer daha da yakınına gitmeye kalkarsanız, elindeki kürekle pekmezini akıtmaya geliyor. Ayrıca düşmanlar artık daha farklı yollardan oyuncuyu tuzağa düşürmeye çalışıyor. Gömülü olduğu topraktan çıkan zombiler, duvarların içinden fırlayan hayaletler gibi düşmanlar oyuncuyu sürekli tetikte tutacak. Ve artık oyuncuyu kovalamaya başlayan düşmanlar, yaptıkları saldırılarla biraz yavaşlayıp oyuncuya aradaki farkı açma ve karşılık verebilme imkanı sunacak.





Charm ve Rune için de yenilikler bulunmakta. Trait, pasif olarak kullanılabilen yeni yetenek sistemi olacak. Bu yeni sistem, oyunculara yetenek puanlarını kullanmadan karakterlerine yenilikler katmalarına yarayacak. Her seviye atladığınızda bir Trait puanı kazanacaksınız. Her Trait seviyesi de 1'den 5'e kadar geliştirebilir olacak. Buradaki amaç, oyuncuların oyun tarzına göre Trait seçmeleri. Örneğin; bir Barbarian Tank, Battlemaster ya da Berserker olacak ise Trait'ler bu yolda yardımcı olacak. Diğer bir yenilikse Talisman sisteminin açıklanması oldu. Talisman'ler karakterimizi Charm'larla beraber koruyan bir sisteme dayalı. Artık önceki oyunlarda olduğu gibi çantamızda değil, doğrudan karakterimizin üzerinde taşıyacağız. Oyuna başladığımızda bir, oyunun sonunda ise 13 boş Talisman yerimiz olacak. Charm'lardaysa bir değişiklik yok, Diablo II'de nasılsalar halen öyleler. Dünyada rasgele yaratıklardan düşecek ve Hit Point ya da Agility gibi ana değerleri arttıracak. Her seviye atladığımızda rasgele artan bu özellikleri arttırmak için halen en iyi yol. Rune'larsa Obsidian, Crimson, Indigo, Golden ve Alabaster olarak beşe ayrılıyor. Rasgele düşmanlardan düşüyor ve yeteneklerimizi geliştiriyor. Örneğin;

Crimson, Witch Doctor'ın Dart yeteneğine ateş hasarı ekleyecek. Oyundaki bütün sınıflar belli olduğunda toplamda 484.000.000 Rune kombinasyonu olacağı iddia ediliyor.

Peki en önemli sorunun cevabı nedir? Yani oyun ne zaman çıkacak? Blizz yetkilileri bu konuda gıcık gıcık cevaplar veriyorlar. Örneğin; beta test ne zaman sorusuna, "Oyun çıkmadan altı ay önce" gibi... Fakat Jay Wilson bir konuda açık verdi. Daha evvelden sorulan sorularda oyunlarda en son olarak eşyalar üzerinde çalıştıklarını söylemişti. Şu anda da bilinen o ki Blizz, set zırhlar ve silahlar üzerinde çalışıyor. Jay zaten oyunun baştan sonra hazırlandığını ama bunların içinde görevlerin daha eklenmediğini, bölüm sonu boss'larının programlanmadığını ve halen hikayenin akıcı olması için oyunu bir hayli cilalamaları gerektiğini belirtmişti. (Blizz iş ilanlarında "Quest Writer" arıyor.) Beta süreci başlasa bile, StarCraft II'de beta key'lerinin 2008'de verilmeye başlandığını ve oyunun 2010'da piyasaya çıktığı düşünülürse çoğu kişinin umduğu 2011 yılının ancak hülya olduğunu varsayabilirsiniz. Ama ne olursa olsun, Blizz bizi bekletmesine rağmen çok kaliteli bir yapımla karşımıza çıkacak. Ben Cevat Kelle, Mişşın'dan LEVEL adına bildirdim. ■ **Nurettin Tan**

Şimdilik seviye sınırı 60 gibi görünüyor, yani bu da 59 yetenek puanı demek. Blizz, önceki oyunlarda çoğu oyuncunun kullandığı, örneğin 15. seviyeye gelene kadar yetenek puanı biriktirmenin olmayacağını bildirdi. Olmayacak olmasının sebebiyse oyunun zor olacağı için oyunculara böyle bir fırsat vermeyecek olmaması. Başka bir konuya alışık olduğumuz ağaç görünümü yetenek dağıtma tablosunun kaldırılmış olması. Bunun yerine toplamda yedi adet yeteneği koyma hakkımız olacak. Seviye atladıkça bu yetenekler gelişecek, hatta diğer yetenekleri almaya yarayacak. Ama karaktere asıl şeklini, seçilen ilk yedi yetenek verecek. Bu köklü değişiklikten sonra Trait, Talisman,



Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

LEVEL 1

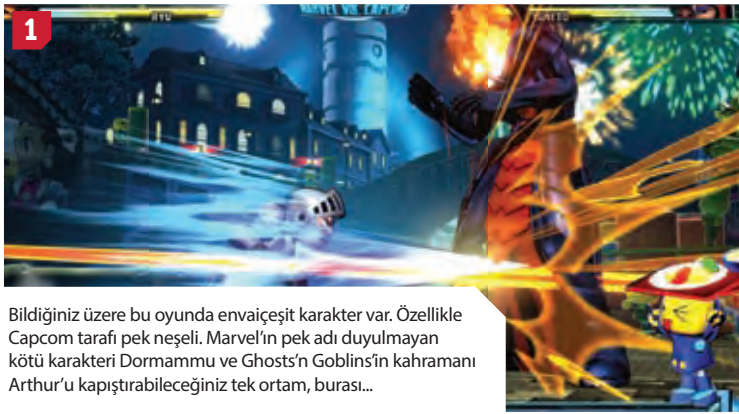
Yapım Capcom Dağıtım Capcom Tür Dövüş

Platform PS3, Xbox 360 Çıkış Tarihi İlkbahar 2011 Web www.marvelvs Capcom 3.com

## Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds

Tımarhane şehre dağıldığında...

**G**elemedi şu oyun! Gelemedi, gitti! Neredeyse her hafta Capcom'dan bir e-mail geliyor. "İşte yeni iki karakter daha. İşte yeni modlar. Şu grafiklere bir bakın! Oynanış videolarını izleyin, coşun..." Ben bunlara maruz kalmak zorunda mıyım arkadaşlar? Beklemek zorunda mıyım? Ben de oynamak istiyorum, ben de Marvel ve Capcom dünyasında söz sahibi olmak istiyorum! Sabırsızım ve yerimde duramıyorum. (Bu da şarkı sözü olsun Capcom'a!) **Tuna Şentuna**



Bildiğiniz üzere bu oyunda envaiçesit karakter var. Özellikle Capcom tarafı pek neşeli. Marvel'in pek adı duyulmayan kötü karakteri Dormammu ve Ghosts'n Goblins'in kahramanı Arthur'u kapıştırabileceğiniz tek ortam, burası...



Capcom tarafı neşeli derken ne kastettiğimi eminim şimdi daha iyi anlıyorsunuz. Ekranda gördüğünüz o ufak LEGO adamcıkları, Tron'un özel saldırısı aslında. Ve ellerinde de bir takım Uzak Doğu yemekleri taşıyorlar. Bunu neden yaptıklarını da ancak Capcom bilir, başkası bilmez.



Tüm kötüler bir arada. Üçerli takımlar kurabildiğiniz için bu grubu zevkinize göre, birbirleriyle alakalı karakterlerden de oluşturabilirsiniz. Örnekte Dr. Doom, Magneto ve M.O.D.O.K. süper kötüleri temsilen bir grup olmuş durumda.



Magneto'yu hep sevmişimdir. Bu oyunda da gayet güçlü bir karakter olarak karşımızda. Magneto'nun saldırıları genellikle menzilli saldırı hareketlerinden oluştuğu için grubun diğer elemanlarından en azından bir tanesi, yakın dövüşte iyi olmalı.



5 M.O.D.O.K. ilginç bir karakter. Ninja Kaplumbağalar'daki Krang'i andırıyor biraz. Bu tip karakterlerin olayı da şu: Enteresan oldukları için tüm hareketleri de enteresan. Yani hiç beklemediğiniz anlarda, hiç beklemediğiniz şeyleri yapabiliyorlar.



6 İşte Trish, işte Super-Skrull. İlk yapacağım şey, Dante ve Trish'i kaçırtmak olacak zaten. Super Skrull'i da ilk gördüğümde, "Bu ne?" demişim fakat anladım ki Fantastik Dörtlü'yü oyuna tek tek eklemek yerine, Capcom hepsini bu karakterde birleştirmiş.



7 Deadpool'u nasıl bilirsiniz? O kuşkusuz ki Marvel dünyasının en ukala ve komik kötü adamlarından biridir. Görselde dikkatinizi çektiyse, Deadpool rakibine enerji çizgisıyla vuruyor. Evet, bu hanginizin aklına gelirdi?



8 Thor'un filmi Nisan'da gösterime giriyor arkadaşlar. Bu birinci konu. İkinci konu ise Thor'un bu oyuna son derece yakışmış olması. Ne var ki Amaterasu hakkında aynısını söyleyemeyeceğim. Yani herkes insanken, bir kurdu kontrol etmek... Garip. (Gerçi oyun da garip.)



9 Resident Evil'in kahramanı Chris'in Dr. Doom'a rakip olması baştan büyük bir saçmalık aslına bakarsanız. 9mm'lik tabancayla ateş mi edecek, ne yapacak? Dr. Doom tek hamleyle onu kızartıp acı sosla süsler...



10 Ryu'nun enerji çizgisine bakacak olursak Iron Man az önce süper saldırısını Ryu'nun boğruüne boğruüne yedirmiş. İyi de etmiş. Iron Man de aynı Magneto ve Dr. Doom gibi uzun menzilli saldırılarıyla savaştık ama yakın kolları da hiç fena değil.



11 Wolverine! Chun-Li'yi oldum olası sevemedim arkadaşlar. Aslına bakarsanız, özel hareketleri geriye veya aşağıya bekletmeli yapılan hiçbir dövüş oyunu karakterini sevmiyorum çünkü beceremiyorum. Dolayısıyla bahisler Wolverine üzerine yoğunlaşıyor.

12 Magneto'nun yerinde olsam o "metal" kolu tutup ters çevirip Spencer'in... Evet. Bence Spencer Bionic Commando'da kalmalıydı. Diyebilirsiniz ki, "Capcom'dan kim gelsin o zaman?" Siz de haklısınız fakat Capcom karakterleri de pek bir acayip yahu.



13 Arkadaş canlısı Örümcek-Adam'ın bulunmadığı bir grup zor göreceğiz gibi geliyor bana. Çok hızlı ve kullanışlı bir karakter oluyor Örümcek-Adam ve birçok saldırısında rakibini hareketsiz bırakabiliyor.



14 Darkstalkers güzel oyundu, keşke devamı gelse. Neyse ki bu oyunun en şirin karakterlerinden bir tanesi, Felicia Marvel Vs. Capcom 3'te kendine yer edinmiş. Aynı Wolverine ve Örümcek-Adam gibi o da yakın dövüşte usta.



15 Eğer düello gerekiyorsa, Chris ile Albert Wesker kapışmalı. Wesker'la Magneto mu dövüşsün yani... Tek bir kurşunu bile isabet ettiremez. Wesker'ın oynanışı Chris'e benziyor ama Wesker'da daha fantastik hareketler mevcut.



16 X-23'ün kim olduğunu uzun süre anlayamadım. Google'a girmeye mecalim de yoktu, o yüzden mistik bir karakter olarak kaldı aklımda X-23. Meğerse kendisi dışı bir Wolverine'den başkası değilmiş. Hoş kız üstelik.

**Yapım** Next Level Games **Dağıtım** Sega **Tür** Aksiyon **Platform** PS3, Xbox 360, PSP  
**Çıkış Tarihi** 2011 **Web** www.sega.com/games/captain-america-super-soldier

# Captain America: Super Soldier

SEGA'nın süper modeli açıklandı!



Tansiyon Ölçer

**NORMAL**

“ Filmi yolda, oyunu da yan cebe atalım” akımı tüm hızıyla devam ediyor. Jenerasyonları büyüttmüş, Nazileri yok etmeye programlanmış, süper güçten yoksun süper asker Captain America, çizgi roman sayfalarının tozlu yapraklarından sıyrılıp hem beyazperdede, hem de oyun dünyasında yer almak için canla başla hazırlanıyor. Marvel'ın önümüzdeki yıl film sektöründeki planlarından payını alan süper asker, Captain America: The First Avenger isimli filminin kesinleşmesiyle, Sega cephesinden de oyun projesinin detayları nihayet gelmeye başladı. Filmden bu kadar çok bahsetmemin sebebi, filmin ve oyunun aynı konuyu işleyecek olması. Şöyle ki ABD'nin İkinci Dünya Savaşı sırasında Naziler'e kafa tutmak amacıyla ürettiği deneysel süper asker Captain America'nın maceralarını göreceğiz. Oyun üçüncü şahıs kamerasından oynanan aksiyon / adventure kıvamında olacak. Captain America'yı tanıyanlarsa onun en büyük silahının o ikonlaşmış kalkanı olacağını tahmin etmişlerdir sanıyorum ki. Ezeli düşmanı Red Skull karşısında kalkanı ve bir jimnastikçi gibi süzülen o akrobatik bünyesi ile ülkesini koruyacak olan Cap'in, Tactical

Vision ve Crippling Strike denilen iki gücü daha bulunacak. Sinematik sahnelere ve oyunun mekaniklerine oldukça güvenen Sega, hala geliştirilme aşamasında olduklarını, oyununsa Temmuz 2011'den önce piyasaya çıkmayacağını belirtiyor. Neredeyse filmiyle aynı zaman diliminde piyasaya çıkacak olan yılların çizgi roman kahramanı Cap'in en teknolojik halinin beklentileri karşılayıp karşılayamayacağı şimdiden merak konusu. **■ Ayça Zaman**



## Dev Röportaj

## Zaman Makinesi

**B**irkaç gündür LEVEL ofisinde sıra dışı şeyler yaşıyorduk. Şefik ve Hasan, aralarında fısıfısı bir şeyler konuşuyorlar, kağıt kalem ellerinde, bir takım gizli şemalar, planlar çizip duruyorlardı. Yanlarına gittiğinizdeyse susup o gizemli planları gizliyorlardı. Dergiden kimse ne yaptıklarını anlayamadı. Biz Dev Röportaj ekibiye bu gizemi çözmeye karar verdik. Yemeklerden sonra ortadan kaybolan ikilinin, Hürriyet Medya Towers'ın bodrum katına doğru gizlice uzaklaştıklarını görmüştük. Bu sırrı çözmenin tek yolu, onları gizlice takip etmek olacaktı. Takip ettiğimizi belli etmeden onları bodrum katına kadar izledik ve bir kapının arkasında kaybolduklarını gördük. Yaklaşık yarım saat boyunca içeriden gelen çekiç seslerini dinleyerek, nefes almaya korkarak bekledik. Sonunda dışarı çıktılar. Onlar üst katlara doğru gözden kaybolurken gizlice çıktıkları kapıdan içeri girdik ve karşımızda gerçekten de görmeyi hiç beklemediğimiz bir manzara vardı. Karşımızda üzerinden dumanlar çıkan, garip ve devasa bir makine duruyordu. Ne işe yaradığını anlamamız çok uzun sürmedi; çünkü hemen üzerindeki metal plakada şunlar yazılıydı: "Zaman Makinesi by Şefik & Hasan"

Yapabileceğimiz iki şey vardı:

1) Bunu hemen yetkililere bildirip olası felaketlerin önüne geçmek.

2) Şefik ve Hasan'ı bu sırlarını dünyaya duyurmakla tehdit edip güzel bir yemek ısmarlatmak.

Biz üçüncü seçeneği seçtik, yani hiç düşünmeden makinenin içine atladık ve 2050 yılını seçip geleceğe gitmeye karar verdik. Fakat yıl göstergesini kurcalarken bu salak alet bozuldu ve kendimizi 1979 yılında bulduk.

Toz duman kalktıktan sonra kendimizi oyun oynayan bir grup gencin arasında bulduk. Üzerimizdeki kıyafetler, gürültü ve toz duman nedeniyle panik olacaklarından emindik ama gözleri önündeki Commodore 64'lere kitlenmiş gençler geldiğimizi fark etmediler bile.

**LEVEL: Merhaba gençlik. Ne oynuyorsunuz?**

**Genç 1:** Abi bi' dur iki dakika. Şu yeni çıkan oyunu oynuyorum. İnanılmaz bir şey ya...

**L: Hangisi o oyun?**

**G1:** Castle Wolfenstein diye bir şey. Ben böyle oyun görmedim.

**L: Aaa grafiklere bak. Kutu kutu yahu bu.**

**G1:** Ne diyorsun abi sen, böyle grafik görmedim ben çok gerçekçi.

**L: Sen bi' 30 yıl bekle bak daha neler göreceksin hehehe. Aaa öbür makinede grafik bile yok. Sen ne oynuyorsun arkadaşım?**

**Genç 2:** Dur abi Infocom'un yeni oyunu çıktı, Zork II. Text Adventure, bu kadar kapsamlı bir şey görmedim ben ya.

**L: Grafiksiz oyun mu oluyor yahu?! Dur bak bu öbürü daha da ilginç. Birader senin oyun ne?**

**Genç 3:** Ultima'mıymış, neymiş bunun adı. Mahzenlerde filan geziyorsun. Büyücüler filan, inanılmaz oyun.

**L: Yahu ben evde FIFA'yı bıraktım, Black Ops'u**

**bıraktım, geldim, şu gördüğüm manzaraya bak. Taş devri resmen burası. Nasıl da kaptırmışlar kendilerini, baksana yahu. Çok eğleniyorlar ama şu oyunları toplasan Black Ops'ın "B"si etmez. Neyse, sohbetinize doyun olmuyor gençler de biz dönelim artık... İyi de nasıl döneceğiz ya, çalışmıyor bu meret! 1979'da mahsur kaldık, iyi mi? Şefik! Hasan! Abi bu yazıyı okuyorsanız bir zahmet bizi bir kurtarın ya. Bir daha kurcalamayacağız sizin makineyi, bir geri getirin, söz bak. Şefik... Hasan... Fırat... Kimse yok mu?**

**G2:** Bi' susun ya, şurada bir bilmece çözmeye çalışıyorum, kafa bırakmadınız adamda!

**L: Bu gece burada kalabilir miyiz biz? Ultima'nın cheat'lerini veririm...**

Gelecek Ay: Geleceğe Dönüş...



Tansiyon Ölçer

NORMAL

**Yapım** Ignition Entertainment **Dağıtım** Ignition Entertainment **Tür** Aksiyon / Platform  
**Platform** PS3, Xbox 360 **Çıkış Tarihi** Belli değil **Web** elshaddaigame.com

## El Shaddai: Ascension of the Metatron

Sapıtan Tanrı'yı yola getiren melek...

1

Tanrı sonunda çıldırır ve dünyayı nihai sonuna kavuşturmak için kötü kalpli (?) melekleri yeryüzüne gönderir. Geriye kalan iyi huylu (!?) meleklerle dünyayı kurtarmak için bir araya gelirler. Bildiğimiz tüm Tanrı temelli mitolojilerdeki klişe hikayelerden ayrılıyoruz anlayacağınız.



3

İşte sevgili yakın dostumuz Azazel; nam-ı diğer Lucifer veya Türkçe haliyle Şeytan... (Tanıdık gelecek demiştim.) Halihazırda Tanrı çıldırıyor için, Azazel, yani Şeytan'ın ta kendisi bize yardım elini uzatmak zorunda kalıyor. Ama Şeytan bu değil mi; ne zaman ne halt yiyeceği belli olmaz...



2



Eh, bu meleklerden bir tanesi seçilmiş kişi statüsüne layık görülsün ki bizim de bir kahramanımız olsun değil mi? Görmüş olduğunuz feminen dostumuz Enoch, esas oğlan olarak boy gösteriyor hikayemizde. Üstelik yakın bir dost da kadroya dahil oluyor ki kendisini bir yerlerden hatırlayacaksınız mutlaka.

4



Daha önce defalarca örneğine rastladığımız (Bu tarzı seviyorsanız eğer...) 3D hack & slash tarzı yeniden patlak veriyor arkadaşlar. Bir kahramancağımız var ve onunla birlikte yeniden dünyayı kötü güçlerden -bu sefer Tanrı'nın ta kendisinden- kurtarmaya çalışacağız. İşimiz zor gibi...



5



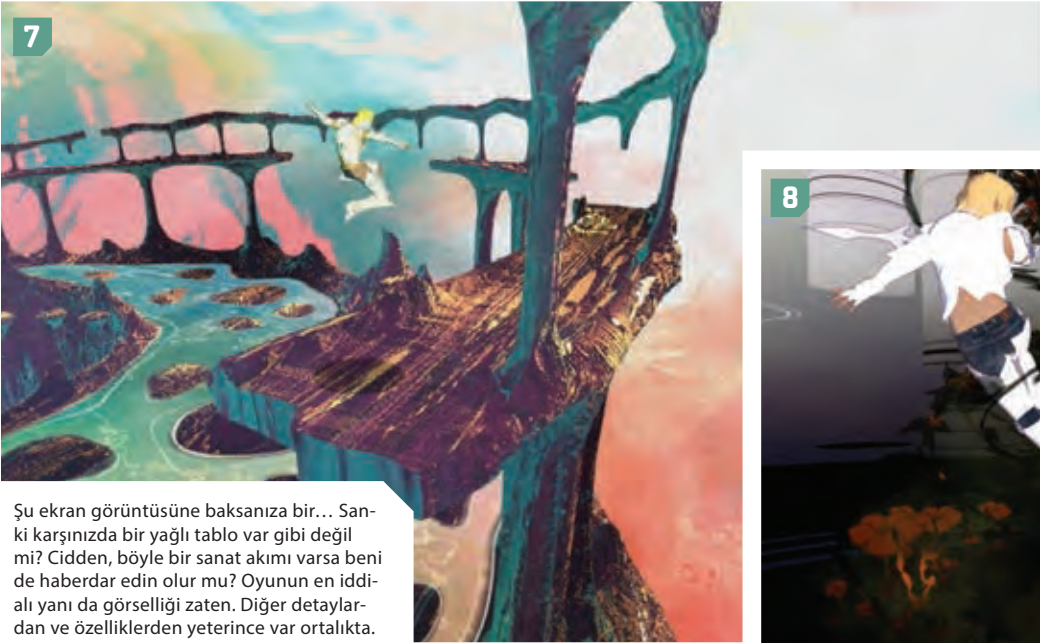
Oyunun yapımcısı Ignition Entertainment adlı bir firma. Projenin başındaysa daha önce Capcom adına çalışmış ve Devil May Cry gibi önemli bir seride de görev yapmış önemli bir isim, Takeyasu Sawaki duruyor. Yani kadro sağlam ama bu zamanda babana bile güvenmeyeceksin arkadaş!

6



Oyunun aksiyon ve keşfetmeye dayalı olan yönlerinden arta kalanı da 2D platform oyunlarına özgü olacak. Gördüğümüz gibi, bir Mario misali daldan dala atılıyor Enoch. Biraz boş görünüyor bu sahneler gerçi ama herhalde oyun bitene kadar doldurulur. (İnşallah!)

7



Şu ekran görüntüsüne baksanıza bir... San ki karşınızda bir yağlı tablo var gibi değil mi? Cidden, böyle bir sanat akımı varsa beni de haberdar edin olur mu? Oyunun en iddialı yanı da görselliği zaten. Diğer detaylardan ve özelliklerden yeterince var ortalıkta.

8



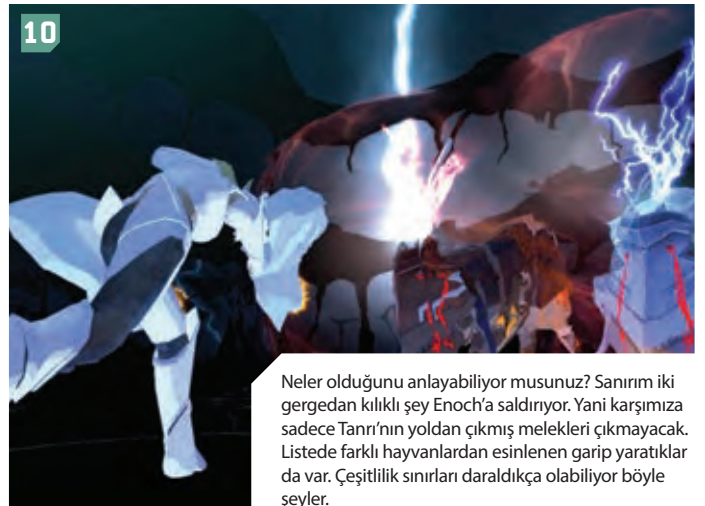
Oldu mu şimdi? Bir güzel çiçekler ve doğa koy sen ortama ve bu ortamın ortasında kot pantolonu giymiş bir melekle cyborg kılıklı bir herif etsin... Sanırım "fantezi" diye buna deniyor. Önce hayal gücümle küçük bir anlaşma yapıp sonra bu görsele bir daha baksam iyi olacak.

9



Bu da karşımıza çıkacak boss şahsiyetlerinden biri olsa gerek. Önce bir çim adam kafası alın elinize ve bu kafayı bir Troll'ün kafasıyla yer değiştirin. Kollarına da birer tek şeritli otoban sarın ve işte karşınızda... İsmi ne ola ki bunun? Kendisine "Nuri" diyebilir miyim? (Çimden geldi.)

10



Neler olduğunu anlayabiliyor musunuz? Sanırım iki gergedan kılıklı şey Enoch'a saldırıyor. Yani karşımıza sadece Tanrı'nın yoldan çıkmış melekleri çıkmayacak. Listede farklı hayvanlardan esinlenen garip yaratıklar da var. Çeşitlilik sınırları daraldıkça olabiliyor böyle şeyler.

Tansiyon Ölçer

NORMAL



### Korktum

Fazlasıyla insan öldüreceğiz TFT'da. Fakat her seferinde bodoslama bir saldırı yapmak zorunda değiliz. Hatta oyun bazı noktalarda bizden arkadan saldırı yapmamızı bile isteyecek. Nitekim bu durum oyun yapısına nasıl bir etki katacak pek anlamış değilim. Düzenli olarak aynı animasyonları görmekten korkuyorum.

**Yapım** Haemimont **Dağıtım** Kalypto **Tür** Aksiyon / Adventure **Platform** PC, Xbox 360  
**Çıkış Tarihi** 2011'in ikinci çeyreği **Web** www.kalypsomedia.com

## The First Templar

Bir şövalyenin Anadolu yolculuğu

**i**şte arkadaşlar; benim hem hobi, hem de akademik olarak ilgi alanıma giren oyunlar yavaş yavaş piyasaya çıkmaya başlıyor. The First Templar (TFT) da bu oyunlara en büyük örneklerden bir tanesi. Ne zamandır şöyle vurdulu kırdılı bir oyun çıkmıyordu piyasaya. Yani çıkmıyordu dediğim; böyle Orta Çağ temelli oyun cinsinden bahsediyorum. Neredeyse bütün oyunların temelinde olan fantastik kurgulardan sıkılan ben, bu oyun için yanıp tutuşuyor olabilirim. Fakat TFT bu kadarını hak ediyor mu?

### Ediyor mu ya siz söyleyin!

Son dönemlerde benzeri oyunlara imza atan firma Ubisoft, bu sefer karışmamış herhangi bir olaya. Hatta o kadar ilginçtir ki normalde sadece strateji oyunları yapan Haemimont firması tarafından hazırlanıyor The First Templar. Bu ilginç detayı atlar atlamaz karşımıza çıkan oyuna bakınca gördüğümüz ilk şey; başarılı görseller

arasına sığınmış bir tarih oyunu oluyor.

Senaryo olarak baktığımız zaman genç Fransız bir templar şövalyesi olarak oyunda var olduğumuzu görüyoruz. Dönemse Avrupa'nın, hatta dünya'nın yaşadığı en kanlı ve karanlık çağlarından bir tanesi kıvamında: Birinci Haçlı Seferi. Özellikle Katolik kilisesinin baskısıyla kendilerini heba eden bu güzide şövalyelerin tek bir amacı var o da Kutsal Kase'yi bulmak. Bir yandan da önelere gelen bütün şehirleri yakıp geçmek. Ana hatlarıyla senaryo hakkında verilen bilgi bundan ibaret fakat yapımçı firma hali hazırda olan senaryo üzerinden oyunumuzu oynarken, bir yandan da Avrupa'daki birçok tarihi bölgeye girebileceğimizi söyledi.

Yapılan açıklamalardan ve de oyunun günümüze kadar çıkan videolarına bakınca açık bir şekilde görüyoruz ki "hack & slash" diye adlandırdığımız; vur-kır-parçala ekolü bir oyun olma yolunda TFT. Hatta oyunun büyük bir bölümünü sadece savaşlar oluşturacak dersem, sanıyorum çok da abartmış olmam. Pek tabii her yanımızı kaplayan bu savaşlar için özel ve farklı sistemler düşünülmüş. Combo sistemi şimdiden en çok dikkat çeken kısmı oluşturuyor. İlk olarak rakiplerimizi öldürdükçe toplayabildiğimiz orb isimli objeler olacak. Bu orb'lar sayesinde karakterimizin özel hareketlerini kullanabilir hale geleceğiz. Peşi sıra yapabileceğimiz saldırılarımız da cabası...

Oyuncuların en çok dikkatini çeken özelliklerden bir tanesi; TFT'nin co-op modu. Yani genel olarak bu oyunu yalnız oynamak istemeyeceğiz. Zaten anlaşılın o ki istesek de yalnız kalamayacağız. Çünkü sürekli bize arkadaşlık edecek olan bir NPC şimdiden görev yerini almış, bizi bekliyor. Bu sistem ne kadar tutacak o kısmını

❑ Her yer buram buram Orta Çağ kokuyor.



# SIMSTR



## The Sims 3 Yılbaşı Hediyeleri

Aralık ayının gelmesi ile tüm dünyada Noel ve yılbaşı hazırlıkları da hız kazandı. Doğal olarak sezonun vazgeçilmezleri de birer birer hayat simülasyonu, The Sims 3'e eklenmeye devam

ediyor. EA geçen sene yayınlanan Happy Holiday Presents serisine, bu sene de devam ediyor ve The Sims 3 resmi sitesinden, birçok yeni yıl / Noel eşyasını hediye ediyor. Hem EA, hem de diğer siteler tarafından yayınlanan yılbaşı temalı download'ları kolayca bulup indirebilmeniz için, <http://www.simstr.com/yilbasi> adresini ziyaret edebilirsiniz.



## Yaratıcılıkta Sınır Yok!

SimsTR'nin geleneksel tasarım yarışması sonuçlandı ve kazananlar ödüllerine kavuştular. "Yöresel mimari" kategorimizde, Safranbolu evlerinden, Karadeniz serenderlerine, İspanyol malikanelerinden, Bodrum evlerine kadar mimari ve yaratıcılıkta sınır tanımayan adaylarla karşılaştık. Yarışmacılar, "nostaljik sim" kategorisinde, hem ülkemiz hem de dünyada etkili olmuş 50 - 60 - 70'li yılların moda akımlarını, sanki gerçek hayattan çekilmişçesine görüntülerle yansıttırken, diğer kategorilerde hayallerinin yazıklarını ve süperstarlarını yarattılar. (The Sims'in en büyük avantajının, insanlara kendilerini her alanda ifade edebilecekleri bir platform sunması olduğunu bir kez daha anladık.) Kazanan adayları SimsTR anasayfasından görebilir, bazı adayların tasarımlarını indirebilirsiniz.



## The Sims Medieval: RPG mi, The Sims mi?

The Sims 3 motoru üzerine kurulan ancak tamamen bağımsız bir oyun olarak tasarlanan, The Sims Medieval, Orta Çağ atmosferini 24 Mart'ta The Sims ile tanıştıracak. RPG'lerden alışık olduğumuz kahramanların ve görevlerin yanı sıra, kahramanların günlük hayatına da tanıklık edeceğimiz oyunu bir nevi RPG kahramanlarının ev halleri gibi düşünmek de yanlış olmaz. SimsTR, birçok meslek, görev ve tamamen yeni bir atmosferle oyuncularla birkaç ay içinde buluşacak oyunun, gün yüzüne çıkan detaylarını ve oyun içi görüntülerini sizler için bir araya topladı. Oyunun detayları ve Türkçe altyazılı tanıtım filmine de SimsTR'dan ulaşabilirsiniz.



kestirmek şimdiden zor ama oyuna getirdiği etkileşim ciddi harika. Nasıl bir etkileşim mi? Şöyle ki savaş esnasında üzerine çullandığımız bir düşman askerini arkadaşımız tutarken, biz de rahatça öldürebiliyoruz ya da zevkle dövülebiliyoruz. (Vallahi sorunsuzum.) Pek tabii bu sadece tek bir örnek ama keşke daha detaylı ve daha net örnekler verebilseydim. Zaten bu sistem adam akıllı çalışırsa değmeyin keyfime, keyfimize.

Akıllara takılan bir diğer soruya RPG öğeleri yönünde oluyor. Malum artık alıştık; ne zaman kılıç - kalkan görsek hemen RPG oyunu diye saldırıyoruz. Fakat yazımın başında da belirttiğim gibi; TFT daha çok hack & slash bir tarzda olacak. Nitekim RPG konusunda da bir şeyler yapmış yapımcı firma. Karakterimizin bir adet yetenek ağacı olacak. Fakat bilinen RGP oyunlarından farklı olarak, başladığımız yetenek ağacına

kilitlenip kalmak zorunda değiliz. Onun yerine TFT'ye özel olan "Skill Cross" sistemiyle istediğimiz yere, istediğimiz kadar yetenek puanı yatırabileceğiz. Bu sayede oyuncular olarak, TFT'nin bize sağladığı dört sınıf arasında sıkışıp kalmamış olacağız. Yani istediğimiz yeteneği öğrenmekte özgürüz.

### Konstantinopol

Haçlı seferleriyle, kutsal kase işini birbirine karıştırmak ne kadar mantıklı bilemedim. Aslında bildim de şimdi size sorun yaratmayayım. Oyuna genel hatlarıyla bakınca evet, beni çeken birçok yeri oldu. Fakat araştırmayı sürdürürken 2011'in ortasına doğru çıkmayı planlayan bir oyun için, daha bitmesine çok varmış gibi gözüktü gözümde. Yok böyle çıkaracağız derse yapımcı firma; o zaman boynum kıldan ince. Umarım bu sefer adam gibi bir oyunla karşılaşırım. ■ Ertuğrul Süngü



Konami'den Silent Hill'e özgü eciş bütçü yaratıklar...

Tip olarak bir zombiyi mi andırıyor Bryce ne?

Bu kola da biraz yapay zeka lazım şimdi.

Tansiyon Ölçer

**YÜKSEK**

**Yapım** Rebellion Software **Dağıtım** Konami **Tür** Aksiyon  
**Platform** PS3, Xbox 360 **Çıkış Tarihi** Belli değil  
**Web** [www.konami.com/games/neverdead](http://www.konami.com/games/neverdead)

## NeverDead

Kim sonsuza dek yaşamak ister?

**E**vet, soruyorum size: Sonsuza dek yaşamak ister misiniz? The Man from Earth adında (Türkçe'ye "Dünyalı" olarak çevirmişler ama bana bu çeviri tam pişmemiş gibi geldi.) bir film vardır, bilirsiniz belki. 14.000 yıl boyunca yaşamış bir adamın hayat tecrübelerini anlatır bu film. İşte bu filmin arkasından aynı konuyu temel alan NeverDead diye bir oyun çıktı karşıma bir de. The Man from Earth'ten aldığım gazla birlikte kesinlikle ilginç olabileceğini düşündüm böyle bir fikrin. Gelin görün ki oyunun detayları devreye girdiğinde ilginç olabilecek başka şeyler de takıldı kafama. Bu şeylerin en kafa karıştırıcı olanı da şu: Hiç ölmeyecek miyiz yani?

Öyle görünüyor ki ölmeyeceğiz ama detaylara girmeden kahramanlarımızı bir tanıyalım önce. 500 yıl evvel karısıyla birlikte Demon King'le savaşan ve yenik düşen, Bryce adında bir cengaver var. Karşımızdaki Bryce, bu savaşın sonucunda karısını kaybetmiş olsa da Demon King tarafından ölümsüzlükle ödüllendiriliyor veya cezalandırıyor. (Burası biraz karışık.) Böylece 500 yıllık profesyonel bir Demon Hunter kariyeri başlıyor kendisi için. Oyunun hikayesi, günümüzde geçecek tabii ki fakat zaman zaman Bryce'in geçmiş yaşamına da konuk olacağız. Eh, 500 yıl yaşayan birinin geçmişini de merak edelim artık, değil mi?

Capcom, oyunun suyunu çıkarmakta ısrarcı anlaşılan.



Ölümsüz olmanın bazı avantajları vardır elbette ki ama bu durum, Bryce'in yeteneklerine biraz abes yönden yansımış. Klasik bir TPS oyununa benziyor NeverDead ilk bakışta ama işin içinde tuhaf detaylar da var. En kaba haliyle şöyle ki kollarını, bacaklarını ve kafasını vücudundan ayrı bir şekilde kullanabiliyor Bryce. Mesela, etrafını yaratıklar sardığı anda tek kolunu başka bir yere fırlatıp yaratıkların dikkatini o yöne çekebiliyor. Kopan kol işlevsiz kalmıyor üstelik, Bryce'in kontrolü dışında elindeki silahın tetiğine basmaya devam ediyor. Vücuttan ayrılıp bağımsız hareket eden bacaklar da söz konusu, hatta aynı vücudun kafası da kafasına göre (Kayış kopmak üzere...) takılabilir. İki katlı bir binanın ikinci katının penceresine kafanızı fırlatıp içeriye şöyle bir göz atabilmeniz mümkün mesela.

#### Nereye kadar ölümsüzlük!

Nasıl öleceğimizi hala merak ediyorsunuz, değil mi? Üzgünüm, bu sorunun cevabı yok. Aslında var ama tahmin ettiğiniz gibi bir şey değil. Bu çıkmaz noktaya akıllıca bir çözüm bulmuş Rebellion Software ve Arcadia adında bir yol arkadaşı ayarlamışlar Bryce'a. Kendisi bir kadın ve aynı zamanda bir ölümlü. Dolayısıyla onun ölmesi, oyunun sona ermesi anlamına geliyor. Bu yüzden de Arcadia'nın yapay zekasının üzerine tir tir titiyor yapımcılar. Hani Resident Evil

4'te peşimize başkanın o lanet kızı takılıyordu ve işi gücü bırakıp onu korumak için sağımızı solumuzu yırtıyorduk ya, bu oyunda da Arcadia'yı korumaya çalışacağız işte. (Hemen hemen aynı hesap yani.) İşimiz her halükarda kolay olacak gibi ama oyunu görüp tatmadan neler olup biteceğini kestirebilmek gerçekten güç.

Bryce, seviye atladıkça yeni yeteneklere kavuşacak. Mesela kopardığı kolunu bir el bombası gibi düşmanlarının tepesine atabilecek. Oyunda yer alacak mekanlar yıkılabilir olacağı için bu yolla bir çatıyı, bir yaratık ordusunun tepesine yakılabile şansımız da olacak. Bu da dahil bütün detayları bir de oyunun multiplayer seçeneklerinde düşünürseniz, az çok fikriniz olur NeverDead hakkında. Bunun haricinde oyunun çıkış tarihinin açıklanmasını ve net bir karar için çıkış tarihinin bizzat kendisini beklemeniz gerekiyor. Detaylarla birlikte tekrar karşılaşırız umarım. Görüşmek üzere... **Ertekin Bayındır**



#### Rockstar eleman arıyor

GTA IV'ü konsoldan PC'ye port eden Rockstar Toronto'nun iş ilanları sayfasında yeni yayımlanan bilgilere göre, firma PS3, Xbox 360 ve PC için üretim deneyimi yaşamış kişiler arıyor.

Grand Theft Auto, Red Dead Redemption, Bully ve Max Payne geliştirme ekibinde çalışma şansı sunulacağı belirtiliyor. Bu gelişmenin ardından Rockstar Leeds'in de "yeni jenerasyon bir PC oyunu için çalışacak yetenekli elemanlar" aradığı öğrenildi. Rockstar'ın yakın bir zamanda Red Dead Redemption'in PC versiyonunu ya da yeni Grand Theft Auto oyununu duyurması bekleniyor.



#### GTA'yı yasaklama çabaları

Episodes from Liberty City'de kullanılan Daniel Haaksman'ın "Kid Conga feat. MC Miltinho" parçasının telif haklarında yaşanan bazı sorunlardan ötürü Brezilya'da bir mahkeme, oyunu dünya çapında yasaklamaya ya da Rockstar'a oyunun satıldığı her gün için 1.900\$ ödemeye çalışıyor. Mahkeme, oyunu rafların dışında Steam gibi dijital ortamlardan da kaldırmayı istiyor. Rockstar ise henüz mahkemeden resmi bir belge gelmediğini belirtiyor.



#### Rockstar, GTATurk'ün yanında

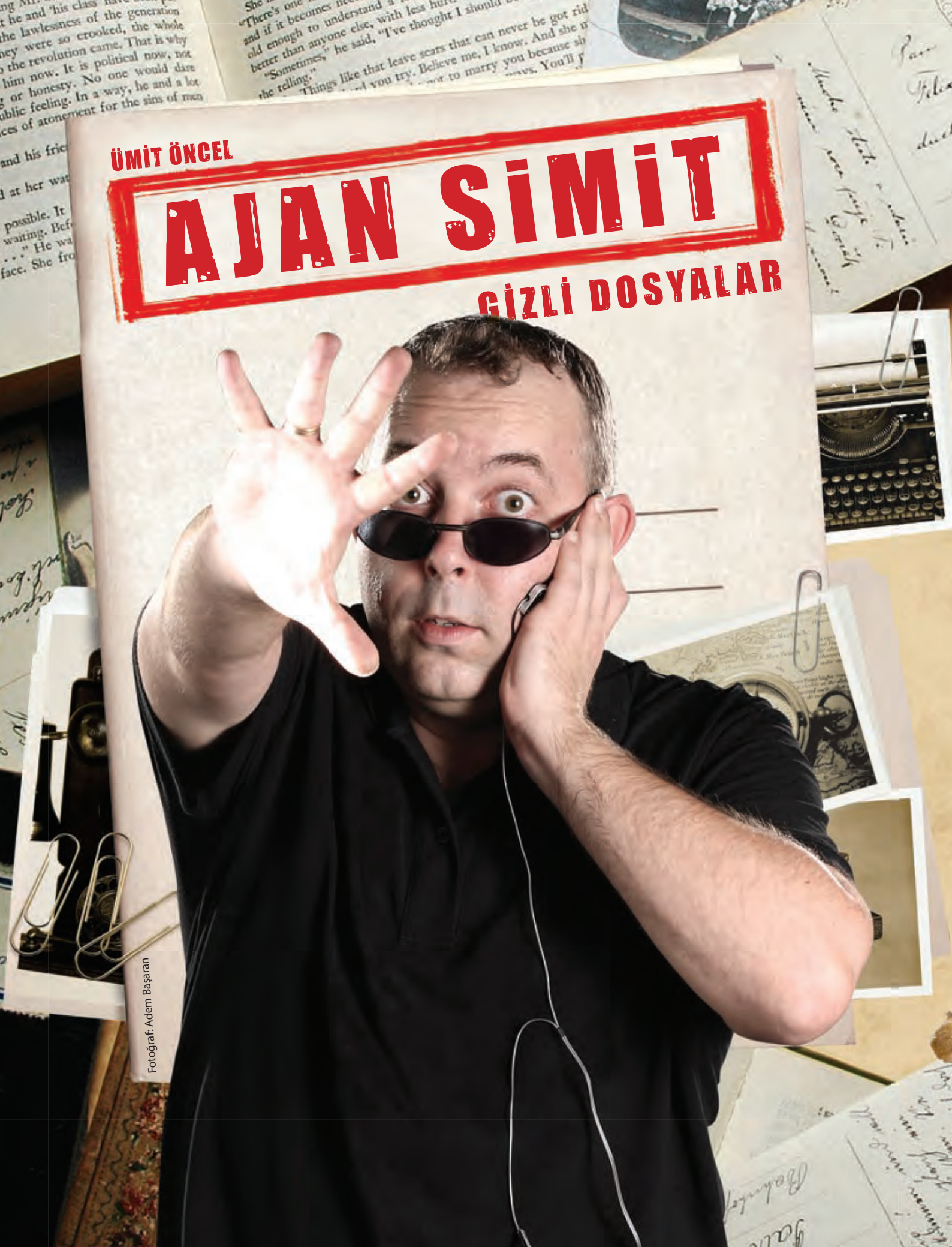
Grand Theft Auto serisinin yaratıcısı Rockstar Games ile uzun zamandır süren görüşmelerimiz nihayet sonuç verdi. Diğer büyük yabancı GTA siteleri gibi Rockstar'ın veritabanına eklenmiş bulunmaktayız ve bundan böyle birinciyi kaynaktan alacağımız GTA ile ilgili gelişmeleri size sunacağız. Tişört, sticker ve daha birçok hediye içeren Rockstar'dan alacağımız özel paketlerin ilk halkası da bize ulaşmış bulunuyor. GTATurk, LEVEL ve Rockstar'ın desteğiyle gelişmeye devam edecek.

ÜMİT ÖNCEL

# AJAN SİMİT

GİZLİ DOSYALAR

Fotoğraf: Adem Başaran



## YANLIŞ BİLİYORSUNUZ...

Ajan'ınız Simit'iniz sizler için bu ay yine gündem yaratacak bir konuyu ele alıyor: Bilgisayar oyunları ile ilgili yanlış bilinenler... Özellikle bugünlerde hemen herkesin oyunlar hakkında -öyle ya da böyle- bir fikri var. Ya çok seviyorlar, ya nefret ediyorlar. Hangi tarafta olursanız olun aşırıya kaçmaya başladığınızda konuları da yanlış değerlendirmeye başlıyorsunuz. En iyisi bazı konuları mümkün olduğu kadar objektif değerlendirmeye çalışmak. Bakalım oyunları çok sevmek ya da nefret etmek yüzünden ne gibi şehir efsaneleri ortaya atılmış ve bunların hangi bölümleri, ne kadar yanlış...

## BİLGİSAYAR OYUNLARI ŞİDDETİ VE SUÇU KÖRÜKLER

Bu konuda ABD senatosunda başka eski ABD başkanı Bill Clinton'ın eşi Hillary Clinton çok ciddi bir kampanya yürütmüştü. Ama bu inanışın, en az onun kadar heyecanlı taraftarlarını siz de çevrenizde mutlaka görmüş ya da duymuşsunuzdur. Ama ne yazık ki bu inanış yanlış... Şiddet ögesi içeren oyunları seven gençlerin şiddete eğilimli olacağı ve hatta birer suçluya dönüşeceği düşüncesi neredeyse bilgisayar oyunları tarihi kadar eski. Ama uzun süre bu konuda bilimsel bir araştırma yapılmadı. Ta ki 2005 yılına kadar. Bundan beş yıl önce yaşları 14 ile 68 arasında değişen oyuncuların 56 saatlik Asheron's Call 2 (Bilmeyenler için: WoW'a benzeyen, şiddet öğeleri içeren bir MMORPG.) oyunları gözlemlendi ve bilim adamları bu oyunun, oyuncuları şiddete meyilli hale getirdiğine dair bir bulguya rastlayamadılar. Bu araştırmanın detaylarını şuradan da okuyabilir veya bu konuda çok iddialı konuşan insanlara okutabilirsiniz: <http://umit.in/51>

Hatta ABD yapılan diğer bir araştırmaya göre bilgisayar oyunlarının büyük yükselişe geçtiği 1999 ve 2007 yılları arasında, genç nüfus tarafından işlenen suçlarda bir düşüş olduğu gözlemlendi.

Kısacası bilgisayar oyunları sizi suça eğilimli, şiddet düşkünü birer canavara dönüştürmez. İsteseniz bile olmaz, çok istiyorsanız korku filmlerini deneyin...

## BİLGİSAYAR OYUNLARI ÇOCUK İŞİDİR

Siz böyle düşünüyor olabilirsiniz ama oyunları ciddiye alanlar, yani oyun yapımcıları kesinlikle sizinle hem fikir değil. Pek çok farklı sebepten dolayı 18 yaş altındaki gençlerin oyunlara ayıracak daha çok vakti olması, çapının Hollywood'la yarıştığı oyun endüstrisinin birincil hedef kitlesi onlar değil.

Belki bundan 10 yıl öncesi için bu doğruydum ama son 10 yıl içerisinde oyunlara ilgi gösteren kitlenin yaş ortalamasının arttığını gösteriyor. Şu anda PC oyunları pazarının %66'sını ve konsol oyun pazarının %62'sini 18 yaş üzeri oyuncular oluşturuyor.

Eğer oyunlara "çocuk işi" diye burun kıvrarak tanıdıklarınız varsa, bu rakamlarla onların işin aslını öğrenmelerini sağlayabilirsiniz.

## BİLGİSAYAR OYUNLARI SİZİ DAHA ZEKİ YAPAR

Tamam oyunları seviyoruz. Oyunları herkes için daha sevimli gösterecek gerçekleri insanlara duyurmak istiyoruz ama her şeyden önce gerçekçi olmamız lazım. Pek çok oyuncu, bilgisayar oyunlarının zekayı geliştirdiği iddiası ile övünüyor. Keşke öyle olsaydı ve her PES turnuvasından sonra yeni bir Einstein kazansaydı ama ne yazık ki durum öyle değil.

Bundan birkaç yıl önce piyasaya çıkan Brain Age adlı bir Nintendo DS oyunu günde sadece birkaç dakikanızı ayırarak daha zeki olacağınızı iddia ediyordu. Ne yazık ki konuyla ilgili yapılan araştırmalar bunun doğru olmadığını, Brain Age'in oyuncuların zeka seviyesine bir katkıda bulunmadığını ortaya koydu.

Bu, oyunların hiç faydası olmadığı anlamına da gelmiyor. ABD ordusunda yapılan bir araştırma, bilgisayar oyunu geçmişi olan askeri personelin daha hızlı karar verme ve daha gelişmiş reflekslere sahip olduğunu ortaya koydu.

Yani daha zeki olmak istiyorsanız oyun oynamak yerine beslenmenize daha dikkat etmeniz daha faydalı olacaktır. Ama daha gelişmiş refleksler ve daha hızlı karar verme özellikleri için oyunlara devam...

TOP SECRET





# UK NOVEMBER SHOWCASE 2010

O2 ARENA,  
LONDRA, İNGİLTERE







**Fight Night Champion**



**Crysis 2**

**E**A Showcase 2010, son yıllarda Londra'nın en popüler konser ve etkinlik alanı O2 Arena'da gerçekleştirildi. Çoğumuzun mensubu olduğu X, Y ve 21. Yüzyıl jenerasyonlarının bir numaralı eğlence aracı olan video oyunlarının, yine 21. Yüzyıl'ın ilk tasarım harikası olarak kabul edilen ve "12 futbol sahası büyüklüğünde" şeklinde tasvir edebileceğim bu dev endüstriyel kubbe altında basına sunulması, etkinliğin modern, hip ve progresif ruhuna uyuydu.

Bir önceki gün İngiltere basın tanıtımı yapılmıştı ve 4 Kasım'da uluslararası Avrupa tanıtımı yapılmıştı. Karşımıza ilk olarak çıkan EA'nın Uluslararası Halkla İlişkiler Müdürü Jonathan Goddard'ın kısa karşılımasından sonra sahneyi oyun yapımcıları aldı ve bir saat boyunca, daha sonra birebir tanıtacakları oyunların demo tanıtımlarıyla ortamı kızıştırdılar. Şüphesiz ki en çok alkışı alan demolar, merakla beklenen Star Wars: The Old Republic, Dragon Age 2, The Sims Medieval ve vurucu demosuyla Dead Space 2 oldu.

İlk görüşte tüm oyunlarda savaş, çatışma ve shooter elementlerinin arttığını fark ettim. Piyasadaki RPG'lerin ve taktik oyunlarının yeni versiyonlarında taktik unsurunun daha az geliştirilip çatışma elementinin oyuna dahil edildiğini gözlemledim. Savaş oyunlarındaysa saldırı / savunma varyasyonlarının arttığını, kahraman ve düşmanların daha agresifleştiğini ve puan sisteminin, taktiğin ve varılan hedeflerin yanı sıra saldırı ve çatışma varyasyonlarının üzerine kaydığını gördüm. Bunun dışında RPG oyunlarında karakter derinliğinin arttığını ve karakter / yetenek kombinasyonlarının çeşitlendirildiğini gözlemledim.

## **Fight Night Champion**

### **Daha hızlı, daha güçlü, daha kontrollü...**

Fight Night Champion, EA Sports tarafından geliştiriliyor ve Mart 2011'de PlayStation 3 ve Xbox 360 platformları için piyasaya çıkması planlanan, belki de bugüne kadar yapılmış en gerçekçi boks oyunu olma iddiasında. Oyun, serinin son üyesi Fight Night Round 4'ten sonra yepyeni bir kimliğe bürünmüş ve yeni bir isimle piyasaya sürülüyor.

Tanıtımı, yapımcı Brian Hayes tarafından yapılan Fight Night Champion, iki modda oynanabiliyor. İlk mod, boksörü seçip ringe çıktığımız klasik bir seçenek. İkinci modda daha ilginç bir seçenek olan Legacy. Her ne kadar şu an için açıklanmasa da RPG'ye yakın bir içerik var bu modda. Legacy'de genç bir boksör

seçiyor, bu boksörü belli antrenman kamplarında çalıştırıyor ve oyuna devam ediyorsunuz. Örneğin; Detroit'te yaptığınız antrenman, sizi alacağınız darbelere karşı daha kuvvetli yaparken size çok da hız kazandırmıyor ama bu kamp sonrası yaptığınız maçtan kazanacağınız parayla Tokyo'da antrenman yapıp orada yumruklarınızı daha hızlandırıyor ve daha güçlü rakiplerle mücadele edebilirsiniz. Oyunda antrenman metotları bir hayli detaylandırılmış. Boksörünüze farklı meziyetler kazandırabilecek, farklı kum torbalarını ipine ve ağırlığa göre seçebileceksiniz.

Oyunda iki temel kabiliyetiniz var; birisi atletik, diğeri teknik. Yaşlandıkça kamplarda öğrendiğiniz tekniği kaybetmeseniz bile, atletik olarak formdan düşüyor ve oyun başlangıcındaki, genç yaşta sahip olduğunuz enerjini kaybediyorsunuz.

Oyunun grafikleri oldukça gelişmiş. Direkt kroşe savurmaktan aparkata kadar tüm yumruk versiyonları mevcut ve gerçeğe çok yakın animasyonlarla hazırlanmış. Boksörler refleks olarak belli bir ölçüye kadar kendilerini savunabiliyorlar. Total Punch Control sistemi, bize yumrukları çok keskin kontrol etme olanağını veriyor ve Finger Flick'lerle seri yumruk atabiliyorsunuz. Eğer doğru pozisyonda doğru yumruğu atabilirseniz (Açık aparkat gibi), rakibi anında nakavt edebilirsiniz. Enerjinizi maç sonuna kadar korumanız, dikkat etmeniz gereken bir husus. Bu oyunda gardınızı ne kadar havada tutuyor ve savunma yapıyorsanız, enerjiniz o oranda düşüyor ve gardınızda açık verebiliyorsunuz.

## **Crysis 2**

### **New York'tan kaçış!**

Kore'deki ada mevzusundan 13 yıl sonra yani, 2033 senesinde New ▶



## Bulletstorm

► York sokaklarına geçiş yapan Crysis 2, bizi Asya'nın balta girmemiş ormanlarından New York'un beton ve çelik ormanına sokuyor. EA Showcase'te -Cevat Yerli'nin yokluğunda- oyunun tanıtımını Nathan Camarillo yaptı.

Oyundaki yeni kahramanımız Alcatraz isimli yeşil bereli, Crynet'ten bir Nanosuit 2 çalıyor ve Crynet, kahramanımız için bir insan avı başlatıyor.

Şüphesiz ki oyundaki en mühim değişiklikler, görünmezlik gibi daha fazla teknik özelliği bulunan ve çatılara kadar zıplamamızı sağlayan yeni Nanosuit 2. silah ve Nanosuit konusunda daha çok opsiyon bulunuyor. Bu seferki yaratılarsa daha güçlü, büyük ve zeki.

Crysis 2, tüm platformlarda altı multiplayer moduyla oynanabilecek. Karşılıklı Deathmatch dışında hem yaratıklara, hem de takımlara karşı oynanabilen modlar mevcut. Üç boyutlu oyun formatı ve daha gelişmiş grafikler, oynayanlara New York'un karanlık ve klostrifik atmosferini sonuna kadar hissettiriyor.

### Bulletstorm

#### Korsan isyanları

Hikaye, kahramanımız olan Grayson Hunt isimli bir uzay korsanının, 10 yıl önce isyan etmiş olduğu, askerliğini yaptığı komutanın dan intikam alması üzerine kurulmuş.

Çok hızlı işleyen eğlenceli bir shooter oyunu. Birçok silahı seçme opsiyonu bulunuyor. Her silahın iki adet ateşleme opsiyonu var. Puan sistemi "skillshot" üzerine kurulmuş. Düşmanınızı birçok fiziksel darbe, silah ve ateşleme opsiyonu ile yok edebilirsiniz. Bu üç vuruş yönteminden ne kadar çok kombinasyon yaratırsanız, alacağınız puan ve para da o kadar fazla oluyor. Kazandığınız parayla daha çok silah ve mühimmat alabilirsiniz.

Oyunun tek kişilik ve co-op multiplayer modları mevcut. Oyunun yaratıcısı

Epic Games ve Epic Games'in Varşova'daki prodüksiyon stüdyosu People Can Fly. Adrian Camielarz ve Tanya Jassen ise oyunun prodüktörleri. Bulletstorm'un piyasaya çıkış tarihi 22 Şubat 2011 olarak belirlenmiş ve oyun PC, PlayStation 3 ve Xbox 360 platformlarında oynanabilecek.

### MicroBot

#### Mikroplar at!

Microhexon Research adlı tıbbi araştırma şirketi, devrim niteliğinde bir buluş yaparak, bağışıklık sistemindeki mikroplar öldürmek için mikroskobik robotlar icat eder ve bunları insan vücudunun içine enjekte eder. Sistemdeki bozukluk sonucunda mikroskobik robotlar, bakteriler ve virüslerin yanında yerlerini alır ve insan sağlığı için çalışır. Sizin görevinizse MicroBot ile vücuda girip kötü MicroBot'ları ve bakterileri yok etmek. Oyuna başladığınızda kendi robotunuzun donanımını seçiyor ve savaşa başlıyor, imha ettiğiniz diğer robotlardan topladığınız 20 farklı parçayla yeni özellikler kazanıyor ve yolunuza devam ediyorsunuz.

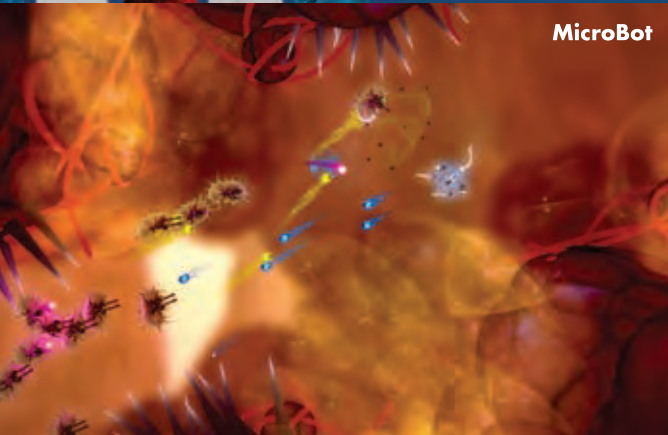
Kan basıncıyla vücut içinde damarlar, kemikler, organlar ve beyin içinde hareket ettiğiniz için asla tek bir bölümde kalmıyorsunuz, bu da oyunu daha zevkli hale getiriyor. Oyunu tek kişilik ve co-op multiplayer modlarında oynayabileceğiniz. MicroBot, Naked Sky ve EA ortaklığından doğmuş ve 2011'in ilk üç ayı içerisinde piyasaya çıkması bekleniyor.

### Spare Parts

#### Kayıp robotlar

Spare Parts, Mar-T ve Chip adlı iki kafadar robotun içine hapsedildikleri gezegenden kaçış öyküsünü işlemiş bir oyun. Gezegen, otomobil mezarlığı benzeri bir robot ve uzay gemisi mezarlığı. Robotlarımızın kendilerini ve uzay gemilerini tamir edip kurtulmaları için mevcut olan 100 parçadan en az 70'ine ihtiyaçları var. Gezegenden ayrılmaları için yine 16 bölümlük bir maratona bitirmeleri gerekiyor. Parçaları ya buluyor ya da parayla satın alıyorsunuz ve ne kadar çok parça sahibi olursanız, bir sonraki bölüme geçmeniz o kadar hızlı ve kolay oluyor. İlk ihtiyacınız olan parçalarsa mekanik kollar, X-Ray ve man-

### MicroBot



## Star Wars: The Old Republic



yetik hareket için mknatsızlar. Gezegen üzerinde ışınlanmayla seyahat edebiliyorsunuz.

Oyunun kötü adamları da var. Gezegeni yok etmek için vakti geri saran kötü uzay lordu Krung'un gücünü kullanmadan önce gezegeni terk etmeniz gerekiyor. Mücadele etmeniz gerekenlerse gezegenin sakinleri örümcek maymunlar, Korfax piyadeleri ve Mega Laser.

Oyunun İngiltere versiyonunu ünlü komedyen Simon Pegg seslendirmiş. Oyunun yapımcısı Guildford / İngiltere bazlı EA Bright Light. Oyunun yaratıcısı Lee Sullivan, tanıtımda oyunun 2011 kışında piyasaya sürüleceğini, PS3 ve Xbox 360 platformlarında oynanabileceğini belirtti.

## Need for Speed Shift 2: Unleashed

### Kır zincirlerini!

Yarış meraklılarının heyecanla beklediği Shift 2, tüm beklentileri karşılayacak gibi görünüyor. Oyundaki en belirgin yenilikler, sürücü kaskı kamerasından oyunun takibi, keskin virajlar alınırken G-Force etkisi, gece yarışlarının sayısının artması ve geceleri orman ve şehir yollarında sadece farların yardımıyla yarışılması. Grafiklerde arcade oyunları baz alınmış ama bunun yanında sinematografi, dijital çekilmiş film görüntüsünde.

Online olarak oynanabilecek oyunun mottosu, beraber oynadığınız arkadaşlarınıza karşı yarışmak. Autolog özelliği, aynı anda yarışabilmemizi sağlıyor. Performans istatistikleri, siz ve rakiplerinizin performansları ekrana yansıyor. Bu veri, sizi performansınızı arttırmak ve arkadaşlarınızın zayıf yönlerinin üzerine gitmek için tetikliyor ve rekabeti artırıyor.

Bariz görünen bir yenilikse yarış esnasında araç üzerindeki sürücü kontrolünün artmış olması. Araçta yaptığınız düzenlemeleri kaydedebiliyorsunuz. Seçebileceğiniz araç sayısının 360'ın üzerine çıkacağı, tanıtımda rakam olarak zikredilmese

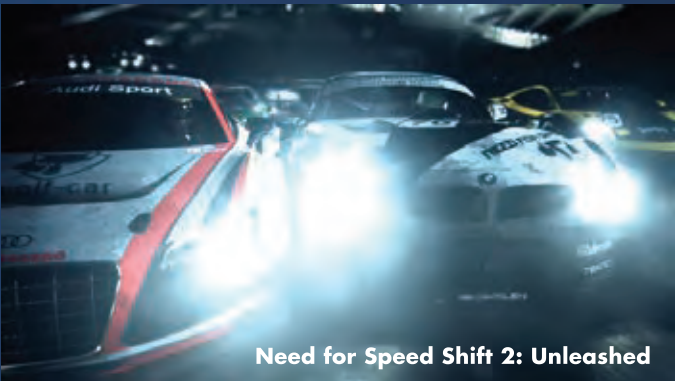
de yalanlanmadı. Seçebileceğimiz egzotik otomobilleri görmek bizi memnun etti. Mart 2011'de piyasaya çıkacak olan oyun PC, PlayStation 3 ve Xbox 360 platformlarında oynanabilecek.

## Star Wars: The Old Republic

### Bir zamanlar galaksi...

150.000.000\$'i aşmış maliyetiyle gelmiş geçmiş en pahalı oyun prodüksiyonu etiketini üzerinde taşıyan oyun, naminin hakkını verecek gibi gözüküyor. Oyun, filmlerden bağımsız olarak yapılmış en büyük, en epik MMO.

Temel senaryo, galaksi haritasından sıcak noktaları bulmak ve bu noktalara seyahat edip savaşmak. Oyunda Crew Skills, yani ekip çalışması ve ekibinizi nasıl idare ettiğiniz kaderinizi belirleyecek. Crew Skills üçe ayrılıyor. İlk basamak olan Gathering'te malzeme bulup ikinci Crafting etabında bu malzemeyi işleyeceksiniz. Ürettiğiniz malzemeyi kullanabilir ya da satabilirsiniz. Son basamaktaysa diploması ya da define avı gibi opsiyonlarla hedefinize varacaksınız. Örneğin; sattığınız malzemeden kazandığınız parayla şeh-



Need for Speed Shift 2: Unleashed



Spare Parts

Dead Space 2



The Sims Medieval

► rin yöneticilerine rüşvet verebilir yahut elinizdekini savaşınızda ya da keşfinizde kullanabilirsiniz. Oyun size kesinlikle karanlık tarafa geçme opsiyonu sağlıyor.

Tabii ki bu kadar işi kendi başınıza yapmayacaksınız. Mesela; karanlık bir Sith lordunun plastik bularak bunu işleyip kendisi için siyah botlar yapması pek mantıklı değil. Bunu sizin için yapacak bir ekibiniz olacak ve ekibinizi kontrol etmek, en büyük avantajınız olabilir. Bu arada ekibiniz, sizin onlara verdiğiniz görevleri siz oyunda değilken de gerçekleştirebilecek. (Bu oyunda zaman kaybına yer yok!)

Oyundaki eviniz ve üssünüz, ana geminiz. Bulduğunuz malzemeyi gemiye getiriyor, işliyor, bu mobil üsle ticaret yapıyor, savaş bölgesine seyahat ediyorsunuz. Çatışma alanına küçük araçlarla inip mücadeleye ediyorsunuz. Eğer çatışmada ölürseniz, oyun tekrar ana geminizde başlıyor. Aracınıza binip farklı bir rota seçerek çatışmaya dahil olabiliyorsunuz. Savaşta amacınızsa önce bölgedeki silahları kontrol edip rakibe karşı savaşmak ve daha geniş bölgeler kontrol etmek.

Destansı savaş grafiklerinin bulunduğu oyun, şimdilik sekizer kişilik takımlarla karşılaştırmaya oynanabilecek. İleride takım konusunda gelişmeler olacağı belirtildi. Oyunun prodüktörlerinden Blaine Cristiane, oyunun 2011 ilkbaharında piyasaya sürüleceğini söyledi.

## The Sims Medieval

### Orta Çağ'da depresyon

Ortaçağ'daki Sim krallığında geçen oyun üç adımdan oluşuyor. İlk olarak karakter oluşturuyor, daha sonra görevinizi belirleyip tamamlıyor ve son olarak krallığınızı genişletiyorsunuz.

Bu oyunda kahramanlarınızı yaratırken elinizdeki fiziksel ve karakter opsiyonları çok fazla. Kahramanınıza istediğiniz fiziksel görünümün yanında hem hırs ve zeka gibi güçlü, hem de oburluk ve uyukculuk gibi zayıf karakter özellikleri yüklemek zorundasınız. Karakterinizin gücünü 1'den 10'a kadar derecelendirebiliyorsunuz. Bunların dışında setteki bina ve kahramanların yaşadığı mekanlar, mobilyalar, aksesuarlar daha önce görmediğimiz kadar ayrıntılı ve iç alandaki her nokta istediğiniz şekilde değiştirilebiliyor.

Tanıtilen demoda, kahraman olarak büyücü seçildi, önce karakter ve sonra yaşadığı mekan olan kule yaratıldı. Daha sonra büyücünün yapacağı büyüler yaratılıp ateş, ışık, enerji ve telepati büyülerini seçildi. Daha sonra büyücü görevini belirledi ki görevi kralı yok etmektir. Büyücü, telepati kullanarak kralın kendisine zarar verip güçsüz düşmesini sağladı. Daha sonra bir şövalyeye kralı öldürtmeye uğraştı. Fakat kral dayanıklı çıktı, mücadeleye etti ve yenilmedi. Kısacası görevler çok detaylandırılabilir ve her saldırıya karşı bir savunma hamlesi var.

Diploması, Sim dünyasında yeni bir detay. Sim krallığının çevresi, komşu krallıklarla çevrilmiş ve bunlarla savaşa girmek mümkün. Savaş veya komşu krallıklardan bir prensesle evlenmek, diplomatik görevlerden sadece bir örnek. Problem çözmek için enteresan yollar var ki haber güvercini göndermek bunlardan biri. Ortaçağ Sim krallığı ile 22 Mart 2011'de tanışacağız.

## Rango

### Vahşi Batı'da bir kahraman bukalemun

Rango, 4 Mart 2011'de vizyona girmesi beklenen bir animasyon film. Kahramanımız Rango, yolu Vahşi Batı'da bir kasabaya düşen ve kasabayı haydutlara karşı savunma görevini yüklenen, sevimli bir su bukalemunu. Karayip Korsanları serisinin yönetmeni Gore Verbinsky'nin yönetmenliği ve yapımcılığını üstlendiği filmde Rango'yu Johnny Depp seslendiriyor.

Rango oyununun senaryosuya filminden bağımsız. Rango yine Vahşi Batı'da ama oyunun her bölümünde farklı bir görevi var. Kasabayı işgal eden zombileri patlayan golf toplarıyla imha



## Darkspore

tarafından tanıtıldı ve 25 Ocak'ta piyasaya sürülmesi planlanıyor.

## Dragon Age 2

### Daha derin hikaye, daha kanlı savaş

Hawke'in ejderha dünyasında bir numara olma kavgası ve Darkspawn'a karşı amansız savaşı devam ediyor. Dragon Age 2'de üç ana değişiklik mevcut. Birinci ve en radikal değişiklik, oyunun taktiksel bir savaştan birebir çatışmaya dönüşmüş olması. Taktiksel kısım devam ediyor tabii ki ama bu sefer düşmanın kafasını ellerinizle koparabiliyorsunuz. Oyun bir tek kişilik aksiyon / RPG olarak tanımlanıyor. İkinci değişiklik tabii ki oyunun çatışmaya dönmesiyle beraber yeni grafiklerin ortaya çıkması. Yeni grafikler, oyunun bugüne kadarki klasik grafik anlayışından daha farklı bir teknikle çizilmiş. Son değişiklikse sinematografi. Oyun artık Player Voice ile oynanıyor, companion'larınıza talimatlarınızı anında gönderebiliyorsunuz. Bitmeyen yazılar artık yok, bu da oyunu çok daha akışkan ve daha dinamik yapıya sokuyor.

Oyunda "hikaye içinde hikaye" olarak tanımlanabilecek bir senaryo derinliği mevcut. Karakter ve karaktere bağlı fiziksel özelliklerin oluşturulmasında opsiyonlarınız oldukça artmış durumda. Kısacası ejderhalar alemindeki taktiksel mücadeleye aksiyon boyutunu katmış dinamik bir oyun 8 Mart 2011'de bizi bekliyor.

etmek, maden dehlizlerinde maden arabası sürerek kurtulmak gibi. Oyunun anime tarzı grafikleri dikkat çekiyor. Rango, akrobatik gezinme özelliğiyle hoplayıp zıplıyor. Vahşi Batı numaraları ve silahları, Rango'nun şerif yıldızları alıp oyunda seviyesini yükseltmesini sağlıyor. Behaviour tarafından geliştirilen oyun, filmle beraber önümüzdeki Mart ayında piyasaya sürülecek.

## Dead Space 2

### İnsan iki kere yaşar

Kahramanımız Isaac Clarke'in uzayda yol alan maden gemisi Ichimura'da başlayan kabus dolu hikayesi, The Sprawl isimli kloströfobik uzay şehrinde devam ediyor. Necromorphs hastalığının The Sprawl'a da bulaşıp yayılması sonucu Isaac, zırh ve mühimmatını kuşanarak Necro'lara karşı amansız mücadelesini sürdürüyor.

Bu kez Necro'lar daha zeki, vahşi, güçlü ve dört farklı türde. İlk oyundan gelen klasik Slasher'ların yanı sıra duvarlarda süren Lurker'lar, çocuklardan türeyen küçük Pack'ler ve asit kusan Vomitter'lar.

Isaac, The Sprawl'ın güç panellerini harekete geçirmek için uzay boşluğuna fırlatıldığı anda, 360 derece hareket edebileceğiniz uzay boşluğunda bulacaksınız kendinizi. Yerçekimsiz ortamda boğuk ses, üç boyutlu grafikler ve üzerinize gelen enkaz parçaları gerilimin dozajını kat kat artırıyor.

Oyun artık multiplayer olarak oynanabilecek ve dörder kişilik İnsan vs Necro takımları Deathmatch yapabilecek. Visceral Games tarafından geliştirilen Dead Space 2, Steve Papoutsis

## Darkspore

### Aydınlıktan karanlığa doğru

Spore'un basit ama zevkli oyun anlayışı, Darkspore'da devam ediyor. Dinamik bilimkurgu / aksiyon / RPG oyunu Darkspore'da karakter ve yetenek kombinasyonu oldukça artmış. Sizin takımınızdaki üç farklı karakterin farklı kabiliyetleri var. Siz oyun esnasında bir karakterden diğerine geçiş yapabiliyor, farklı karakter yetenek kombinasyonlarıyla savaşa devam edebiliyorsunuz. Karakterinizi oyun esnasında bulduğunuz sayısız zırh ve vücut parçalarıyla geliştirip yolunuza devam edebiliyorsunuz. Oyun tek kişilik ya da PvP Deathmach olarak oynanabiliyor.

Maxis tarafından geliştirilen Darkspore, Spore'un piyasaya sürülmesinden hemen sonra geliştirilmeye başlamış, Spore temel alınarak ama bağımsız bir oyun olarak yaratılmış. Mike Perry'nin tanıtımını yaptığı Darkspore'un, 22 Şubat 2011'de piyasaya sürülmesi planlanıyor. Şu an için sadece PC ve Mac versiyonunun piyasaya çıkması planlanan oyunun ileride tüm konsollarda oynanabilmesi bekleniyor. ■ Baran Işık



## Dragon Age 2

ROCKO@

PSİKIYATRİ

ŞEFİK AKKOÇ

"ÖLÜ OYUNLAR  
GÖRÜYÖRÜM"



## DREAM CHRONICLES

Ben günlük tutuyorum... Buraya gelip gidiyorum hep, yatıyorum bu koltuğa ya, sen de not ediyorsun ya onları, ben de tutuyorum her şeyi. Ya sonra anlattıklarımı başkalarına anlatırsan, beni zor duru...umda bırakırsan. Ben de not ediyorum seni, yaptığın her şeyi. Sonra yazdıklarımı okuyorum ama hepsi bir rüya gibi geliyor, hatırlamıyorum bazen. Sonr...asını hatırlamıyorum, yine burada buluyorum kendimi, vazgeçiyorum, hatırlamıyorum, bilmiyorum...

## POWER GIG: RISE OF THE SIXSTRING

Sana ne kadar büyük bir müzisyen olduğumu, dünyanın önde gelen gitar virtüözlerinden biri olduğumu, yıllarca konser konser koşuşturduğumu, sahnede bir kelebeğin kafas...ını ısırp kopardığımı... Evet, ben bir yıldızım, hem de çok büyük bir yıldız. Ama artık yaşlandım, çalamıyorum, beceremiyorum doktor... Sahneye dönmek istiyorum, yapamıyorum, olmuyor, olmuyor! Bana yardım et doktor, çalmak istiyorum, çırpma istiyorum!

## ROCK OF THE DEAD

Ben en iyisi müziği bırakayım, artık gitar çalamadığımı kabul edeyim ve... Evet! Artık gitarımı masumane bir şekilde değil, bir silah olarak kullanacağım! Neden olmasın ki? Madem çalamıyorum, beceremiyorum, başka ça...arem yok! Hem dünyaya saldırmak isteyen ucubeler falan varmış, onları durdurmak için de bir şeyler yapmış olurum, fena mi? Tutma beni doktor! Gitarımı kuşanıp onlara ölüm yağdırmaya gidiyorum!

## SAW II: FLESH & BLOOD

Bulmaca çözmeyi sever misin doktor? Ben çok severim, özellikle de çengel bulmacalara bayılırım. Peki o bulmacanın adındaki çengel kelimesinin ne anlamı geldiğini biliyor musun? Aslında görüldüğü kadar masum değildir bu çengel bulmaca, çok tehlikelidir ve bir kere başına oturduktan sonra mutlaka bitirmen gerekir. Bit...bitirmezsen ne olur... O çengel bacağına saplanır, seni yukarı çeker ve bulmaca, ölümünü izler!

## ŞİKAYETLER

- Dream Chronicles
- Power Gig: Rise of the SixString
- Rock of the Dead
- Saw II: Flesh & Blood

Not: Sarılmandan belli kırılan mı belimi...  
N'oluyor bana yahu...

# DUKE NUKEM FOREVER

# COME

# GET SOME!

**K**aç yıl geçti gelmedin, metiyeler düzdüm iplemedin... Duke, sana diyorum, 3D Realms sen anla! Oyun endüstrisinin en büyük şakası haline gelir mi espri yüklü bir oyun? Geliyormuş ve gelmiş halini 12 yıl boyunca tattık, gözlemledik, özledik ve daha bir sürü şey... (Böyle bir şarkı mı vardı?)

3D Realms'ın PC sahibi kişilere sunduğu o eğlenceli dakikalar, 1996 yılında bu oyunu oynamayı başaran şanslı kişilerin hala akıllarındandır. O sıralar FPS'lerin her birine mutlaka göz atılırdı; FPS'ler değerliydi. Rise of the Triad çıkmıştı mesela piyasaya; bu oyunda sırf uçabildiğimiz için benim ruhum titremişti. (Bir de düşmanlarınızı öldürünce bazen ekranın önünden bir göz düşüyordu yere.) Her FPS'de amaç çilginca koridorlarda koşup envaiçeşit garip yaratığı avlamakken, Duke Nukem 3D'de değişik bir tema işlendi ve işin içine eğlenceli bir senaryo karıştırıldı.

Duke zaten halî hazırda dünyayı pek takmayan, yeri geldiğinde sert olan ve kızlarla arasını hoş

tutmasını bilen, karizmatik bir karakterdi. Oyun da bu karakterin etrafında ve onun karakterine göre geliştirilince, tadından yenmeyecek derecede keyifli ve akılda kalıcı bir oyun çıkmış oldu. Duke pisuurlara işeyebiliyor, dansçı kızlara para uzatabiliyor, aynada kendini görüyor ve düşmanlarını "Shrink Ray" ile küçültüp onları bir böcek gibi ezabiliyordu. Belirli bir yaşın altındaki oyuncular bunun değerini bilemeyecektir ama o dönem için bunlar çok önemli ve eğlenceli konulardı. (Yaşlı olduğumu anladığım an, bu andır.) Dünyayı uzaylıların bastığı konu edilmişti. Bu saldıran uzaylılar bile o kadar saçmaydı ki dünya istila altında mı, her şey bir televizyon şovu mu, emin olamıyordunuz.

Bu oyunu hazmedip ikincisini beklemeye başlamaksa yapılan en büyük hata oldu. Yeni oyunun adı Duke Nukem Forever olarak belirlenmişti ve yıllar önce piyasada olması gerekiyordu. Bazı "Forever" takısının, herkesin bu oyunu sonsuza dek bekleyeceğinin işareti

olduğunu söyledi, bazılarıysa Duke Nukem'in aslında hiçbir zaman var olmadığını, herkesin bir hayal gördüğünü söyledi. 3D Realms'ın 2009 yılında iflas etmesi ve oyunun haklarını Gearbox Software'ın alması ise hayallerin gerçeğe dönüşebileceğinin en güzel göstergesi oldu...

## ESKİ, GÜZEL GÜNLER

PAX 2010'da gösterilen demoya geçiş yapıyoruz hızla. Duke Nukem Forever'ın gerçekliğini kanıtlayan bu demo, bize oyun hakkında birçok bilgi vermeyi başarmıştı.

Demonun başlangıcında, ilk hareketinizle Duke, pisuarda ihtiyacını gideriyor. O anda anlıyoruz ki eski günlere çoktan dönmüşüz bile...

Bulduğumuz yerde biraz daha zaman harcadıktan sonra, diğer askerlerle birlikte dışarı çıkıyoruz. Çıktığımız yer de kocaman bir saha. İşte o saniye her şey kendini belli ediyor; büyük bir yaratıkla, büyük bir mücadeleye girmemize saniyeler var.







► Elimizde Devastator, karşımızda dev bir Cyclops. Devastator tek silahımız ama bu deli silah, makineli tüfek kurşunu gibi roket atabiliyor. Cephanemiz bittiğindeyse helikopterle cephane tedarik ediliyor. Duke bir ton roketi Cyclops'a yedirdikten sonra onu deviriyor ve ona yakışır bir hareketle, Cyclops'un gözünü çıkartıyor, bu göze şık bir tekme atarak imzasını da atmış oluyor.

Bu şık hareketten sonra kamera geriye çekiliyor ve aslında Duke'un bir oyun oynamakta olduğu görülüyor.

"Eğlenceli miydi?" diye soruyor, okul üniforması giymiş sarışın bir kız, Duke'un bacaklarının yanından belirirken.

Kızın ikizi hemen yanında beliyor ve diyor ki, "Ve oyun... O da eğlenceli miydi?"

### "12 YILDAN SONRA EĞLENCİLİ OLSA, İTİ OLUR!"

Bundan sonra binalarla çevrili bir Manhattan manzarası beklerken, Borderlands'den fırlamış gibi gözükten bir çöl ortamı karşılıyor bizi. Duke'un kontrol ettiği kırmızı bir Big Foot'la ilerliyoruz bu ortamda ve tanıdık birkaç yüzle karşılaşılıyor.

Domuz kafalı uzaylılar beliyor dört bir yandan. Elimizdeki silah basit ama etkili; onları bir bir öldürmeye başlıyoruz. Burada şu konu dikkati çekiyor; Duke'un saklanabileceği, siper alabileceği herhangi bir düzenek yok. Neden? Çünkü eskiden öyle şeyler yoktu oyunlarda. Gearbox ve 3D Realms de bu konuyu değiştirmeye niyetli değilmiş ki eski oynanış mekanizmasına sadık kalmışlar. Yani karşınızda 10 tane düşman varsa, bunları

saklanarak, bekleyerek yenmeniz çok zor. Onları ya iyi atışlarla öldüreceksiniz, ya da koşarak kaçacaksınız.

Bu bağlamda bolca yaralanacağımızı da anlamışsınızdır. Eskiden kontrol ettiğimiz karakterler ölebiliyordu. Öldüklerinde de ayvayı yiyorduk. Şimdi ölen kahramanlarımız, en yakın noktadan geri geliyor. Duke Nukem Forever'da orta nokta bulunmuş, Duke saklanarak sağlığını düzeltebiliyor ama bir yere kadar. Yani sağlık puanınızın dörtte üçü gittiyse, sağlığını ancak bu çizginin yarısına kadar geri getirebiliyorsunuz. Daha ötesini yapmak için ilk yardım kitlerine ihtiyaç duyuluyor.

Nişan alma konusu da eski günlerin izinden gitmiş durumda. Otomatik nişanlama veya



### YENİDEN DOĞUŞ

Bir takım emülatör veya DOSBox tipi programlarla Duke Nukem 3D'yi bilgisayarınızda çalıştırmamız mümkün ama oyundan tam performans alabilir misiniz, orası şüpheli. Onun yerine, her biri 800 Microsoft Puanı değerindeki dört Dukem Nukem 3D bölümünü satın almak istemez miydiniz? Tabii bunun için bir adet Xbox 360'a ve Xbox Live üyeliğine ihtiyacınız olacak. Eğer bunlara sahipseniz, eski Duke Nukem'i aynı formunda HD televizyonunuzda görebilir ve tüm macerayı en başından yaşayabilirsiniz.

Tabii Xbox Live nedir, multiplayer cenneti. Duke Nukem'in XBLA versiyonunda da multiplayer eksik edilmemiş ve oyunun senaryosunu yedi arkadaşlarınızla birlikte oynamanız sağlanmış. Bu modu beğenmezseniz de birçok haritada, karşılıklı kapışma imkanınız var üstelik.

Grafiksel anlamda herhangi bir yenileme olmaması nedeniyle, oyun ilk aşamada size biraz sönük gözükebilir ama eski günleri az da olsa hatırlıyorsanız, Duke Nukem 3D'nin keyfini de tekrar yaşayabilirsiniz.

İşte istilayı başlatan dev gemilerden bir tanesi. Bunları yok edebileceğimizi sanmıyorum ama görsel olarak gayet göz doldurucu oldukları kesin

İstilacı uzay gemileri bu "shuttle"lar ile yolluyor uzaylı dostlarımızı. Bunlardan bir tanesini inerken görürseniz anlayın ki içinden bela çıkacak...

Büyük ihtimalle bu bir lazer silahı. Bu silah yerine Devastator tutsaydı elinde, o büyük gemiyi bile indirebilirdi belki. [Yok artık.]

nişanlama desteği gibi özellikler aramayın boşuna; Duke Nukem Forever'da neyi vuracaksanız, kendi yeteneğinizle vuruyorsunuz.

### KÜÇÜLT, KOVALA, EZ

Demoda pek fazla silah görülüyordu maalesef. Devastator'ı zaten anlattık. Standart tabancamızda da bir numara yok. Geriye kalıyor dürbünlü Rail Gun ve Shrink Ray. Rail Gun çalışması gerektiği gibi çalışıyor; hedefi nişanlıyor ve tetiğe basıyorsunuz. Tek vuruşta ölüyor zavallı rakibiniz. Shrink Ray ise yine o güzel görüntüyü getiriyor ekrana. Size ateş etmekte olan domuz kafalı düşmanınız bir anda küçülmeye başlıyor ve küçüldüğünü fark ettiği için de uzaklaşmaya çalışıyor. Bu çabalarının nafile olduğunu, onun üstüne basarak gösteriyor Duke...

Bölüm tasarımları ve oyunun ne denli çizgisel olacağı konusunda pek fazla bilgi alamadık demo görüntülerinden fakat 1996'nın oyununda gizli bölgeler oyunun tümüne yayılmıştı. Duke Nukem Forever'da da tek bir çizgi üzerinde koşmadan, gizli sapakları bularak oyuna devam etmek istiyoruz ve Gearbox'ın bu konuyu dikkate alacağını düşünmekteyim.

Demo biterken oyun hakkında bazı sorular

kaldı aklımızda elbette. Bu oyun, yeni nesil FPS'lerin arasından sınırlanabilecek miydi ve oyun dünyasına bir şey getirecek miydi? Aslında bunların olmasına hiç gerek yok. Duke Nukem, Call of Duty'le kapaşıya ne olur, kapaşıya ne olur? Duke bir fenomen ve onun

oyun dünyasına getirdiği soluk tartışılmaz. Duke Nukem Forever düz bir oyun olabilir, orijinal olmayabilir, yer yer sıkıcı bile olabilir ama bu oyunu yine de hepimiz, nefesimizi tutarak oynayacağız, bu da bir gerçek.

**TUNA SEİTUNA**



Bu büyük araçla çok eğleneceğiz.

Windows®. Sınırsız Yaşam. Exper, Windows 7 ürününü önerir.

# exper

## Exper'den Akıllı Öneriler

Bilgisayar kullanıcıları için devrim niteliğinde yenilikler, Exper ile hayat buluyor...



Türkiye'nin en büyük bilgisayar üreticilerinden biri olan Exper'in hayatlarını kolaylaştıracak yeniliklere imza atıyor. Siz de bu yeniliklerle tanışın, akıllıca bir adım atmış olun!

0216 645 85 85  
ÇAĞRI MERKEZİ

## İnternete kablosuz bağlan!

EXPER ACTION DC11T-W

Intel® Core™ i5 661 İşlemci (3.33 GHz, 4 MB L2 Ön bellek)  
• Orijinal Windows® 7 Home Premium 64 bit • Intel® H55 Express chipset 4 GB Dual DDR3 1333  
• 320 GB Sata HDD / 7200 RPM • DVD yazıcı • 2 GB HD4650Pro PCI-E x16 128 bit Ekran kartı  
(1 GB ayrılmış bellek) 54Mbps Wireless Ağ Bağlantısı • Exper 19" geniş ekran LCD Monitor  
• SM, MS, MMC/SD, CF/MD Kart okuyucu • Exper Black Power 300W Exper  
multimedya klavye • Exper optik Mouse • Exper 2.0 Stereo hoparlör

...ile satışa sunuluyor, Exper bayilerinde ve perakende mağazalarında bulabilirsiniz.

Hiç saklamanıza gerek yok. Masaüstü bilgisayarınızla bu aralar aranız açık. Sebebi de her tarafta dolanan ve sizi rahatsız eden bağlantı kabloları... Exper, evinizde ve ofisinizde yaşadığınız bu önemli soruna mükemmel bir çözüm sunuyor. Masaüstü bilgisayarlarınız için kablosuz internet devrini başlatıyor. Şimdi "Wireless Network Teknolojisi" ile eviniz ve ofisinizdeki kablo karmaşasına son vereceksiniz. Artık, ağ kablolarını gönül rahatlığıyla rafa kaldırabilirsiniz. Çünkü hiç ihtiyacınız olmayacak. Ağ kablosu olmadan kolaylıkla internete bağlanabileceksiniz. Ayrıca kablosuz masaüstü bilgisayarlarımızın yüksek performanslı wireless network kartı sayesinde ofisinizde ağ kablosuna ihtiyaç duymayacaksınız. Böylece bağlantı tesisatı kurmanıza da gerek kalmayacak. Hayatınızı kolaylaştıracak bu teknolojiye Exper Active, Diamond ve Action serilerinde farklı performans ve fiyat aralığındaki modellerimiz sayesinde sahip olabilirsiniz. Üstelik 2 yıllık Exper garantisiyle.



EXPER ACTION DC11V

## SSD kullan anında hızlan!

Intel® Solid State Disk, Exper masaüstü bilgisayarlar ile beklemeye son verdi. Artık bilgisayar başında işletim sisteminin açılmasını beklemek, oyunlarda takılmak, çalışma dosyalarınızı kaydederken zamanınızı boşa harcamak yok. Bu teknoloji sayesinde Exper size, daha az güç harcayarak, hızlı ve performanslı çalışma fırsatı sağlıyor.

Intel® Core™ i7 870 İşlemci (2.93 GHz, 8 MB L2 Ön bellek)  
• Orijinal Windows® 7 Home Premium 64 bit • Intel® H55 Express chipset 4 GB Dual DDR3 1333  
Intel® 40GB Solid-State Drive • 1 TB Sata HDD • DVD yazıcı • 2 GB ATI Radeon HD5750  
• DDR5 Ekran kartı (1 GB ayrılmış bellek) • Exper 19" geniş ekran LCD Monitor  
• SM, MS, MMC/SD, CF/MD Kart okuyucu • Exper Black Power midi kasa 500W  
• Exper multimedya klavye • Exper optik Mouse • Exper 2.0 Stereo hoparlör

...ile satışa sunuluyor,  
Exper bayilerinde ve perakende mağazalarında bulabilirsiniz.  
Ayrıca Exper ürün ailesinin farklı fiyat ve konfigürasyonları,  
SSD teknolojili ürünlerini de [www.exper.com.tr](http://www.exper.com.tr)'den  
incelemeniz mümkün.



Daha Hızlı.  
Daha Akıllı.

Intel® Core™  
i7 870 işlemci

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Inside, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon ve Xeon Inside, Intel Corporation'ın Amerika Birleşik devletleri ve diğer ülkelerdeki ticari markalarıdır.

MÜZİĞİNİ  
KAP  
GEL!

7 ARALIK  
SON!

bluejean.com.tr  
loft.com.tr

BLUE JEAN'DE  
BU AY  
POSTER  
ALBÜMÜ VE  
2 TAKVİM

18  
POSTER



Dijital Dergi Aboneliği için;  
[www.eMecmua.com](http://www.eMecmua.com)

[www.bluejean.com.tr](http://www.bluejean.com.tr)



# İnceleme

Bir sonbaharda daha savaşıyoruz

**O**yun takviminin en kalabalık, en verimli ve en gösterişli olduğu aylardan birini, Kasım ayını geride bıraktık ve yine birbirinden muhteşem oyunları oynama fırsatı yakaladık. Artık her sonbaharda bir Call of Duty oynamaya alışan bünyelerimiz, bu yıl da Black Ops ile farklı bölgelerde düşman avladı Activision sayesinde. Ya Assassin's Creed serisinin tur rehberliğine ne demeli? Bu kez de Roma'yı turladık, tarihi mekanlara göz attık, arada işimizi gördük. Sonra Need for Speed: Hot

Pursuit geldi, seriyi yıllardır oynayanlara nostalji dolu saatler sundu, bir de işin içine "meydan okuma" olgusunu soktu. Yarış dünyasına tabii ki Gran Turismo 5 de sonunda ayak basabildi. Daha sayalım mı? Konsola The Sims 3 geldi, PC ve Mac için ek paketi geldi, daha Football Manager 2011 var, FIFA Manager 11 var, DJ Hero 2 var, PSP'de God of War keyfi var... Tek bir bünye, bunların hepsini nasıl oynayabilir?!



74

## The Sims 3

PC ve Mac kullanıcılarının ek paketlerine boğulduğu The Sims 3, en sonunda yeni nesil konsol sahiplerinin karşısına çıktı.



76

## Assassin's Creed: Brotherhood

Ubisoft'un en büyük silahlarından Assassin's Creed, oyunculara Roma'nın tarihi yüzünü gösteriyor, tanıtıyor, gezdiriyor.



82

## Need for Speed: Hot Pursuit

Serinin oyunlarını evde tek başına oynamaktan sıkılanlar, artık Autolog ile birbirlerine meydan okuyorlar!

## Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsanız oyunun hakkını da öyle veriyoruz.



### Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül



### Gümüş

8,5 - 9,5 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül



### Bronz

8 - 8,5 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül

# God of War: Ghost of Sparta

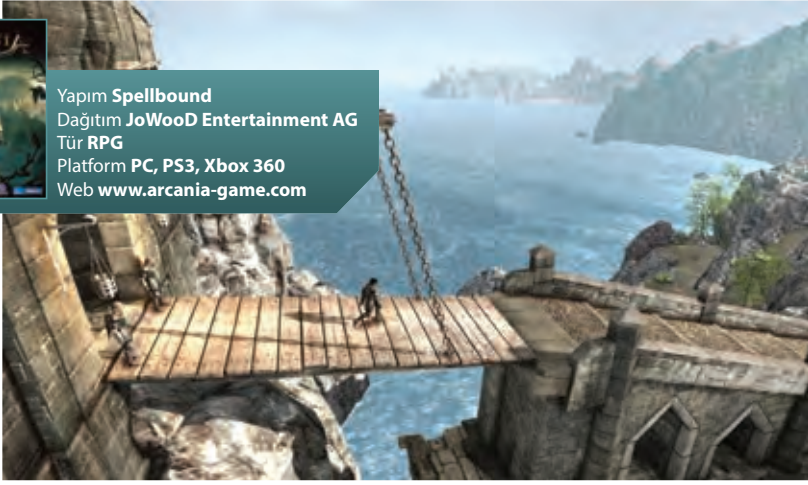
God of War, kalitesini PSP'de de koruyor...

92

İncelenen tüm PC oyunlarının sistem gereksinimlerini Donanım bölümünde, Teknik Servis sayfalarında bulabilirsiniz.



Yapım **Spellbound**  
Dağıtım **JoWood Entertainment AG**  
Tür **RPG**  
Platform **PC, PS3, Xbox 360**  
Web **www.arcania-game.com**



## Arcania: Gothic 4

### Büyülü bir dünya

**G**othic serisini duymayanınız var mı? Eğer cevap "evet" ise çok şey kaçıyorsunuz, hatta kaçırdınız demektir. Özellikle serinin ilk iki oyunu, RPG dünyasına damgasını vurmuş oyunlardandır ve benzeniz kendilerini bir hayli severim. Nitekim piyasaya çıkan üçüncü oyundan sonra seri büyük bir sekteye uğramıştı. Özellikle üçüncü oyunundaki "bug"lar nedeniyle oyun oynanmaz bir hale getirilmişti. Kaş yaparken göz çıkartan yapımcılar bir hayli eleştirilişirken, bize de yeni oyunu beklemek düşmüştü. İşte bu bekleşim Kasım ayı itibarıyla sona erdi ve artık yeni oyunu mıncır mıncır inceleme görevi ailenizin RPG'cisine düştü.

#### Bir zamanlar ormanlar vardı

Arcania: Gothic 4'ün (A: G4) girişinde tabii ki bir giriş videosu ile karşılaşıyoruz. Bu videoda hali hazırda tahtında bulunan bir Kral söz konusu. Biz bu ufak videoyu izlerken bir anda olaylar gelişiyor ve kendimizi Kral olarak buluyoruz. Aynı zamanda oyunun tutorial bölümü olarak tasarlanan bu fantastik mağara bölümünün sonunda bir iblis bizi karşılıyor. Kendisiyle yaptığımız savaş esnasında bir anda gözlerimizi açıyoruz! Aslında ölü gibi uyuyan karakterimiz, bu olayları sadece rüyasında görüyormuş! Ya da sadece rüyamıymış? Spoiler vermeden devam edelim...

Neyse efendim uyanıyoruz ve karşımızda bizimle evlenmeyi bekleyen güzel mi güzel bir hatun kişi var. İçerisinde bulunduğumuz köy başlangıç seviyesi ve gelişim süreci için özel olarak tasarlanmış. Bolca görev aldığımız bu küçük köyde, hatun kişiyle evlenmek için çabalıyoruz. Bir dizi görevden sonraysa evlilik neredeyse vuku buluyor;

#### Zarar vermek

Arcania: Gothic 4 ile gelen bir başka özellik ise tek bir karakter yerine kılıcımızın değebildiği her düşmana zarar verebiliyor olmamız. Bu özellik sayesinde combat'larda garip bir şekilde ufak da olsa bir gerçekçilik havası yakalayabiliyoruz. Fakat bu his fazla uzun sürmüyor.



pek tabii ki yaratıklar gelip köyümüzü yakıp sevdiğimiz kadını yok edince bunlar sadece bir hayal olarak kalıyor. (Aslında bu da rüya olsa süper olurmuş. Sonra oyun hep böyle gitsen? İyi fikir değil mi...) Hayallerimizi takip etmek ve olan olaylara bir cevap bulmak için uzun bir gemi yolculuğuna çıkıyoruz. Gemimizin demirlediği ilk kasabadaysa yine bir dizi görev yaptıktan sonra ana görev serisine yüklenebiliyoruz.

#### Zırh olur, kılıç olur

Şöyle bir oyuna baktığımda gözüme takılan ilk şey harika çevre detayları oldu. Adamlar uğraşmış ve yapmış. Hayatımda, içerisinde bulunduğum en güzel ilk beş oyun ortamından bir tanesi oldu A: G4'ün dünyası. Renklerin inanılmaz kontrastı olsun, sürekli değişen hava durumu olsun ve görsellik olsun; her şeyiyle benden tam not aldı diyebilirim. Pek tabii ki çevre detaylarından bahsetmişken grafiklerden de bahsetmemek olmaz. Açıkçası grafikler devrimsel değiller ama ziyadesiyle detaylılar. Özellikle zırhlar ve silahlar üzerinde bir hayli çalışılmış ki bu da Gothic serisinin en çok ihtiyacı olan özelliklerden bir tanesi. Hele bir de temel olarak Orta Çağ üzerine yoğunlaşmış bir oyunsaydı, bu detaylar maksimumda olmak zorundadır.

Gothic genel hatlarıyla bir RPG oyunu. RPG denince aklımıza gelen ilk oluşum pek tabii senaryo ve bunu takip eden görevler oluyor. Ana senaryo ilk başlarda çok yavaş başlasa da zaman içerisinde kendisini işleyip geliştiriyor ve böylece farklı tatlar yaşamamıza olanak sağlıyor. Yan görevlerse bir RPG oyunundan bekleneceği üzere bir hayli fazla; hatta sonsuza yakın diyebilirim. Neredeyse gittiğiniz her NPC'den bir görev alabiliyorsunuz. RPG oyunlarının en önemli noktasını oluşturan diyalog sistemi de unutulmamış. Ana görevler haricinde bulunan NPC'lerle de bolca konuşabiliyor, bu konuşmalar sonucunda kendilerinden görev alabiliyoruz. NPC demişken; etrafımızda ciddi bolca NPC bulunuyor. Özellikle "ismi" olan NPC'lerle bolca konuşmakta fayda var. Zira bu abilerimizde kesinlikle bir görev bulunuyor. Bir diğer özellikleri de alım - satım içinde fazlasıyla işimize yararmaları. Alımdan daha çok oyun boyunca etraftan topladığımız eşyaları düzenli olarak iş erbabı NPC'lere satacağız.

Tıpkı benzeri RPG oyunlarında olduğu gibi A: G4'de de seviye atlama sistemi bulunuyor. Atladığımız her yeni seviyede toplam üç yetenek puanı kazanıyoruz. Bu puanlarımızıza dağıtabileceğimiz sekiz farklı yetenek ağacı mevcut. Bu ağaçlar şöyle sıralanıyorlar; Mettle, Discipline, Vigour, Precision, Stealth, Zeal, Serenity ve Dominance.

Bu bölünmenin yegane sebebiyse her bir ağacın ana üç sınıf







olan; yakın dövüş, menzilli silah ve de büyü sınıflarını oluşturacak olması. (Yani birazcık Diablo I gibi düşünebilirsiniz.) Zırh giydiğim halde büyü yapabiliyorum ya da ok atabiliyorum. Pek tabii yeteneklerini büyü ağacına harcamış birisi gibi etki edemiyorum ama yine de zırhımın içerisinde büyü yapabilmek harika bir duygu. Gothic de bulunan bir başka RPG öğesiye; "Crafting" yani bir şeyler üretebilme. Craft yapmak için ilk olarak yapacağımız iksir ya da zırhın tarifi gerekiyor. Bu tarifleri NPC'lerden alabildiğimiz gibi, birazcık sabır sonucunda oyun içerisinde de bulabiliyoruz. Craft'lar ziyadesiyle hayat kurtarıyorlar. Özellikle hayat iksirleri ve yine can veren yiyecekler en büyük dostlarımız arasında. Bu iksirleri yapmak içinse bolca etrafta dolaşmalısınız ve de bolca hayvan loot'lamalısınız keza gerekli malzemeleri ancak bu şekilde elde edebiliyoruz. Craft yapmak içinse herhangi bir masa ya da sandalye gerekmiyor. Zaten üretebileceğimiz bir eşya varsa ara yüzümüzün sağ alt kısmında "Craft" simgesi çıkar.

### İşte Harun Erdenay!

Fark ettiyseniz combat sisteminden hiç bahsetmedim ya da karakterimizi nasıl yarattığımızdan ya da silahların farklılıklarından ya da senaryo içerisindeki isimlerden ya da... İşte Gothic isimli güzel arkadaşımızın eksikleri kısmına hoş geldiniz. Dediğim gibi bu oyunda bir karakter yaratmıyoruz. Evet, az önce RPG oyunlarının temel taşlarından bir tanesini "çötök" diye söktük. Elimizdeki muşmula suratlı karakterle oynamak zorundayız. Geliyorum combat sistemine. Yok combat sistemi falan. Sağ tık yapınca takla atıyoruz, sol tık yapınca da saldırıyoruz. Saldırı konusunda yaptığımız tek şey cidden sol tık yapmak. İlk başlarda art arda yaptığımız ve bir yerde duran saldırılarımız; Discipline ağacının dördüncü yeteneği olan "Hail of Blows" sayesinde sonsuzluğa ulaşıyor. Yani bir adam düşünün gözleri kırmızı, böyle elindeki cihazla durmadan vuruyor. Yani cidden durmadan... Ha bir de sol tıka basık tutup abanma durumu var. Bu saldırı sayesinde rakiplerimizin blok'larını kırabiliyor ve kendilerine fazlasıyla hasar verebiliyor. Fakat rakiplerimiz neden bize sürekli bu saldırıyı yapmaya çalışıyorlar? Zaten yapmaya çalıştıkları zaman böyle bir parlıyorlar, sonra yavaş yavaş biriktiriyorlar derken... Ben



sağ tuşa basıp kenara kaçıyorum. Harika bir savaş sistemi değil mi?

Gelelim biz RPG'cilerin cidden önem verdiği diyalog sistemine. Yok arkadaşlar diyalog sistemi falan. Her şey ezberden gidiyor. Yani verdiğiniz cevaba göre yeni bir diyalog penceresi açılmıyor. Aksine bütün konuşmaları yapabiliyorsunuz. Çok nadiren konuşmalar esnasında bir heyecan olabiliyor ama genelde bir şey olduğu yok. Eh, az önce karakter de yaratmamıştık zaten, konuşmasına çok da gerek yok demek ki. Görevlerini yapın yeter ona. Peki ya bu güzelim atmosferi yok eden hava olayları? Zeus'la konuşmak istiyorum! Nasıl bir havadır bu! Güneşli bir havada

▣ **Oyunu oynamak yerine durup manzaryı izleyin; daha iyi**

## Gelelim biz RPG'cilerin cidden önem verdiği diyalog sistemine. Yok arkadaşlar diyalog sistemi falan. Her şey ezberden gidiyor

koşuyorken şangır diye yağmur yağıyor. Hadi ben Antalyalı'yım alışkınım böyle hava olaylarına da peki ya siz? Sonra güneş, sonra bir anda karanlık...

### Yok Gothic

Bitmiş arkadaşlar bu seri. Evet, dışarıdan bakınca çok güzel gözüküyor biliyorum ama içerisine girince hiç de öyle olmadığını anlıyorsunuz. Özellikle oynanış olarak dokuz yıl geriden gelir desem aşağı yukarı tam sayıyı vermiş olurum sanıyorum. Bu sefer bug derdinden kurtulmuş yapımçılar ama başlı başına bir tarihi eser yapmışlar bu seferde. Eski tarzda RPG severler kaçırmamasın diyeyim barı, ne diyeyim... **Ertuğrul Süngü**

### Arcania: Gothic 4

+ Harika çevre detayları, güzel zırh ve silah tasarımları

- Combat sistemi yok, her şey karman çorman, geri kalmış oyun yapısı

5,5

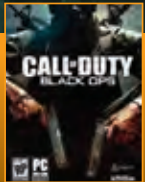


### Alternatif

The Elder Scrolls IV: Oblivion (9,6)

Fallout: New Vegas (8,0)

Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir (9,0)



Yapım **Treyarch**  
Dağıtım **Activision**  
Tür **FPS**  
Platform **PC, PS3, Xbox 360**  
Web [www.callofduty.com](http://www.callofduty.com)  
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

# CALL OF DUTY BLACK OPS

DRAGOVICH.. KRAVCHENKO...  
STENER.. ALL MUST DIE!



**B**azı oyunları bitirdiğiniz zaman oyunun yapım aşamasıyla ilgili videolar görücüye çıkar ya hani... İzler misiniz onları? Ben bayılıyorum! Bir oyunun yapım aşamasında ne gibi zorluklar olduğunu ve bunlarla uğraşmanın ne kadar eğlenceli olabileceğini anlatırlar size kaba olarak. İşte bu zorlukları gördükten sonra en kötü oyunu bile eleştirirken dikkatli olmaya çalışırım. Öyle paldır küldür, "Böyle oyun mu olur kardeşim!" demeden önce bir kez daha düşünmeye çalışırım en azından. Bunu size anlatmamın sebebiyse şu: Bazen çeşitli forum sayfalarında -hatta çoğu zaman LEVEL Online'da- öyle yorumlara rastlıyorum ki kızmadan edemiyorum. "Bu oyun resmen çöp!" gibi yorumlardan bahsediyorum.

İşte bu tür, olumsuz eleştirinin sınırlarını aşıp hakarete varan yorumlara maruz kalan oyunlardan biri de Call of Duty: Black Ops. Kimin beğenisini kazandı, kim beklediğini bulamadı veya kim hiç beğenmedi, bilemiyorum. Bildiğim tek şey var, o da Call of Duty'nin bu dört gözle beklenen yeni üyesinin tam anlamıyla bir şaheser olduğu. Kusurları var mı? Elbette var; ancak affedilmeyecek şeyler değil. Dolayısıyla, kesinlikle ama kesinlikle bir çırpıda başarısız ilan edilebilecek bir oyun değil Call of Duty: Black Ops. Zaten başarısını satış rakamlarıyla da kanıtladı. Tamam, Call of Duty etiketinin bu rakamlarda etkisi var elbette ama böyle destansı bir serinin son halkası olarak bütün iddialarını fazlasıyla ortaya koyan ve yeni bir Call of Duty oyunundan beklenen pek çok detayı bünyesinde barındıran bir oyun var karşımızda. Peki nedir bu detaylar? Görelim...

Bir değişiklik yapmak ve oyunun en büyük kusurundan bahsederek konuya en alakasız yerinden bodoslama dalmak istiyorum şimdi. Call of Duty gibi bir seriden ve bu serinin en taze üyesinden bahsediyoruz değil mi? Yani ortada büyük bir yapım var. Peki böyle bir yapımın ilk görücüye çıktığı zaman hem senaryo, hem de multiplayer tarafında oyunu oynamanızı imkansız kılacak kadar ciddi olan optimizasyon problemlerinin ve diğer can sıkıcı kusurlarının olması ne demektir? Bu durumda direkt şöyle bir fikir uyanıyor insanın kafasında: Call of Duty: Black Ops, alelacele piyasaya sürülmüş bir oyun!

Oyunun piyasaya çıkmasından sonraki ilk bir hafta, resmen sinir krizleri geçirdim zira performansına güvendiğim sevgili bilgisayarım, grafik ayarları dibe vurmuş haldeyken bile resmen ağladı Call of Duty: Black Ops çalışırken. Treyarch'dan sağlam bir yama bekleyip durdum günlerce ama ilk etapta oyunun multiplayer tarafındaki kusurları gideren bir yama yayınlandı sadece. Bense ısrarla senaryo modunun optimizasyon hatalarını giderecek yamayı bekliyordum ki bu yama da fazla gecikmedi. Sonuç ►



▶ olarak tüm bu kusurlar, affedilebilir birer baş ağrısı olarak mazide kaldı. Bana da muhteşem bir senaryonun tadını çıkarmak kaldı tabii ki. Neyse... Lafı fazla uzatmadan hikayemize dalalım yavaştan. Şöyle bir açılış cümlesiyle başlayalım mesela: Ve işte karşınızda, kaniyle ve canıyla Call of Duty: Black Ops!

### Soğuk savaş, Vietnam, Küba ve...

Bir hikayeyi anlatmaya en başından başlarsanız, hikayenin sonunu hikayeyi dinleyenlerin ellerine teslim etmiş olursunuz. Eski Türk filmlerindeki genel sorun da budur. Hikayenin en sonundan da başlayamayacağınız göre en ideal fikir, hikayenin en alakasız yerini seçip, anlatmaya oradan başlayarak ortama inceden inceye gizem salmak olacaktır. Black Ops'un hikayesi de böyle bir teknikle hazırlanmış anladığım kadarıyla. David S. Goyer imzalı bu muhteşem hikayenin neresinden bahsetsem size spoiler vermiş olacağım ama ucundan kıyısından da olsa olan bitenden biraz bahsetmem gerekecek. Yine de rahat olabilirsiniz; çünkü ağzınızın tadını kaçırarak hiçbir detaydan bahsedilmeyecek okuyacağınız cümlelerin arasında.

Öncelikle şunu belirtmeliyim ki her saniyesi dolu dolu olan ve kesinlikle bir oturuşta sindirilemeyecek



kadar detaylı olan bir hikaye var karşımızda. Nova 6 kod adlı özel bir silah var hikayenin temelinde. Dünyayı tehdit eden bir silah bu ve tabii ki yok edilmesi gerekiyor. Bu çerçevede işin içine tahmin edebileceğiniz tüm ülkeler giriyor. Bu ülkelerle birlikte Kennedy ve Castro gibi önemli devlet adamları da karışıyor işin içine. Kahramanımızın adı ise Alex Mason. Frank Woods ve Joseph Bowman isimleri de aklınızın bir kenarında kalsın; çünkü çok fazla karşılaşacaksınız bu isimlerle. Call of Duty serisinden hatırlayacağınız, belki de özlediğiniz önemli isimler de çıkacak kaşınızda. Hayır, Captain Price'dan değil, tüm karizmasıyla ve insanı gaza getiren naralarıyla Viktor Reznov'dan bahsediyorum.

### İKİNCİ GÖRÜŞ

Daha MW2'ye doyamamışken Black Ops haberleri gelmişti. Sebebi Activision'un, IW yapımcılarını sepetleyip "Bakın halen CoD ismi bizde" diye kendisini kanıtlamaya kalkması oldu. Peki oyun oldu

mu? Hayır. Bir öncekinden farksız hatta daha zevksiz, neredeyse hiç sekmeyen silahları, minicik haritaları, bug'ları ile alelacele çıkan bir oyun benim gözümde. Ben oyunlarda gerçekçiliğe önem veren biri olarak Medal of Honor ya da Battlefield Bad Company serisini tavsiye ediyorum. CoD ne yazık ki aynı NFS gibi popüler kültürün tükettiği bir seri haline geldi.



Aral'da  
Satışta  
aralgame.com



Nikita Dragovich, Lev Kravchenko ve Friedrich Steiner isimleriyle düşman saflarına ait ki bunların kim olduklarına ve hikayedeki rollerine, oyunu oynarken şahit olacaksınız zaten.

Hikayemizin en başında bir işkence sandalyesine bağlanmış halde buluyoruz Alex Mason'ı. Boğuk bir ses, sürekli sorular soruyor ve cevap vermediği zamanlarda yüklü bir elektrik akımı dolaşır Mason'ın damarlarında. Bu acımasız sorgulamanın sonucunda ortaya çıkan olayları ve detayları birer birer oynuyoruz. İlk olarak Küba'ya yol alıyoruz mesela. Amacımız, silah arkadaşlarımız Woods ve Bowman ile birlikte Fidel Castro'yu öldürmek. Bu şekilde başlayan hikayemiz giderek dallanıyor, budaklanıyor ve detaylar birer birer sahneye çıkmaya başlıyor. Bu noktada size önemli bir tavsiyem olacak. Heyecana kapılıp ara videoları atlamak gibi bir hataya düşmeyin sakın; hatta abartarak yanınıza bir de not defteri alın (Ciddiyim!) ve bu güzelim hikayenin detayları konusunda aklınızda soru işareti kalmamasın. Anlaştık mı? Devam edelim öyleyse.

### Show no mercy! Kill them all!

Oyunun grafik kalitesi hakkında söylenecek pek bir şey

yok. Her şey gayet lezzetli görünüyor bu anlamda. Hatta dikkat ettiğim kadarıyla Call of Duty serisinin en kanlı oyunu olarak göze çarpıyor Black Ops. Oyunun sonuna kadar bol bol kan göreceksiniz. Bunun uyarısını şimdiden yapayım. Patlayan kafalar (Yok artık!), kopan kol ve bacaklar da olayı iyiden iyiye körükleyecek. Yoğun aksiyon sahneleriyle birlikte ortaya çıkan patlama efektleri ve diğer grafiksel detaylara gözünüzü doyurmaya yetecek diye düşünüyorum. Kısacası Treyarch, bu anlamda harika bir iş çıkarmış ve Black Ops'u bir sanat eserine çevirmiş. Gerçi oyunu PC'de oynayanlar, optimizasyon konusunda illa ki sorun yaşamışlardır ama az önce de belirttiğim gibi, artık bu tarz bir sorunu yok Black Ops'un.

Genel olarak oyunun ses kalitesine baktığımdaysa ortalama bir kaliteyle karşılaştığımı söylemem lazım. Özellikle geçtiğimiz ay piyasaya çıkan Medal of Honor'ı baz aldığımızda Black Ops'un ses kalitesi için "doyurucu" diyebilirim sadece. Yine de ara sıra senfoni temelli müziklerin yanı sıra sıcak çatışmaların atmosferini kuvvetlendiren rock temelli müziklerin devreye girmesi hoş olmuş. Hatta bazı bölümlerde kulaklarınıza tanıdık gelecek ünlü şarkılara bile rastlayabilmeniz mümkün ki Rolling Stones ve Eminem gibi ünlülerden bahsediyorum.

Özellikle Savaş temalı FPS'lerde en önemli husus olarak gördüğüm vuruş hissiyatından da tam not alıyor Black Ops. Kopan kol ve bacaklar da devreye girince kullandığınız silah türünün etkilerine gözlemlenizle şahit oluyorsunuz. Bu arada, vahşetten

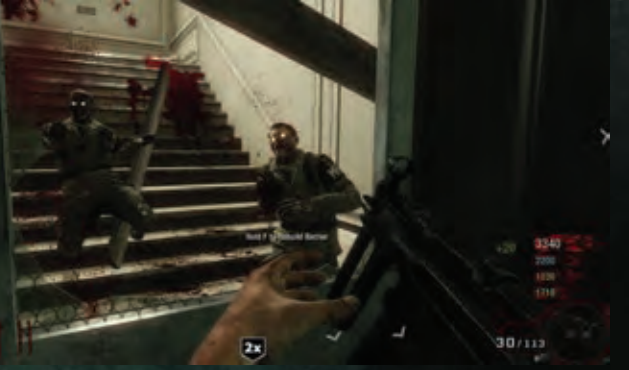
### Klasik Multiplayer Kalıpları

Düşünüyorum da her multiplayer içeriğinde Deathmatch ve Team Deathmatch gibi kalıplar mevcut. Bu başlıkların içerikleri değişiyor bazı oyunlarda sadece. Özellikle ünlü oyun serilerinde hiçbir şekilde değiştiğini görmedim bu seçeneklerin. Neden daha farklı multiplayer seçenekleri yaratılmıyor acaba? Risk almaktan korkuyor olabilirler mi?

**Her saniyesi dolu dolu olan ve kesinlikle bir oturuşta sindirilemeyecek kadar detaylı olan bir hikaye var karşımızda**



Canım, biraz hava atalım ■  
dedik; ne var?!



► hoşlanmayanların bu detayları kapatabileceklerini de hatırlatayım. Sonra "Vay efendim, oyunlar da vahşete özendiriyor!" diye sudan bahanelerle oyunları suçlamaya çalışanlar tūrüyor durduk yere, hoş olmuyor. Silahların vuruş hissiyatlarından bahsetmişken, çeşitlerinden de bahsedelim biraz. Görebileceğiniz en geniş silah repertuarına sahip Black Ops. Klasik savaş canavarları bir yana dursun, hedefini havaya uçurabilen crossbow modelleri ve güdümlü füze fırlatan; hatta bu füzeyi sizin kontrolünüze sunan roketatarlar gibi değişik ve ilginç karakterli silahlar pek bir lezzetli olmuş. Zaten oyunun sonuna kadar habire değişik bir silahla karşılaşıyorsunuz ve "Şunun da bir tadına bakalım!" demekten kendinizi alıkoyamıyorsunuz.

İkinci bir önemli husus olarak yapay zeka konusunda biraz sendelediğini gördüm Black Ops'un. Karşıma çıkan düşman askerlerinden pek şikayetçi olmadım aslında. Asıl mesele, takım arkadaşlarının bazen, hatta çoğu zaman olmadık işler yapmasıydı. Mesela, etrafında sağlı sollu birkaç oda bulunan bir koridorda harıl harıl çatışarak ilerlerken bir bakıyorum, Woods almış başını gidiyor. "Herhalde herkesi temizledik," diyerekten herifi izlemeye başladığım vakit bir de bakıyorum, Woods'un kışının dibinde bir düşman askeri var ve birbirlerine sırt sırta verip beni beklemeye koyulmuşlar. Bir zahmet geri dönüp vursana şunu be adam! İlla ki her şeyi benim mi

yapmam gerekiyor? Bu tarz sahnelerle, hatta daha beterleriyle defalarca karşılaştım desem yalan olmaz. Öyle ki bazen düşman askerlerinin burunlarının dibindeki adamlı ilgilenmek yerine direkt bana doğru koştuklarını gördüm. Olmasın artık böyle göze batan kusurlar yahu!

Black Ops, şimdiki kadar bahsini ettiğim tüm detaylarıyla birlikte suluksuz bir aksiyon sunuyor. Bu da yetmiyor, oyunun yaklaşık altı - yedi saatlik süresi boyunca aksiyonun dozajı sürekli artıyor. Woods'la birlikte bir savaş helikopterine atlayıp ortaliğin tozunu dumanına kattığınız zamanlar var mesela. Ağır makineli tüfeklerle yüklenmiş bir savaş botuna atlayarak Vietnam'ın altını üstüne getirdiğiniz sahnelere de şahit olacaksınız. Hatta devasa bir jet uçağını hava alanından kaldıracaksınız ve kokpitteki radar vasıtasıyla aşağıdaki ekibinize taktikler vereceksiniz. Bu da yetmeyecek, saldırı emri verdiğiniz ekibinizin girdiği sıcak çatışmaları bizzat kontrol edeceksiniz. Treyarch, ince iş çıkararak oyunun her saniyesinin tadına varmamıza izin vermiş. Dolayısıyla oyunun başlangıcından sonuna kadar hemen hemen her detayın içinde bizzat buluyoruz kendimizi.

### Hikaye biter, aksiyon bitmez!

Oyunu bitirdiniz, yaşadığınız heyecanın tadı hala

## Karakter Analizi



### ■ Alex Mason

Black Ops'un esas oğlanı vasfına sahip olan Alex Mason, Alaska'da doğup büyümüş. Askeri yetenekleri, 25 yaşında Studies of Observation Group (SOG)'a katılmasına vesile olmuş ve böylece kendisini soğuk savaşın içinde bulmuş. Hikayedeki haliyle dostluğa büyük önem veren bir karakter yapısı var Mason'ın. Dostları için rahatlıkla kendini feda edebiliyor. Viktor Reznov'a karşı hissettiği kuvvetli bağın sebebi de bu karakter yapısının bir sonucu olarak başına büyük işler açıyor.



### ■ Frank Woods

Alex Mason'ın en yakın dostlarından ve silah arkadaşlarından biri Woods ve yine Mason gibi SOG'un önemli kozlarından bir tanesi. Tipik bir Amerikan askerini canlandırıyor hikayede. Cesaretli, kuvvetli ve zeki bir portre çiziyor. Black Ops hikayesinin neredeyse tamamında yanımızda mutlaka yer alıyor. Küba'dan Vietnam'a kadar her köşede Woods'a rastlayacağınız emin olabilirsiniz. Her SOG askerinin olduğu gibi CIA'den ve ajanlarından hoşlanmıyor. Hikayenin sonuna da öyle bir soru işareti bırakıyor ki...



### ■ Joseph Bowman

Bowman, SOG bünyesinde Chief Petty Officer rütbesine sahip bir asker. Aynı zamanda Woods'un da sağ kolu. Modern Warfare'den Gas'i hatırlarsanız, Bowman'ın karakteri hakkında az çok fikre sahip olursunuz. Tam bir görev adamı Bowman. Aldığı bir görev için ölmek zorunda kalması önemli değil onun için. Woods'un sağ kolu olmasından dolayı hikayemiz boyunca birçok görevde o da yanımızda mutlaka yer alıyor. Hikaye süresince yaşanan entrikalardan da nasibini alıyor üstelik; hem de acı bir şekilde...



### ■ Grigori Weaver

Grigori Weaver, 1936 yılında Rusya'da doğmuş. O da SOG üyesi; ancak SOG'un Rusya şubesinde hizmet veriyor. Hikaye boyunca kendini pek göstermiyor Weaver. Sadece kendi işini ilgilendiren bölümlerde ortaya çıkıyor. Dolayısıyla oyunun gizemli karakterlerinden bir tanesi olarak ilan ediveriyorsunuz kendisini. Böyle bir gizemin bir sonucu olarak oyunun sonunda büyük bir sürprizin altına imzasını atıyor. Anlayacağınız, "Hadi canım!" diyeceğiniz sahnelerden bir tanesi Weaver'a ait.



damağınızda ama bir süre sonra canınız yeniden aksiyon istiyor. Silah seslerini yeniden duymak, savaş atmosferine yeniden gömülmek istiyorsunuz. İlacınız tabii ki oyunun multiplayer tarafı olacak ama o tarafa geçmeden önce sevgili zombilerimize bir göz atalım. Evet... İlk olarak Call of Duty: World at War'da karşımıza çıkan olan zombi eğlencesi, Black Ops'ta kaldığı yerden devam ediyor. Bu sefer World at War'dakine nazaran daha hızlı hareket edebilen zombiler var mönümüzde. Olayın geri kalanındaysa pek bir değişiklik yok. Yani World at War'un zombi heyecanının yeni versiyonunu bulacaksınız karşınızda. İlk etapta tek bir harita üzerinde oynuyorsunuz zombi modunu. Oyunun senaryo modunu bitirdiğinizdeyse karşınıza daha uçuk bir zombi senaryosu ve yeni bir harita daha çıkıyor. Bu haritada seçeceğimiz karakterler söz konusu olduğundaysa olay iyice çığırından

çıkıyor. Oyunun hikayesinde payları bulunan Başkan Kennedy veya Fidel Castro'yu kontrol ederek zombi avlamaya var mısınız? Eğlenceli görünüyor değil mi? O halde sabırsızlıkla beklediğiniz multiplayer modlarına geçmeden önce sevgili zombi kardeşlerimizle şöyle bir kucaklaşıp hasret giderin, daha sonra birbirinizi yemeye başlayabilirsiniz.

Ve geldik Black Ops'un diğer bir önemli tarafına, yani multiplayer kulvarına... Birçoğunuzun Black Ops'u sadece multiplayer seçenekleri için satın aldığının veya alacağını farkındayım. O yüzden bu bölümde elimden geldiği kadar aşına olduğunuz detaylardan ziyade ince noktalara değinmeye çalışacağım. Yine de her şeyden önce Treyarch'a bir miktar giydirmeden edemeyeceğim; çünkü bunu gerçekten hak etmiş



#### ■ Jason Hudson

Hikaye dallı budaklı olunca herkes giriyor işin içine ki bu "herkes" çerçevesine CIA de dahil. Jason Hudson ise Mason'u sürekli takip altında tutan CIA ajanı rolünde. Üstelik oyunun bir bölümünde oynanabilir bir karakter olarak da çıkıyor karşımıza. 1932 Washington doğumlu olan Hudson, Psikoloji ve Politik Bilimler üzerine uzmanlaşmış bir şahıs. Eh, CIA'nin kilit adamı olabilmek için bu tarz vasıflara ihtiyaç duyuluyordur herhalde. Sıkça karşılaşacaksınız Hudson'la. Hikayenin en temel noktalarında kendini gösterecek.



#### ■ Viktor Reznov

Call of Duty: World at War'u hatırlarsanız, bu isim size hiç de yabancı gelmeyecektir. O insanı gaza getiren savaş naralarını hatırlar mısınız mesele? İşte aynen o şekilde bulacaksınız Reznov'u. Yalnız, hikayenin en derin ve en şaşırtıcı noktalarında çıkacak karşınıza. Mason'la olan yakın münasebeti dolayısıyla hemen hemen her sahnede birlikte olacağız Reznov'la. Tıpkı Mason gibi dostluk ve onur kavramlarına çok önem veriyor Reznov ki aralarındaki tuhaf bağın sebebi de buradan kaynaklanıyor. Hikayenin sonunda gerçekten şaşıracaksınız; hem de çok...



■ Helikopter tamamen sizin kontrolünüzde olduğu için dilediğiniz her yeri havaya uçurabilirsiniz.



## Her Sene Yeni Bir Call Of Duty

Activision, Call of Duty serisini bir gelenek haline getirdi farkındaysanız. Yani her sene mutlaka yeni bir Call of Duty başlığıyla karşılaşmamız mümkün. Infinity Ward gibi bir firma bile tek kalemde harcandı ama Call of Duty serisi, kalitesinden hiçbir şekilde taviz vermedi. Bakalım gelecek yıl nasıl bir Call of Duty başlığıyla karşılaşacağız.

► olduklarını düşünüyorum.

"Alelacele piyasaya çıkmış bir oyunu!" dedim Black Ops için, hatırlarsanız. Böyle söyledim; çünkü haklı gerekçelerim vardı. Tahmin edersiniz ki bu gerekçelerin büyük bir bölümü, oyunun multiplayer kulvarında yer alıyor. Black Ops ilk piyasaya çıktığında, oyunun multiplayer seçeneklerini oynamanız neredeyse imkansızdı. Bir yandan optimizasyon sorunları, diğer yandan "lag" problemleri derken tam anlamıyla soğuyordunuz oyundan. Öyle ki Leaderboard'daki "kill" sayınızın alakasız rakamlara karşılık gelmesi gibi ciddi sorunlar söz konusuydu. Özellikle oyunun PC ve PlayStation 3 versiyonları, katlanılmaz derecede hatalarla doluydu. Neyse ki Treyarch elini çabuk tuttu ve bu hataları teker teker düzeltmeye koyuldu; hatta siz bu satırları okurken, muhtemelen Black Ops'un senaryo ve multiplayer tarafına ait tüm aksaklıklar onarılmış olur.

Gözümüzün nuru Modern Warfare'in icadı olan, bir savaş oyununu multiplayer kulvarında oynamayı ayrı bir haz haline getiren tüm yapı, Black Ops'ta biraz daha geliştirilmiş bir vaziyette karşımıza çıkıyor. Oyunda yer alan geniş silah repertuarı, multiplayer tarafında etkisini daha da bir kuvvetli gösteriyor. Olmazsa olmaz tüm multiplayer seçenekleri (Deathmatch, Team Deathmatch, Sabotage, Domination, Headquarters, Search and Destroy ve fazlası...) var oyunda. O tanıdık seviye atlama sistemi de tekrar bizimle; ancak açılan silahlara sahip olabilmek için sadece seviye atlamak yetmiyor. Bu silahları ve diğer ekipmanları ayrıca satın almamız gerekiyor. Satın almak derken, cebinizden ekstra para çıkacak diye bir durum söz konusu değil. Her maçtan

Bunlar sizin askerleriniz. Yanlılıkla ateş etmeyin benim gibi, yazıktır...



## Alternatif

**Battlefield: Bad Company 2 (9,6)**  
**Medal of Honor (8,0)**  
**Call of Duty 4: Modern Warfare 2 (8,7)**

çıktığınızda gösterdiğiniz performansa göre oyun içi para kazanıyorsunuz. Hatta maça girmeden önce bazı görevleri yerine getirmenizi isteyen çeşitli kontratlara imza atarsanız, daha fazla para kazanabilmeniz bile mümkün.

Kazandığınız paraları yatıracağınız yerler de belli tabii ki. Açılan silahların yanı sıra, silahınızı modifiye etmenizi sağlayacak parçaları da satın alabiliyorsunuz. Alışveriş listenizde perk'ler de mevcut tabii ki. Geniş bir perk listesi var önünüzde. Bunlardan dilediğinizi satın alabiliyorsunuz ama sadece üç tanesini bir arada kullanabiliyorsunuz. Seviyeniz yükseldikçe hizmetinize sunulan çeşitli özellikler de arkası arkasına geliyor. Kaçınıcı seviyede açıldığını bilmiyorum ama oyunda RCXT diye bir olay var ki bu olayı listenize eklemek için sabırsızlanacağınızdan eminim. Üzerinde



Ortam ne kadar karmaşık olursa olsun, bu noktalar sayesinde gitmeniz gereken yeri rahatlıkla buluyorsunuz.

34m

Fırlatacağınız roketlerden Woods ve Bowman sorumlu. Muhteşem bir detay!

LEFT MOUSE

RIGHT MOUSE

bomba taşıyan uzaktan kumandalı minik bir panzer düşünün. Bu minik panzeri aktif ettiğinizde kontrolü direkt olarak size geçiyor. Bu aşamadan sonra yapmanız gereken tek şey, panzeri düşman askerlerinin üzerine sürmek ve patlatmaktan ibaret. Bu şeyleri kullanmak o kadar zevkli ki anlatamam size. Aynı minik panzer tarafından havaya uçurulmak da bir o kadar sinir bozucu tabii ki. 3 "kill streak" yaptığınız zaman kullanıma açılıyor RCXT'ler. Tabii ki daha yüksek rakamlara ulaştığınızda daha marjinal seçeneklere de sahip olabiliyorsunuz. Mesela, düşmanlarınızın üzerine doberman köpeklerini salmanız bile olası.

Genel hatlarıyla hızlı bir yapıya ve tamamen arcade temeline sahip Black Ops'un multiplayer tarafı. Dolayısıyla Battlefield: Bad Company 2'de gördüğünüz devasa haritalarla ve yıkılan binalarla, kısacası ağır gerçekçilik detaylarıyla karşılaşmayı umarsanız, hayal kırıklığına uğrarsınız. Ha, şunu da unutmadan söyleyeyim, hardcore seçeneğine sahip multiplayer modlarını kesinlikle oynamalısınız. Radar olmadan, düşman askerlerinin nerede olduklarını bilmeden, her adımı temkinli atarak oynamak çok ayrı bir zevk gerçekten. Bu lezzeti tatmazsanız Call

of Duty: Black Ops'un multiplayer heyecanını tam anlamıyla yaşamamış olursunuz, benden söylemesi.

Sona doğru yaklaşırken, bir kez daha alkışlamak istiyorum Treyarch'ı ve Activision'ı. Gerçi oyunu biraz daha elden geçirip öyle piyasaya sürselermiş, alkışı daha çok hak edeceklermiş ama olsun. Burada okuduklarınız ne olursa olsun, son kararın her zaman size ait olduğunu unutmayın. Yazıma başlarken de söylediğim gibi, Call of Duty: Black Ops'u beğenmediyseniz bile bunu düzgün bir dille ifade etmeye özen gösterin. Çünkü ortada -klişe de olsa- emek var. Eh, mesajımı da verdiğime göre yavaştan müsaadenizi isteyeyim ben artık ve sizi bu muhteşem serüvenle baş başa bırakayım. Görüşmek üzere...

■ **Ertekin Bayındır**

### Call of Duty: Black Ops

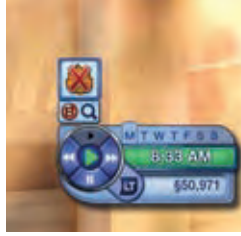
+ Yoğun aksiyon, geniş silah repertuarı, sağlam işlenmiş hikaye, savaşın gerçek yüzünü gösteren ince detaylar

- Göze batan yapay zeka, şu an çoğu giderilmiş olsa da oyunu oynamayı imkansız kılan teknik kusurlar

9,0



Yapım EA  
Dağıtım EA  
Tür Simülasyon  
Platform PS3, Xbox 360  
Web www.thesims3.com  
Türkiye Dağıtıcısı Aral



## The Sims 3 [Konsol]

Simler'in dünyasında devrimsel yenilikler oluyor!

**A**ynı anda birkaç The Sims sever düşünün; bütün ek paketlere sahip, serinin hepsini sular seller gibi biliyor. Ben o birkaç The Sims severi gözümün önüne getiriyorum şu anda; sonra onları ellerinde gamepad'le konsol karşısında... The Sims 2'nin konsol versiyonunda da olmamıştı bu iş; şimdi de düşünemiyorum vallahi, olmuyor. Bütün aktif The Sims takipçilerine konsol uyumluluk patch'i lazım öncelikle, bunu baştan belirtmeliyim.

Malumunuz, bu yenedünyaya mouse - kontrol rejiminden geldikten sonra, gamepad'in bütün tuşlarıyla beş dakika cebelleşip PlayStation 3'e kötü bakışlar atarak yeni The Sims formatına giriş yaptım. Karakterimizi istediğimiz ve bildiğimiz gibi yarattıktan sonra, evini ve yeni mahallesini görmeye geldi sıra. Kasabamız bu kez oldukça minimal çünkü aslında o hep alıştığımız köprülerin üzerinden kameranın yavaşça süzülüp kasaba animasyonu da yok. Kasabamız, bir harita artık arkadaşlar. Cicili, bicili, renkli; tepeden görüyoruz nerede ne var; uçan kuşlar yok maalesef, bulutlar da yok. (Başlarda gözleriniz arıyor.) Alışılmayacak şeyler değil neyse ki, grafikler de tatminkar genel olarak fakat tabii ki PC versiyonunda gözlerimiz daha çok bayram ediyordu.

Alışılması zor noktalara baktığımızda kontrol sistemi podyuma birinci sırada çıkıyor. Oyunun başlangıcındaki tutorial bölümü imdadımıza yetişiyor ve -eksik olmasın- oldukça yardımcı oluyor. Basitçe her tuş oyunda belli menülere atanmış durumda. Biriyile karakterin menüsünü açarken diğeriyle iptal ediyorsunuz, başka bir tuş sadece

### Alternatif

The Sims3: Ambitions (7,5)  
The Sims 3: World Adventures (8,0)  
The Sims 3 (PC) (9,5)

kamera, Select tuşu (Xbox 360 alınma üzerine.) buy-build mode, ödüller, harita düzenleme menülerine ulaşmanızı sağlıyor. En büyük zorluğa alıştıktan sonra gerisi oldukça eğlenceli. Peki tek mouse click'i ile yönlendirdiğimiz simsimizi artık nasıl hareket ettiriyoruz? Baştan aşağı bizi saran kutsal bir yeşil ışık var; imleçle etkileşime geçmek istediğimiz obje, yer veya kişiyi seçerek onay tuşuna basıyoruz. Bir alanda üç yan yana obje varsa, hangisiyle etkileşime geçeceğimizi soruyor. Burası da biraz can sıkıyor, itiraf ediyorum. The Sims 3'ün sadece konsol sürümü için bir de güzel sürprizi var; karma puanları. Her gece eklenen gökten inen karma puanları sayesinde iyi veya kötü aktivitelerde bulunuyorsunuz. İyiler; bütün gün şanslı olmak, makyaj ve genetiği değiştirmek; kötüler ise hayalet çağırarak ve depremlere yol açmak gibi. Challenge menüsü ise oyundaki zaman süresini uzatmak için ideal, konsolların achievement mantığı kıvamında. Bunlarla da özel hazırlanmış eşyalar ve giysi setleri alabiliyoruz. Online paylaşım da da sınır tanımıyoruz konsol sürümünde; Exchange adı altında yaptığımız tasarımları paylaşma açabiliyoruz. İlerde Store'dan da bolca kaynak geleceğini varsayarsak, indirilebilir içeriklerle güzel günler bizi bekleyecek, inanıyorum.

EA, The Sims pazarını -tıpkı The Sims 2'de olduğu gibi- konsollara taşımakla kendi adına müthiş bir şey yaptı; orası kesin. Sıfır km, taze The Sims meraklıları için de oldukça cezbeden yanları var. Ama bu versiyon, bütün dünya The Sims severler cemiyeti tarafından coşkuyla kutlanacak mı, orası şüpheli...

■ Ayça Zaman

### The Sims 3

+ Konsol versiyonundaki karma puanları, challenge'lar  
- Kontrol zorluğu, PC'yle kıyaslandığında vasat grafikler

7,0



# The Sims 3: Late Night



Eğlencenin doruklarında bir şehir, gecenin karanlığında vampirler...

**T**he Sims cephesinden her geçen gün yeni haberler geliyor, her geçen gün hayatımızın içine yeni bir pırıltı, yeni bir ek paket müjdesi... Tamam, lafi uzatmama gerek yok; buyurun, beklediğiniz o gün geldi çattı ve The Sims 3'ün en çok beklenen ek paketi kapış kapış satılıyor. Bu ek paketin satış grafiği eğer ilk iki ek paketten daha düşük olursa kesinlikle konsol versiyonunun da aynı dönemde çıkmış olmasının suçu bu; Late Night'in bir suçu yok gerçekten. Başucu ek paketi olacak kalitede kendisi.

Yeni ek paket, eskiden hatırladığımız birkaç ek paketin güzel bir karması olmuş durumda. Nightlife, Apartment Life, ilk public woohoo'yu yaptığımız Hot Date, ilk yıldız olduğunuz emektar Superstar paketleri bir araya gelmiş ve Late Night dünyaya "merhaba" demiş. Bizi güzel müziklerle karşılayan menü ve loading ekranını geçip de kasaba seçme kısmına geldiğimizde yepyeni bir kasaba; daha da doğrusu şehir görüyoruz. Adı; Bridgeport. Oldukça geniş, üzerinde apartmanlar, çatı katlarıyla süslenmiş gökdelenler, gece kulüpleri, alışveriş mekanları var. İçinde oturulabilir apartmanlar olduğu gibi banliyö diyebileceğimiz normal evlerin bulunduğu bölümlere de yerleşebilirsiniz. Ulaşım da metro sistemi devreye giriyor artık, içini göremesiniz de bir yerden bir yere metroyla giderken soyulabilirsiniz, aman dikkat. Hayvanlar ise hala yok, bu soruyu burada cevaplayıp geçiyorum. Ama The Sims CAS ekranındaki göğüs ölçüsü büyütme, yeni iki karakter özelliği (utangaçlık ve yıldız gibi davranma), yeni giysiler, saçlar, sakallar gecelerin yıldızlarını yaratmanız için sizleri bekliyor. Ambitions'ta Simler'in dünyasına giren professions türü, iş yerini de ziyaret edebileceğimiz meslekler gibi olmasa da mixologist (içki karışımları yapan meslek) dışında iki yeni meslek daha var; aktörlük ve yönetmenlik. Ayrıca müzikle alakalı Simler artık bas, davul, gitar üzerinde de yetenek puanı kazanabilecekler. Günün

birinde City Hall'da konser verirsiniz işte, fena mı?

Late Night en sevecek iki özelliğinden biri ise superstar olma yeniliği. VIP barlarda takılmak, manzaralı evlerde oturmak istiyorsanız mesleğinizin zirvesine ulaşmanız gerekiyor. Ondan sonra gelsin haberler, paparazziler, uygunsuz fotoğraflar... (Uygunsuz fotoğraflar?! - Elif) Oyunun bir diğer favori özelliği ise vampir olabilmemiz. Bu ikisi aslında oyunu oldukça oynanabilir kılıyor. Vampirsenez, ilişkilerinizin iyi olduğu birine masumca "Seni ısırabilir miyim, canım çok çekti?" dediğinizde, kan emmenize izin veriyor, daha sonra da saldırmaz.

Buy & Build modlarında da severlerini tatmin edecek güzel yenilikleri olan Late Night, diğer iki paketi geride bırakacak özelliklere sahip. Gece kulüplerinde etkisinin ne olduğunu bilmediğiniz bir içkiyi içip masalara çıkıp dans ettiğinizi gördükten sonra Late Night'i diğerlerinden çok seveceğiniz kesin. **■ Ayça Zaman**

## The Sims 3: Late Night

- + Yeni meslekler, apartman hayatı, oyun müzikleri
- Vampir ve Twilight furçası akımı maalesef burada da var

8,0

## Uşaklar da varmış!

Ünlü olup olmamanız önemli değil; artık size her konuda (Temizlik, yemek, servis) hizmet etmesi için uşak tutabiliyorsunuz. Tek bir şartla, evinizde bir oda onun olacak. Zaten olayın yeniliği de bu; yoksa önceki The Sims oyunlarında da her işe koşan uşaklarımız olmuştu. Fakat işleri bitince doğru evlerine gidiyordu bu uşaklar. Şimdi evinizin bir köşesinde kalabilecek sevgili uşağınız.

## Alternatif

- The Sims3: Ambitions (7,5)
- The Sims 3: World Adventures (8,0)
- The Sims 3 (9,5)

Aral'da  
Satışta  
aralgame.com



Yapım EA  
Dağıtım EA  
Tür Simülasyon  
Platform PC, MAC  
Web [www.thesims3.com](http://www.thesims3.com)  
Türkiye Dağıtıcısı Aral





## Assassin's Creed: Brotherhood

Borgia ailesine ölüm!

“ Sono Ezio Auditore da Firenze e uccidero la famiglia Borgia...” dememde hiçbir sakınca yok çünkü olay son derece İtalyan esanslı, İtalya manzaralı ve İtalyanca bezeli; benim ukalalığım söz konusu değil.

Üçüncü kez karşımıza beyaz pelerinli bir adam çıkıyor ve bu defa top sakalı da var. İmaj değiştirmek istemiş Desmond. Pardon Ezio... Ya da her ikisi de mi? İmaj değiş-tirmiş, kıyafetlerini yenilemiş, karakter olarak yenilenmiş ve huzurlarımızda belirmiş ünlü katilimiz.

Assassin'ler ve Templar'ların birbirleriyle alıp veremesinde sadece bir piyon olarak yer alsak da Türk halkı ve dünya kardeşliği olarak Assassin's Creed'i sevdik. (Biz zaman zaman sevdik, zaman zaman küstük; orası şu an konumuz dışında.) Damlarda dolaşmayı, kendimizi boşluğa bırakıp saman öbeklerine yuvarlanmayı, insanların arkasından sinsisi dolaşıp onları öldürmeyi ve kalabalıklarda kaybolmayı yaşam biçimimiz haline getirmeye çalıştık, dönem ve yasalar izin vermedi. Kısacası Assassin's Creed son yılların en çok konuşulan oyunu oldu ve serinin üçüncü oyunu olan Brotherhood'un da adı çok uzun zamandır konuşuluyor ve konuşulmaya devam edecek gibi gözüküyor.

### Birinci Cesare

İlk önce geçen ay oyunun multiplayer modlarına derinlemesine yer verdiğimizizi, multiplayer modlarla ilgili ufak

ipuçlarına sayfa 110'daki rehberimizde ulaşabileceğinizi ve ileriki aylarda da "Online" bölümümüzde bu modlarla ilgili yazılar okuyabileceğinizi belirtiyim. Şimdi tek kişilik moda geçiş yapabiliriz...

Ne yapmıştık, ikinci oyunda Rodrigo Borgia'dan kurtulup hoş bir yaşama geçmiştik. Evler, saraylar, paralar, şan-şöhret-ün... Hepsi Ezio'daydı. Ezio'nun saltanatı pek uzun sürmedi çünkü Rodrigo'nun oğlu Cesare, Ezio'nun tüm varlığını yok etmek üzere büyük bir savaş başlattı. Bunları da Brotherhood'da öğrenmiş oluyorsunuz...

Tabii işin bir de Desmond boyutu var. Ezio ve yaşadıkları yine anılarla ekrana geliyor. Bu anıları Matrix misali yaşayan kişiye yine Desmond. Yalnız Desmond iyiden iyiyeye kendini olaya kaptırmış durumda zira gerçek hayatta geçmişin hayaletlerinden kurtulamıyor, sürekli kendini zamanında olduğuna dair telkine ihtiyaç duyuyor.

Cesare'nin savaş ilan etmesinden hemen sonra Ezio'nun kalesi de yıkılıyor ve Ezio, parasız, pulsuz bir şekilde ortada kalıyor. Bu üzücü bir durum çünkü önceki oyunda o kadar uğraşmış didindiğimiz her şey gitmiş durumda ve her şeyi yeni baştan kurmamız gerekmektedir.



Yapım **Ubisoft Montreal**  
Dağıtım **Ubisoft**  
Tür **Aksiyon**  
Platform **PC, PS3, Xbox 360**  
Web [assassinscreed.uk.ubi.com](http://assassinscreed.uk.ubi.com)





"Olsun, yaparız." diyor ve büyük maceramıza başlıyoruz.

### Roma sokakları

İkinci oyunu oynadıysanız, burada göreceğiniz manzara sizi pek etkilemeyecektir. Bir önceki oyunda yine aynı tipte bölgelerde dolanıp durmuştuk çünkü...

Assassin's Creed serisine ilk defa adım atıyorsanız -ki bu oyun, bunun için çok iyi bir seçim- Roma manzarası sizi büyüleyecektir. Sokaklarda dolaşan onca insan, eski binalar, dar sokaklar, satıcılar, renkler... Roma yıllar önceki haliyle karşınızda ve oyunun bir bölümünden sonra bu sokaklarda gerçek anlamıyla serbestçe dolaşabiliyorsunuz.

Gerçek anlamda serbest dolaşmak ne demek, biraz

açalım konuyu. Roma 12 bölgeye bölünmüş durumda ve bu bölgelerin her birinde, Sauron'un Gözü misali 12 tane Borgia Kulesi var. Bu kuleleri yok etmemiz gerektiğini tahmin ediyorsunuzdur ama bunu yapmak pek kolay sayılmaz. Her kulenin etrafı "yasak bölge" olarak ilan edildiği için bu bölgelere giriş yaptığınızda tüm bekçiler üstünüze çullaniyor. Aralarında zırhlı birlikler ve sağlam bir Borgia generali de bulunduğu için kuleleri ele geçirmek, özellikle ilerleyen zamanlarda zorlaşabiliyor.

Kuleleri ele geçirdikten sonra ise çevredeki muhafızlar azalıyor ve daha da önemlisi, parayla yeniden işler hale getirebileceğiniz birçok işletme de aktif hale geliyor. (Ekonomi ve Globalleşen Dünya adlı kitabımdan bir cümleydi bu.) Bir ahırdan at alabiliyor, bankaya daha çok para yatırabiliyor veya yakına bir tane daha silah dükkanı açabiliyorsunuz. Üstelik bu dükkanların bazıları Ezio'nun özelliklerine katkı da sağlıyor.

### Parkur

Oyun biraz yavaş başlıyor, bunu aklınızda bulundurun ve hemen sıkılmayın. Baştaki görevler çok çizgisel ve ▶



### Alternatif

Splinter Cell: Conviction (8,3)  
James Bond 007: Blood Stone (6,1)  
inFamous (9,1)



### Parlono Italiano

Roma'da geçen bir oyunda, insanların İngilizce konuşuyor olması size de biraz garip gelmiş olabilir. O zaman siz de benim gibi yapın ve oyunun dilini İtalyanca olarak belirleyin. Bu durumda -eğer İtalyanca'nız iyi değilse- diyalogları takip etmek zorlaşıyor fakat oyunun atmosferi kesinlikle daha çok içine alıyor insanı. (İngilizce altyazı seçeneğiniz bulunuyor.)

■ Bu tip pozisyonlarda hedefinizi seçip tek tuşla onu ortadan kaldırabilirsiniz.



### Copernicus Conspiracy



Sony sağlam bir atak yapmışa benziyor. Hele ki Splinter Cell krizinden ve Ubisoft'ta papaz olmalarından sonra, aralarının kolay kolay düzeleceğini sanmıyoruz fakat para, her şeyi çözüyor.

Sony'nin Assassin's Creed konusundaki hamlesinin adı Copernicus Conspiracy. Bu bir DLC, yani indirilebilir içerik ve 16 Kasım'da oyun piyasaya çıktığında, tüm PS3 oyuncularını PSN üzerinden bu içeriği de indirebilme hakkı kazandı. Copernicus Conspiracy tamamen bedava olarak PS3 sahiplerine sunulmakta ve ünlü gök bilimci Copernicus'u konu almakta. Bazı "kişiler" bilime ve getirebileceği aydınlanmaya pek sıcak bakmıyor olacak ki Copernicus'u da tarihten silmeye çalışıyor. Biz de Ezio Auditore olarak eskort görevlerinden tutun da kuryeliğe ve kiralık katillğe kadar birçok göreve çıkıyoruz. Bu görevler neticesinde Copernicus'u korumuş oluyor ve tarihin rayından çıkmasını da engellemiş sayılıyor. Xbox 360 sahiplerini büyük ihtimalle belirli bir ücret karşılığında yakında bu içeriğe ulaşabileceğini düşünüyor ve oyunu PS3'te alanların hemen internet üzerinden bu DLC'ye ulaşmasını tavsiye ediyorum.

► size pek bir özgürlük tanınmıyor. Birkaç düşmanı farklı şekilde öldürebilmenin yanında, iki nokta arasında illa ki tek bir noktayı takip ediyorsunuz. Ne var ki biraz zaman geçtikten sonra, ana görevleri bırakıp yan görevlere hücum ediyorsunuz. Yapabileceğiniz işler arasında, çeşitli anlaşmalar neticesinde, belirli kişileri ortadan kaldırma görevleri sizi bir hayli mutlu edecektir. Çeşitli guild'lere katılmak ve onların görevlerini yapmak da size para ve eşya olarak dönüş sağlayacak. Görev almadan Roma sokaklarında gezmen de bir amacı var. Çevredeki insanları soymak, kuytu köşelerdeki hazine sandıklarına ulaşmaya çalışmak, belirli bölgelerdeki "Subject"leri araştırmak ve en yüksek ve saçma yerlerdeki bayrakları toplamak, yapabileceğiniz ekstra işler arasında geliyor. Bu işlerin hiçbirini boşuna



yapacağınızı da düşünmeyin; hepsinin güzel bir ödülü var.

### Kardeşlik türküsü

Kuşkusuz ki Brotherhood'daki en büyük yenilik, oyunun adından da anlaşılacağı üzere yeni arkadaşlarınız. Bu defa yalnız değiliz ve bize yardımcı edecek başka Assassin'ler de var. Az önce bahsettiğim Borgia kulelerini hatırlıyor musunuz? Oyunu tamamlamak için onları yok etmeniz gerekmiyor belki ama her yok ettiğiniz kule, size bir tane yardımcı kazandırıyor.

Toplamda altı tane kiralık katili envanterinizde bulundurabiliyorsunuz. Envanter diyorum çünkü bunlar birer eşya gibi kullanılabilir. Diyelim ki uzaktan halletmeniz gereken ama bunu yapmak için uygun silahınızın olmadığı bir bekçi var. Onu hedeflemek ve ilgili tuşa basarak adamlarınızdan birini üstüne salmak çok kolay. Adamınız, düşmanınızın işini birkaç saniye içerisinde bitirecek ve bir anda ortadan kaybolacak; aynı bir ninja gibi.

Yalnız bu durum oyuna yeni bir soluk getirmenin yanında, oyunu biraz kolaylaştırmış. Zaten zor bir oyun sayılmaz Brotherhood, bir de bu "ani ölüm makineleri" sayesinde olay hepten



çocuk oyuncağına dönmüş.

Yardımcı adamlarımızın bir başka kullanım alanına bakalım. Onları bir tetikçi kurşunu gibi kullanmanın ötesinde, Avrupa'ya salıp çeşitli görevleri yerine getirmelerini de sağlayabiliyoruz. Bu görevlerde hem para, hem de tecrübe puanı kazanabiliyor adamlarımız. Görev dediğim de basit süikast görevlerinden ötesi değil; öyle uzunca bir zaman harcamanızı gerektiren hiçbir şey olmuyor. Adamlarınızı zor görevlere göndermenizi tavsiye ederim çünkü böylece çok daha kolay seviye atlayıp daha güçlü silahlara ve zırhlara ulaşabiliyorlar. Adamlarınız ölürse de üzülme; yeni Romalılar bulmak ve bunları birer Assassin'e döndürmek hiç de zor değil. (Yüksek seviyedeki adamlarınıza dikkat edin tabii; onların yerini kolay kolay dolduramazsınız.)

### Leonardo da Vinci kullansın...

Kötü esprilerle devam ediyoruz. Kadının biri yatmış, adam ise yük gemisi... Nasıl? Böyle gidelim mi? Duruyorum, yırtıp atmayın ca'nım dergiyi. Konumuz Leonardo ve onu bir kez daha aramızda gördüğümüz için mutluyuz.

Leonardo maalesef Cesare Borgia tarafından birçok silah yapmak üzere görevlendirilmiş ve kendisi bundan memnun da değil. Yine de bu, onun bize icatlarıyla yardımcı olmasında bir engel teşkil etmiyor. Roma'nın üstünde kanatlarımızla uçup çevreye



bomba atma eğlencesinin yanında, yeni oyunda tank benzeri bir takım araçlara binebiliyor ve üstünde makineli tüfek olan at arabalarını kontrol edebiliyoruz. Kulağa hoş geldiğine eminim fakat oyunda bunlar pek de anlamlı olmamış. Anlam derken, mantığa uygunluk kısmını değerlendirmiyorum; oyun mekaniği çok iyi değil maalesef.

Leonardo'nun garip aletlerine karşın bizi hiç bırakmayan kanlı canlı bir atımız var. Tamam, önceden de vardı ama bu defa onunla her yere gidebiliyoruz ve onu kaybettiğimizde tek bir tuşla geri geliyor. (Red Dead Redemption'daki gibi.) Atla koşturmak keyifli ama genelde atınız bir yerleri aşamadığı için onu sık sık terk etmek zorunda kalıyorsunuz ve bir süre sonra onu hiç çağırmadan, sadece koşarak işlerinizi halletmeye başlıyorsunuz. Yine de varlığını bilmek güzel tabii.

### İki buçuktan üç

Oyundaki bir yenilikten daha bahsedelim: Crossbow silahı. Bu silah da aynı adamlarımız gibi işleri iyiden iyiyeye kolaylaştırıyor. Yanına gitmek için damdan dama atlamamızı gerektiren bir durumda hiç hareket etmiyor ve nişan alıp hedefimizden kurtulabiliyoruz. Ucuz bir numara; delikanlıya yakışmaz.

Bir diğer yenilik aklıma geldi. Oyunda görevler aldıkça, "Full Synchronization" başlığı altında bir şeyler yapmanız istenecek. Misal bir görevi hiç yara almadan bitirebilerseniz, o görevi %100 senkronizasyonla tamamlamış olacaksınız. Her görevin tam senkronizasyon için gereksinimi farklı ve bazıları çok kolay bir şekilde sağlanabilirken, bazıları çok zorlayabiliyor.

Görselliğe de göz atalım gitmeden önce. İki oyundur aynı kötü karakter modellemelerini görüyoruz. Hele ki Ezio sürekli yataktan yeni kalktığı için suratının sağı solu şişmiş gibi gözüküyor mu, suratını soğuk suyla yıkayışımı geliyor. Görsellikteki bir problem de inFamous'taki başarılı uygulamanın burada hala sağlamamış olması. Binalara tırmanma olayından bahsediyorum. inFamous'ta neresi girinti, neresi çıkıntı; bunu binalara bakıp hemen anlayabiliyorduk. Burada ise sanki basit bir kaplama var ve biz de bu kaplamadaki belirli noktalara "tutunuyormuş gibi" yapıyoruz. Çok önemli bir problem değil belki ama daha detaylı olabilirdi.

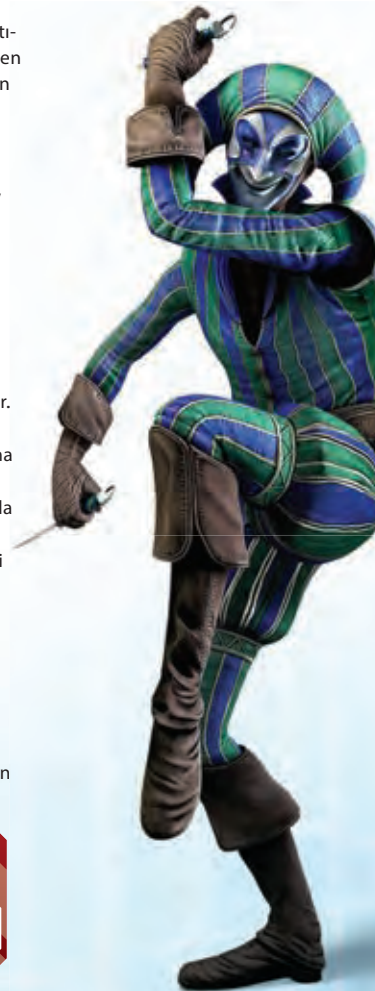
Büyük pek bir problemim yok Brotherhood ile ilgili fakat bu oyunu serinin üçüncü oyunu olarak değerlendirmeyi çok da doğru bulmuyorum; daha çok multiplayer modları ekleyen bir Assassin's Creed II'nin eklentisi gibi duruyor. (Tıpkı BioShock 2 gibi... - Elif) Seriyeye yeni adım atarlar için yeniliklerle dolu bir oyun olmasına rağmen, serinin müdavimleri için sadece "ara doldurmak" için hazırlanmış bir oyun gibi duruyor. **Tuna Şentuna**

### Assassin's Creed: Brotherhood

- + Uzun oyun süresi, adamlarınızın olması ve yeni multiplayer modları
- Yenilikler çok az, devam oyunundan çok eklenti gibi duruyor

8,0

■ İzinizi kaybettirmeniz gerekirse, soldaki banka oturun.



Ekran biraz kalabalık, farkındayım ama detayları takip etmek lazım.



Yapım Sports Interactive  
Dağıtım Sega  
Tür Spor  
Platform PC, Mac, PSP  
Web www.footballmanager.com  
Türkiye Dağıtıcısı Aral

## Football Manager 2011



Bu sezon da görevimin başındayım!

**F**ootball Manager serisinin galibiyet serisinin sona ermesini umanlara kötü bir haberim var: Bu yıl da şampiyonluk el değiştirmede. Sports Interactive'in her yıl gelişim gösteren ve futbol menajerliği türünü domine eden serisi, bu yıl da şampiyonluğun tek adayı konumunda. Yeni oyunda neler mi var? Öncelikle radikal bir değişiklik yok, boşuna heveslenmeyin ama oyunu daha iyi yapan birçok detay var, emin olun. Bir teknik direktörün muhatap olduğu her türlü detayı oyuna aktarmayı amaç edinmiş Miles Jacobson ve arkadaşları, amaçlarına fazlasıyla ulaşmış görünüyorlar ve bu da bize yeni bir sosyal sezonun kapılarını açıyor.

Nereden başlamamı istersiniz? Size ilk olarak oyuna eklenen yeni ve önemli bir detayı anlatayım: Menajerler. Evet, biz bir teknik direktörüz ve takım üzerinde birçok karar veriyor, futbol alıp satıyor ve bunun için direkt olarak takımlara teklif götürüp oyuncularla anlaşılıyor. Arada biri daha olması gerekmiyor mu peki? Hani

şöyle komisyon alacak, bize oyuncu pazarlayacak ve ülkemizdeki "ceza alan" meslektaşları gibi değil, çalışmaya iznine sahip birileri. Evet, oyunda artık menajerler (Agent) var ve bu şahıslar hem bize oyuncu tavsiye ediyor, hem de futbolcularla giriştiğimiz kontrat görüşmelerinde yer alıyorlar. İş yokuşa sürüyorlar mı? Pek değil ama transferden kendilerine düşen payı da almadan çıkmıyorlar odadan.

"Odadan çıkmak" deyimini mecazi anlamda kullandım tabii ki ama oyunda bu tip bir diyalog görmek de mümkün. Şöyle ki artık oyunda futbolcularla, yardımcılarımızla, yönetimle ve basınla diyaloga girebiliyoruz. Bilica'yı Fenerbahçe'den göndermek mi istediniz? Hemen size geliyor, sizinle konu hakkında konuşuyor ve vereceğiniz cevaplara göre ikna olarak ya da tepki göstererek yanınızdan ayrılıyor; yetmiyor, Alex de Bilica'nın gönderilmesine karşı çıkıyor ve sizinle görüşme talep ediyor ama iyi bir teknik direktör olarak onu da ikna ediyor, hatta konuyu değiştirip kendisine gelecek planlarınızla ilgili tavsiyelerde bulunabiliyorsunuz. Daha da ileri gidelim; genç bir oyun kurucunuza Alex'in yol göstermesini istiyorsunuz, Alex'in buna cevabı olumlu oluyor, sonra o genç oyuncuyu odanıza çağırıp işi bağlıyor ve sonunda herkesi odadan gönderiyorsunuz. Verilen örnekleri çoğaltmak mümkün ve bu yeni yapı, oyuncuyu bir hayli moda sokuyor ama bir yerden sonra, özellikle de yönetimle yapılan konuşmalar fazlasıyla mekanikleşebiliyor.

Ekran üzerindeki kontrolümüz, bu yıl biraz daha artmış ve bir yandan antrenman ekranı yenilenirken diğer yandan taktik ekranında bazı yenilikler yapılmış. Öncelikle artık takımımızı üç farklı taktiğe göre çalıştırmak mümkün ve bu taktikleri maç içinde kolayca değiştirebiliyoruz. Ayrıca taktikleri daha detaylı bir şekilde düzenlemek ve oyunculara özel daha fazla taktik uygulamak mümkün. Antrenman ve taktik başlıklarını bir araya getiren yenilikçe

"Edit Set Piece Instructions" seçeneği olmuş. Championship Manager 2010'daki kadar eğlenceli olmasa da yararlı ve kullanışlı bu sistem sayesinde takımımızla duran top organizasyonları hazırlamak mümkün.

Geçen yıl oyunda yaşanan hataları ve çökme problemlerini yamalarla halleden yapımcılar, bu yıla daha sorunsuz bir oyunla girme isteseler de yine gözden kaçan bazı şeyler oldu ama hem oyunun çıktığı gün, hem de sonrasında yayınlanan iki yama sayesinde şu an için oyunda kayda değer bir problem yok. (Bir maçın sonrasında Continue seçeneğinin etkisiz hale gelmesini ve ekranı geçebilmek için 40 tıklama atmayı gerektirdiğini saymazsam.) Öte yandan düzeltme ve geliştirmeler konusunda maç motorunun da yol aldığı söyleyeyim. Her ne kadar kimilerini memnun etmese de ve halen iki boyutlu maç motorunu tercih edenler olsa da mevcut maç motoru gayet başarılı, renkli ve gerçekçi. Tribünler ve çevre tasarımı daha iyi görünüyor, ayrıca maçı aksiyonlar da oldukça gerçekçi, buna karşın zaman zaman bazı animasyonların oturmamış gözleniyor ama bu bir problem mi? Değil. (Kamera seçenekleri arasında TV'nin eklendiğini ve bu sayede maçları televizyondan izler gibi izleyebileceğinizi de not düşeyim.)

Geçen yıla göre daha detaylı, daha derin ve bir kez daha sosyal yaşamı tehlikeye atacak bir Football Manager var karşımızda. Neyse ki sosyalleşme konusunda da bir adım atılmış ve oyuna Twitter ile YouTube üzerinden paylaşım sistemi eklenmiş. Günümüzde sanal yollarla paylaşımın tavan yaptığını göz önüne alırsak şimdi evinizde, odanızda, bilgisayar başına kapanabilirisiniz. ■ Şefik Akkoç

### Alternatif

Championship Manager 2011 (-)  
FIFA 11 (9,4)  
FIFA Manager 11 (8,5)



### Football Manager 2011

- + Gelişen maç motoru, derinleşen oyun yapısı, yeniden düzenlenen antrenman sistemi, oyuncu menajerliği detayı, diyalog sistemi, sosyal paylaşım seçenekleri
- Ekran geçişleri arasında kaybolma ihtimali, bazı ufak hatalar

9,5



Yapım EA Sports  
Dağıtım Electronic Arts  
Tür Spor  
Platform PC  
Web [www.fifa-manager.com](http://www.fifa-manager.com)



## FIFA Manager 11

Buyurun, sizi yeni ofisinize alalım...



**F**utbol konusunda uzmanlaşan ve FIFA ile piyasayı hakimiyet altına alan Electronic Arts, bir yandan da yılların eskitemediği Football Manager serisinin potansiyelinden pay almaya çalışıyor. Rakibi kadar uzun soluklu olmasa da kendi hayran kitlesini yaratmayı başaran seri, bu yıl ekstra özellik ve yenilikleriyle sahaya bugüne kadarki en güçlü kadrosuyla çıkıyor. Peki tüm bu çaba, mücadele, hırs ve kadro zenginliği, yeni sezonda zafer getirecek mi?

FIFA Manager serisi, futbolu maksimum düzeyde formüllere dayandırması ve bu sebeple gerçeklikten uzaklaşması sebebiyle bir türlü fethedemedi gönlümü yıllardır. Ne var ki oyunun kendine has birçok yeteneği mevcut ve bunlar da FIFA Manager'ı oynanabilir bir oyun haline getiriyor. Üstelik bu yıl, kadrodaki birçok oyuncunun gelişme gösterdiği ve kadroya katılan yeni oyuncuların da umut vaat ettiği bir gerçek. İlk olarak işe temelden, yani bir menajerin asıl odak noktası olan kadro ve taktik konusundan başlayalım. Bu yıl taktik departmanını baştan aşağıya yenileyen yapımcılar, oyunculara oldukça kullanışlı ve aynı zamanda esnek bir yapı sunmuşlar. Artık saha üzerinde direkt olarak taktik düzenleyebiliyor ve her bir oyuncuya hücum ve savunmaya yönelik direktifler verebiliyoruz. Öte yandan takımın sadece temel taktik bilgilerini değil, duran top ve hücum organizasyonlarını da belirlemek mümkün. Alışlageldiği üzere oyunda birçok taktik ve dizilim seçeneği mevcut ama bunları isteklerimize göre kolayca ve çabucak düzenleyebiliyoruz. Böylece takıma, bilinen ve standart taktiklerin dışında yetenekler kazandırmak mümkün oluyor. Ayrıca Football Manager serisinin son yıllarda oyuna dahil ettiği "taktik sihribazı" özelliği, bu yıl FIFA Manager'a da eklenmiş ve seriye yeni başlayanlar ya da taktik konusuna ilk defa girişecek olanlar için oldukça yararlı bir sistem.

FIFA Manager serisinin şikayet ettiğim, gerçekçi bul-



madığım ve bir türlü ısınmadığım formül bazlı sistemise halen duruyor ama yenilenerek, çeşitlendirilerek. FIFA Manager 11'de karşımıza çıkan yeni sistem, oyuncuların oynadıkları pozisyonlara göre çok daha gerçekçi performans sergilemelerini sağlıyor. Tabii ki böylesine kapsamlı bir açıklamayı doğrulamak için sayısız maç yapmanız ve maçları dikkatlice takip etmeniz gerekiyor. Yine Football Manager serisinde yıllardır mevcut olan ve oyuncuların farklı pozisyonlar için eğitilmesi sistemi, bu yıl FIFA Manager 11'de ön plana çıkarılıyor; bu da demek oluyor ki artık oyuncular, yetenekleri çerçevesinde istediğimiz pozisyonlar için eğitebiliyor, onlara tecrübe kazandırabiliyoruz. Bunun için hem özel antrenmanları, hem de maçlarda vereceğimiz direktifleri paralel olarak yürütmek gerekiyor. Oyuncularla ilgili FIFA Manager 11'de karşımıza çıkan bir diğer detaysa moral sistemi. Aslında moral sistemi, yepyeni bir sistem değil ama bu yıl seride daha da önemli bir yer tutuyor. Kısaca özetlemek gerekirse oyuncuların moralini yüksek tutmalı ve bu sayede onlardan maksimum faydayı sağlamalısınız.

### Özel hayatım kimseyi ilgilendirmez!

Seriye takip edenlerin bildiği üzere, oyunda futbola alakalı ve alakasız birçok detay bulunmakta. Bir teknik direktör olarak futbol takımı ve yönetim ile uğraştığınız yetmiyor, bir de özel hayatınızdaki detaylarla uğraşabiliyorsunuz. Bu yıla "Benim işim futbol arkadaş!" diyerek özel hayatınızı ve finansal detayları ortadan kaldırabilir ve oyunda sadece takımla ilgilenebileceğiniz "Just Football!" modunu

tercih edebilirsiniz.

FIFA serisinin Live Season özelliği, bu yıl FIFA Manager 11'de de karşımıza çıkıyor ve dünya futbolundaki son dakika gelişmeleri, olduğu gibi oyuna aktarılıyor. Live Season sayesinde, 2010 / 2011 sezonu boyunca oynanan maçlar, oyuncuların formları ve sakatlıklar oyuna aktarılıyor. Tercihe bağlı bu seçenek, oyuna farklı bir atmosfer katmak isteyenler tarafından tercih edilebilir.

Son olarak oyunun temelini oluşturan öğelerden maçlara değineyim. Yine seriyi takip edenlerin bildiği üzere, FIFA Manager 11'de maçları üç boyutlu olarak izlemek mümkün. Yıllardır -maçları 90 dakika boyunca izlemeyeceğimiz için- gerçekçi istatistikleri baltaladığımız düşündüğüm maç motoru, halen eski FIFA motorunu kullanmaya devam ederek oyunda yer almaya devam ediyor. Öncelikle bu motorun, seyir zevki açısından yeterli olmadığını söylemek istiyorum. Tabii ki rakibine göre daha iyi bir görüllüğü var ama temel olarak, sistem olarak tatmin edici değil. Neyse ki maçları özet halinde izlemek ya da metin olarak takip etmek mümkün. İlla ki maçları izleyecekseniz, geliştirilmiş kontrol sistemi sayesinde maça anbean müdahale edebilirsiniz. Maç devam ederken arayüz sayesinde hızlıca taktiksel değişiklikler yapabilir, takıma direktifler verebilir, oyunculara "bağırarak" sahaya direkt müdahale edebilirsiniz. (Fazla bağırırsanız, hakem tarafından tribüne gönderilebilirsiniz.)

Sunumu oldukça başarılı olan, ofis benzeri arayüzü sayesinde oyuncuya tam bir teknik direktör havası veren, görsel olarak oldukça zengin, temeli detaylandırılan ve beni olmasa da hayran kitlesini tatmin edebilen bir maç motoruna sahip olan FIFA Manager 11, bu yıl da birçok oyuncu tarafından tercih edilecektir ama zayıf bir maç motoruna sahip olan Football Manager serisine ciddi bir rakip olmasına rağmen yine "alternatif" olmaktan kurtulmuyor. **Şefik Akkoç**

**Alternatif**

**Championship Manager 2011 (-)**

**FIFA 11 (9,4)**

**Football Manager 2011 (9,5)**

### FIFA Manager 11

- + Detaylı ve esnek taktik sistemi, yenilenen yetenek ve moral sistemi, görsel öğelerle donatılmış arayüz, Live Season desteği
- Eski ve seyir zevki olmayan FIFA maç motoru, bazı ufak hatalar

**8,5**



Yapım Criterion Games  
Dağıtım Electronic Arts  
Tür Yarış  
Platform PC, PS3, Xbox 360  
Web [hotpursuit.needforspeed.com](http://hotpursuit.needforspeed.com)  
Türkiye Dağıtıcısı Aral

## Fantezinin Böylesi

Hangi ülkede SCPD gibi bir polis departmanı vardır sizce? Yani düşünsenize, hız kurallarını ihlal etmek gibi bir hastalık türemiş bu şehirde, her yerde vızır vızır dolaşan lüks otomobiller var ve bu durumun önüne geçilmesi gerekiyor. Fantezi de olmasa işimiz yaş vallahi...

# Need for Speed: Hot Pursuit

Canım hız yapmak istiyor!

**N**eed for Speed serisi kaçınıcı oyununa kavuştu acaba bu yeni Hot Pursuit ile birlikte. Bazı serilerde harbiden ipin ucu kayıyor ve bir yerden sonra takip etmekte zorlanıyor insan.

NFS serisini şaha kaldıran başlıklardan bir tanesi Hot Pursuit. İlk Hot Pursuit'lerden bahsediyorum tabii ki. Bu saygıdeğer başlığı PlayStation One zamanlarından hatırlarım. Çok ilgilenmemiştim gerçi o zamanın Hot Pursuit'iyle; zamanım ve fırsatım olmamıştı daha doğrusu. Gelin görün ki dün itibarıyla oynamaya başladığım yeni Hot Pursuit, beni monitörümün karşısına bağlamayı başardı ve gerçekten çok eğlendim. Bakalım neler biriktirmişim bu süreçte.

Nedir Hot Pursuit dediğimiz şey? Suçlular kaçır, polisler de onları kovalar. Kaba haliyle durum bundan ibaret. Lakin detaylar için içine girdiği vakit, olay çığırından çıkıyor tabii ki. Bu yeni Hot Pursuit'in en büyük lüksü, bütünü heyecanı online ortamda da yaşayabilmenizdir. Aslında

oyunun en büyük kozu da bu ama biz öncelikle her yarış oyununda olduğu gibi bir kariyer yapalım kendimize. Kariyer moduna adınızı atar atmaz bir haritayla karşılaşacaksınız. Seacrest adlı şirin mi şirin bir şehir burası. Öyle görünüyor ki burada yaşayan zengin kesimin canı sıkılmış ve düşünüp taşınmışlar, sonunda hız kurallarını lüks otomobilleriyle ihlal etmeye karar vermişler. Eh, bu bir suç olduğu için olaya Seacrest Country Police Department (SCPD) el atmış ve sonuç olarak bitmek bilmeyen bir kovalamaca başlamış.

Gördüğünüz üzere iki taraf yer alıyor oyunda: Suçlular ve polisler... Hal böyle olunca, oyunun kariyer modunda hangi tarafta yer alacağınızı seçmeniz lazım. Ancak Criterion Games, tam bu noktada öyle bir şey yapmış ki gerçekten taktir ettim. Kariyer modunda her iki tarafı da oynayacaksınız arkadaşlar. Yani suçlulara ve polislere ayrılmış bölümler var oyunda. İlk etapta haritanızda sadece iki seçenek göreceksiniz. Bu seçeneklerden birisi suçlular tarafına, diğeri de SCPD tarafına ait olacak. Ben ilk olarak suçluları tercih etmek istedim ve daldım Hot Pursuit macerasının ilk etabına. Grand Ocean Coast'ta başlayan suçlular tarafının macerası. İlk göz nurumuz olan otomobilise, tüm görkemiyle bir Porsche Boxter Spyder. Normal bir şekilde, efendi efendi yarışyorsunuz bu etapta. Oyunun suçlular tarafına ufak bir ısınma turu olarak hazırlandığı belli yani. Ve böylece oyunun ilk dikkat çekici detayı olan grafik kalitesi devreye giriyor. Etrafi izlemekten sağa sola çarparak yarış bir şekilde bitiriyorsunuz ve soluğu SCPD tarafında alıyorsunuz.

Benim gibi etrafı seyret dalmayın sakın!



## Alternatif

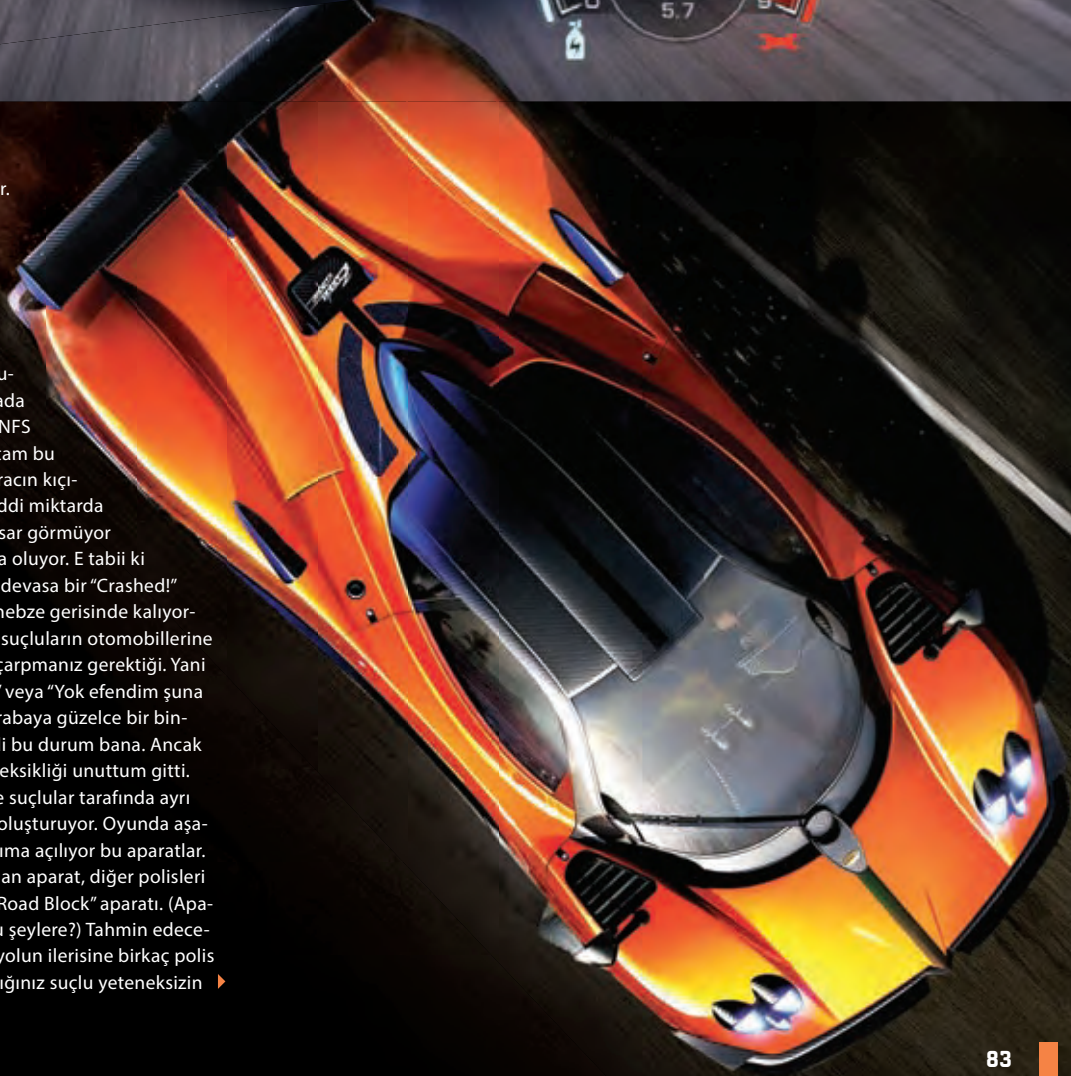
Blur (8,5)  
Split/Second: Velocity (8,0)  
Colin McRae: DiRT 2 (9,1)



### Merkez, manyağın biri hız yapıyor yine, tamam!

Bu tarafta işin rengi biraz daha değişiyor. Boulder Desert'tasınız ve atınızda bir adet Ford Crown Victoria var. Polis olduğunuz için hız yapan bir suçluyu yakalamanız lazım. Ve böylece polis tarafının da detayları devreye giriyor. Yakalamanız gereken otomobilin bir enerji barı var. Öncelikle peşinde olduğunuz suçluya yetişmeli, yaklaştığınız esnada da arkasından bodoslama dalmalısınız. NFS serisinin vazgeçilmez olan nitro lüksü, tam bu noktada çok işe yarıyor. Kovaladığınız aracın kıcının dibindeyken nitro'ya abanırsanız, ciddi miktarda hasara yol açıyorsunuz. Polis araçları hasar görmüyor tabii ki. Olan sadece kovalanan suçlulara oluyor. E tabii ki bir direğe bodoslama daldığınız zaman devasa bir "Crashed!" yazısıyla birlikte sevgili suçlunuzun bir nebze gerisinde kalıyorsunuz. Bu noktada dikkatimi çeken şey, suçluların otomobillerine zarar vermek için onlara illa ki arkadan çarpmanız gerektiği. Yani "Vay efendim şunun önüne bir kırayım!" veya "Yok efendim şuna söyle bir yandan çakayım da şu gelen arabaya güzelce bir bindirsin!" diye bir şey yok. Biraz tatsız geldi bu durum bana. Ancak derin detaylar su yüzüne çıktığında, bu eksikliği unuttum gitti.

Bu derin detayları hem SCPD, hem de suçlular tarafında ayrı şekillerde kullanacağınız lüks aparatlar oluşturuyor. Oyunda aşama ilerledikçe, teker teker kullanıma açılıyor bu aparatlar. Mesela, polis tarafında ilk kullanıma açılan aparat, diğer polisleri yolu tıkmak için yardıma çağırdığınız "Road Block" aparatı. (Aparat deyip duruyorum ama ne denir ki bu şeylere?) Tahmin edeceğinize üzere, ilgili tuşa bastığınız zaman yolun ilerisine birkaç polis arabası barikat kuruyor ve eğer kovaladığınız suçlu yeteneksizin ▶





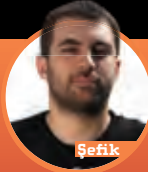
Bu bari boşalttığınız vakit işiniz tamamdır.

Trafiğe dikkat! Bazen çok kalabalık olabiliyor ortalık.

Sadece görmeniz gereken şeyler var dikiz aynanızda; çok kullanışlı...

## İKİNCİ GÖRÜŞ

İlk Underground'un çıkışıyla birlikte Need for Speed serisine geri dönüş yapmış ve oyunu bayıla bayıla oynamıştım. Sadece ben değil, tüm dünya bu oyunu oynadı ve EA de bu yapının üzerine gidince işin tadı kaçtı. Şimdiye yıllar öncesine geri dönüş yaptık, hem de birbirimize meydan okuyabildiğimiz bir ortamda. Eh, hal böyle olunca da oyunun tadı bambaşka oluyor.



Şefik

- önde gideniye, bu barıkata balıklama dalıyor. Siz de böylece ya suçlunuzla aranızdaki mesafeyi kapatıyorsunuz, ya da ikinci bir darbe olarak arkasından direkt dalıyorsunuz. Enerjisi dibe vuran suçlu, kodesi boylamış oluyor böylece.

Road Block haricinde daha birçok seçenek var listede. Mesela, "Spike Stript" denen şey, yola enlemesine bırakılan dikenli bir şerit. Suçlunuzun önüne geçebilirsiniz eğer, bunlardan bir tane bırakın yola ve bakın neler oluyor. Tabii ki aynı cihazı suçlular da kullanabiliyor. O yüzden özellikle oyunun ilerleyen aşamalarında suçluları takip ederken dikkatli olmanız lazım. "EMP" adlı cihazsa güdümlü füze gibi bir şey. Önünüzdeki aracı hedef altında bir süre tutabilirsiniz, ciddi bir hasara yol açabilirsiniz. Ve son aşamada da helikopterin devreye giriyor ve kendisini yardıma çağırduğunuz zaman yolun ilerisine bir adet Spike Stript bırakarak size oldukça büyük fayda sağlıyor. Suçlular tarafında da dikkatime takılan ikinci bir aparat, polislerin radarlarını etkisiz hale getirerek bir süreliğine ortalıktan kaybolmanızı sağlayan bir icat. Kesinlikle çok kullanışlı; hele ki peşinizde yapay zekalı bir polis değil de kanlı canlı bir insan varsa...

Kesinlikle ama kesinlikle çok eğlenceli bir oyun Hot Pursuit. Benim tanıdığım eski Hot Pursuit'e göre bazı eksikleri var ama yenilikleri de az değil. Her şeyden önce



işin içinde oyunu online platformda oynayabilmek gibi bir lüksünüz var. Kaçan mı yoksa kovalayan mı olmak istersiniz, bilemiyorum ama her iki taraf ta gerçekten çok zevkli. Oyunda yer alan yarış türleri de yeterli sayıda ve maceranız ilerledikçe bu listeye yeni yarış türleri ekleniyor. Sonuç olarak ben daha fazla laf kalabalığı yapmayayım ve size bu oyunu canı gönülden tavsiye edeyim. Canınız sıkıldığında kovalarsınız en azından birbirinizi. Kemerlerinizi bağlayın ve motorunuzu ısıtın yavaştan. Sonra da basın gaza gitsin...

### Ertekin Bayındır

## Need for Speed: Hot Pursuit

- + Mükemmel grafikler, oturmuş hız hissiyatı, kaçma ve kovalama zevki, online modlar
- Suçlulara illaki arkadan çarpma zorunluluğu, polislerin suçlulara karşı "birazcık" avantajlı olması

8,8

# PCnet Aralık sayısı

2 DVD, Cumhuriyet Oyunu ve tam sürüm yazılımlar hediye!

**2 DVD TAM SÜRÜM YAZILIMLAR VE OYUN HEDİYE!**

**PCnet**  
bilgisayar ve internet dergisi  
Aralık 2010 Sayı 359 Yıl 34 Fiyatı 7,99 TL www.PCnet.com.tr

**Cumhuriyet Oyunu**  
Atatürk'le birlikte Cumhuriyet'i adım adım kurmuş, tarih bilginizi geliştirin  
**Kolay! Sözlük**  
2000 atasözü, 5000 deyim, 600 kısaltma ve 70 bin sözcük

**YILIN YILDIZLARI**  
PCnet editörleri 2010'un en iyi donanım, yazılım ve web sitelerini seçti. Yılın parlayan 130 yıldızını yakından tanıyın!

**%100 YENİ**

**PCNET EKSTRA DVD**

**ABBY Screenshot Reader**  
10 KURUM  
Aldığınız ekran görüntüsündeki yazıları düzenlenebilir ve aranabilir metinlere dönüştürür.

**WebSite X5 Smart 8**  
Hiç kodlama ve tasarım bilgisi gerekmeden, hobi amaçlı ve basit web siteleri kurabilirsiniz.

**Ubuntu 10.10**  
Dünyanın en popüler açık kaynak kodlu, Linux tabanlı, ücretsiz işletim sistemi.

**En iyi 2.1 ses sistemleri**  
2.1 deyiş de geçmeyin. Bilgisayarlar için en uygun fiyata en iyi ses kalitesini sunan ses sistemlerini test ettik

**PC sorunlarını kendiniz çözün**  
Sık karşılaşılan bilgisayar problemleri için uzman aramanıza gerek yok

**Evde karaoke**  
Karaoke keyfini evinizin konforuyla birleştirin

**USB 3.0 ürünleri** **Takvim yazılımları** **Yılbaşı hediyelikleri**

## HEPSİ DVD'DE



Cumhuriyet Oyunu



Kolay Sözlük



ABBY Screenshot Reader



WebSite X5 Smart 8



Ubuntu 10.10

4x

171,099



Yapım **Harmonix**  
Dağıtım **Harmonix**  
Tür **Müzik**  
Platform **PS3, Xbox 360**  
Web **www.rockband.com**  
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

## Rock Band 3

Verin piyanomu, sahnem var!

**G**uitar Hero: Warriors of Rock'ı her türlü tamamladım. Bitti oyun gerçekten. Tamam, her parçayı Expert'te çalmam mümkün değil ama itiraf edeyim, ben Expert modunda zoruluyorum. Elim, kolum ağrıyor; savaştan çıkmış gibi oluyorum zor parçaları çalmaya çalıştıktan sonra.

Guitar Hero'yu kenara koyduğuma göre yeni bir müzik oyunu denemem gerekiyordu elbette ve kendimi Dance Central'ın önüne attım! Bunu Kore'deki GStar 2010'da yaptım ve detayları da LEVEL Online Oyun Dergisi'nde ama onun öncesinde, Rock Band 3'e göz attım elbette...

### Yeni oyuna, yeni enstrümanlar

"Öncelikle piyano... Harmonix sonunda sıyrıp plastikten kuyruklu piyano üretti", demek istedim bir an ama neyse ki bunu yapmadı. Onun yerine az tuşa sahip ufak bir klavye (Türkçe'de org.) piyasaya sürdü. Klavye bölümleri bol şarkıları da oyuna ekleyince, Rock Band 3 piyanist-şantörlere de yeşil ışık yakmış oldu.

Bu klavyeyi çalmak isterseniz, Easy zorluk seviyesinde sadece beş tuş kullanabilirsiniz ki bunun gitarı yan çevirip tuşlarına piyano tuşuna basar gibi basmaktan hiçbir farkı yok. O yüzden bir an önce profesyonel kısıma geçip tüm tuşları kullanmayı deneyin. Yıllardır piyano çalan biri olarak sistemin gayet iyi çalıştığını söyleyebilirim. Hatta öyle iyi ki oyunda çaldığınız kısımları bir piyanoda da aynen çalabiliyorsunuz çünkü notalar birebir doğru ayarlanmış.

İkinci yeni enstrümanımız, üstünde yüzlerce tuş bulunan profesyonel gitar aparatı. Rock

### Eski Parçalar

Elinizde hangi Rock Band oyunları var? Rock Band, Rock Band2, Green Day; Rock Band? AC/DC paketi? The Beatles; Rock Band? Tamam, The Beatles dışındaki tüm oyunlar ve indirdiğiniz tüm parçalar Rock Band 3'te de aynen kullanılabilir. Üstelik yeni enstrüman desteği de unutulmamış.

### Alternatif

Guitar Hero: Warriors of Rock (8,0)  
DJ Hero 2 (9,0)  
Dance Central (-)

Band 3'te tüm parçaların bu gitara uygun notaları yer almakta ve bu parçaları çalmaya uğraşırken gitar çalmayı da gerçekten öğrenebiliyorsunuz. Bu plastik gitardan öte, gerçek tellere sahip bir gitarın da hazırlık aşamasında olduğunu söyleyeyim. (Oyun oynayarak enstrüman çalmak gerçek oluyor.)

Sonuncu enstrüman eklentisi ise gerçek bir eklenti; davullara ziller gelmiş ve gerçek davul heyecanı oyuna eklenmiş. Bu zilleri var olan davulunza takabiliyorsunuz üstelik.

### Challenge müjdesi

Eskiden olsa, başlardık bir şehirden turumuza, yeni parçalar eklene eklene diğer şehirlere ulaşır ve son şehre gelmeden sıkılıp oyunu bırakabilirdik. Rock Band 3 bu formülü değiştiriyor ve oyundaki ilerleme metodunu challenge'ların önderliğine bırakıyor. Oyundaki hangi modu oynarsanız oynayın, sürekli challenge'ları tamamlıyorsunuz ve her yapılan challenge size yıldız, eşya ve yeni sahne olarak geri dönüyor. "Sadece 90'lann parçaları" diye bir challenge mı istersiniz yoksa, sadece belirli bir sanatçının çalmış olduğu parçalardan oluşan bir setlist'i mi çalmayı dilersiniz? Oyunda tonla challenge var ve oyun bu şekilde çok daha eğlenceli bir hale gelmiş.

Özetle şunu söyleyebilirim ki Rock Band 3, müthiş yenilikler getirmemiş bu türe ama yeni enstrümanları, yenilenmiş kariyer modu ve sağlam multiplayer özellikleriyle sahip olunmayı sonuna kadar hak etmiş. Bu oyunu dilerseñiz eskiden oynadığınız gibi oynayın, dilerseñiz de yeni enstrümanlarla, yeni sistemle oynayın. Guitar Hero serisinden her zaman daha yenilikçi olan Rock Band serisi, son oyunuyla da fark yaratmayı başarmış.

Deneyin, ne demek istediğimi anlayacaksınız. **Tuna Şentuna**

### Rock Band 3

+ Yeni enstrümanlar, yenilenmiş kariyer modu  
- Büyük yenilikler bekleyenler için hayal kırıklığı yaratabilir

9,0





## DJ Hero 2

Artık yaratıcılığımızı kullanalım!



**Y**ıllardır Guitar Hero ve Rock Band serileri sayesinde elektro gitar, bas gitar ve bateri çalmayı öğrendik, önce Medium zorluk seviyesinde oyundan tat aldık, sonra Hard ile kendimizi biraz zorladık ve son olarak da Expert ile işi oyun boyutundan çıkarıp rekor denemelerine dalış yaptık. Peki yeni bir şeyler denemek ister misiniz? Şahsen yıllar önce DJ'liğe sarmış biri olarak ilk DJ Hero'yu büyük bir heyecanla almıştım ve oyunu topu topu iki günde bitirip kendi adıma bir Xbox 360 achievement rekoru da kırmıştım. Şimdiyse elimde DJ Hero 2 var, üstelik bana özgürlük tanıyan ve beni daha fazla havaya sokan bir DJ Hero.

Öncelikle DJ Hero 2'nin, yeni özellikler kazanmasına rağmen ilk oyundaki plakçalar apartıyla oynanabildiği belirteyim. Bu yıl ekstra olarak ise oyuna mikrofon deste-

ği eklendi ve bu sayede bir kişi müziğe, bir kişi de vokale hükmedebiliyor. (Vokalin pek eğlenceli olmadığını ve önceki oyunda yer alan gitarla düet desteğinin de kaldırıldığını belirteyim.) DJ Hero 2'nin içerik olarak sunduğu yeniliklerden biri, "Empire" adlı yeni kariyer modu. Bugüne kadar piyasaya sürülen tüm "Hero" oyunlarındanki benzer bu kariyer modunda, belli şarkı listelerini çalarak yıldız topluyor ve yeni listeleri açmaya çalışıyoruz. Bu süreçte sadece liste değil, yeni karakterler de açıyoruz.

İlk oyunu oynayanlar, şarkıları tamamen istenen şekilde yönetmemiz gerektiğini ve sadece araya efekt katabildiğimizi hatırlarlar. Bu yıl bize sunulan ve ilk paragrafta bahsettiğim özgürlükse bu noktada devreye giriyor, şarkıların belli bölümlerinde istediğimiz gibi takılmamız mümkün kınıyor. Üstelik bu bölümlerdeki başarı ve tarzımız, paralel şekilde puana da yansıyor. Öte-

yandan oyunun multiplayer modu da beklediğimiz üzere geliştirilmiş ve işin temeline kapışmalar (Battle) oturtulmuş. Kapışmaları kazanmaksa başarılı seriler yapmaktan ve checkpoint'leri başarıyla tamamlamaktan geçiyor.

İlk oyunu bayıla bayıla oynamış biri olarak, bu yılki gelişimi gayet yeterli buldum. Öncelikle oyuncuya serbestlik tanınması, ardından da multiplayer modunun geliştirilmesi çok iyi olmuş. Seriyeye ilk kez başlayacak olanlar içinse zorluk ve detay seviyesi bir basamak üstüne çıkmış. ■ **Şefik Akkoç**

Yapım **FreeStyleGames**  
Dağıtım **Activision**  
Tür **Müzik**  
Platform **PS3, Xbox 360**  
Web **www.djhero.com**  
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

9,0

## WWE SmackDown vs. RAW 2011

İnanmayın, hepsi tiyatro çocuklar

**K**avganın ve dövüşün eksik olmadığı ülkemiz, bu vesileyle her türlü dövüş sporuna gereken (?) ilgiyi gösteriyor, hele ki işin içinde şov ve gösteriş olduktan sonra kim tutar bizi! İşte böyle bir ülke için bulunmaz nimet, oyun dünyasında da son sürat ilerleyişini sürdürüyor ve WWE SmackDown vs. RAW 2011 ile birbirimize dalmaya devam ediyoruz. Üstelik sayısız oyun modu, en büyük yıldızlar ve acımasız dövüşler ile...

İlk olarak bir konuya açıklık getireyim ve PC sahip-

lerini üzecek açıklamayı yapayım: WWE SmackDown vs. RAW 2011'in piyasaya sürüldüğü platformlar PS2, PS3, PSP ve Xbox 360. Böylece sağda solda dolaşan "Oyunun PC versiyonunu aldım ben!" ve "PC versiyonu ne zaman çıkıyor?" gibi cümlelere bir son vermiş olayım. Oyuna geçtiğimizde bizi haddinden fazla oyun modunun karşıladığını söyleyebilirim. LEVEL Ligi'nde teke tek mücadelelerimizi izlemişsinizdir ama oyunda birçok farklı seçenek mevcut, üstelik bir "maç yaratma" sistemi de var. Maçların formatını belirlemek dışında arena seçene-

leri de bir hayli ilginç. Standart ringi bir kafese dönüştürebilir ya da isterseniz soyunma ve toplantı odası gibi mekanlarda dövüşebilirsiniz. Oyunun yeni ve senaryo bazlı seçeneği WWE Universe moduysa üst üste maçlar yapmamıza, verdiğimiz kararlara göre senaryonun değişmesine, yeni düzmenlar ve dostlar kazanmamıza, şampiyonluk maçlarına çıkmamıza ve sıralamada zirveye yürümemize imkan tanıyor.

Ülkemizde birçok hayranı bulunan sporcular, oyunda geniş bir kadro oluşmasını sağlamışlar ve hatta serinin tarihinin en kalabalık kadrosuyla karşı karşıyayız. Undertaker'dan John Cena'ya kadar süper yıldızlar ve Kelly Kelly'den Natalya'ya kadar divalar oyunun kadrosunu süslüyor. Eğer bu yıldızlara kafa tutmak isterseniz, oyundaki karakter yaratma ekranından kendinize yepyeni bir yıldız yaratmanız da mümkün. Üstelik bu bölümden sporcunuza istediğiniz "bitirme" hareketlerini atayabilir, kostüm ve dövme konusunda birçok düzenleme yapabilirsiniz.

Şu ana kadar anlattığım zengin içeriğe rağmen oyunun seriyeye çok fazla şey katmamış olması, dövüş mekanığının bir türlü oturmamış olması ve özellikle animasyonlarda sürekli atlamalar yaşanmasıysa oyunun ciddi eksileri olarak göze çarparıyor ama yine de tüm bu eksiler, serinin hayranlarını oyundan uzak tutmaya yetmeyecektir. ■ **Şefik Akkoç**

Yapım **YUKE'S**  
Dağıtım **THQ**  
Tür **Dövüş**  
Platform **PS3, Xbox 360**  
Web **community.smackdownvsraw.com**  
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

7,0





Ekran  
Görüntüleri  
**LEVEL  
ONLINE**'da  
[www.level.com.tr](http://www.level.com.tr)





# Gran Turismo 5

Gecikmeli yarış nihayet başladı!



**Y**ıl 2005, (Yer de Fulya mı yoksa... - Elif) daha ortada PlayStation 3 diye bir konsol yok ve konsolun piyasaya çıkmasına da en azından bir yıl var. Gran Turismo serisinin yapımcısı Polyphony Digital, 2005 yılındaki E3 fuarında yeni Gran Turismo oyununu ilk kez su yüzüne çıkardı ama detay vermekten kaçındı. Ne var ki tanıtımı yapılan oyun, şu an elimde tutmuş olduğum Gran Turismo 5'ten çok uzaktı, Gran Turismo 4'ün yeni otomobiller ve biraz daha iyi grafiklerle hazırlanmış bir versiyonu gibiydi. Gerçek Gran Turismo 5'i görebilmek için de dört yıl daha bekledik ve 2009 yılındaki E3'te ilk "gerçek" görüntüleri görme şansımız oldu. Oyunun yapımcısı Kazunori Yamauchi, oyunun bu lansmanında birçok detay vermiş ama çıkış tarihi konusunda bir ipucu bile vermemişti. Zaten o güne kadar yıllardır beklemiş olan ve yaklaşık üç yıldır PlayStation 3 sahibi olan oyuncular iyice sabırsızlanırken, bekleme sürecinin daha da uzayacağından hiçbirimizin haberi yoktu. Adeta bir yılın hikayesine dönen Gran Turismo 5'in piyasaya çıkışı, en nihayetinde geçtiğimiz sonbahar buldu ve Kasım ayının son günlerinden itibaren kendimi PlayStation 3'ün karşısında buluverdim. Bu kadar büyük bir beklenti yaratan, yayınlanan her ekran görüntüsü ve video ile oyuncuları büyüleyen, üstüne üstlük 3D ve Türkçe dil desteği de olan yeni Gran Turismo'nun vaat ettiklerini gerçekleştirmesi mümkün müydü? Bu kadar yıl beklemişken oyundan istediğimiz verimi ve keyfi alabilecek miydim? İşte bu tip birçok sorunun cevabını öğrenmiş oldum ve cevapları sizinle paylaşma zamanı geldi.

## Ayağımı gazdan çek!

Gran Turismo 5, yavaş yavaş Türkçe dil desteğinin oturmaya başladığı PlayStation 3'ün bu yeteneğe sahip oyunlarından biri. "Bir yarış oyununda dil desteğine ne gerek var!" demeyin; Gran Turismo 5'te o kadar çok metin var ki oyunu oynadıkça "lyi ki Türkçe dil desteği varmış." diyeceksiniz. Özellikle de PlayStation 3'üne tutkuyla bağlı olan ve Gran Turismo 5'e günler, haftalar ve aylar harcayacak olanlar için oyunda detaylı bilgiler mevcut. En basitinden her bir otomobile ilgili detaylı yazılar, sizi oyuna ve seçtiğiniz otomobile daha çok bağlayacak.

Gran Turismo 5'i herkes oynayabilir mi? Buna cevabım kesinlikle hayır. Şöyle ki günümüzde simülasyon türüne olan rağbet iyice azaldı ve oyuncular, özellikle de yeni nesil oyuncular, daha çabuk sürede öğrenebilecekleri, alışabilecekleri ve "harcayabilecekleri" oyunları tercih ediyorlar. Böyle bir ortamda Gran Turismo 5 oynamak, hem de zorluk seviyesini arttırarak oynamak hiç de bu kitleye uygun değil. Oyunu hakkını vererek oynamak istediğinizde işler iyice zorlaşıyor ve oyunun simülasyon etkisi ön plana çıkıyor, böyle olunca da sürat yapmak, süratliken virajları almak, bu sırada rakipleri kollamak ve problemsiz bir şekilde geçişler yapmak ol-

dukça güç. Özellikle pistleri tanımak için zaman harcamadan, bir de Sürüş Hattı'nı kapatarak yarışlara dalmamız, sürekli olarak duvarları dövmemize ve yarış son sırada bitirmemize neden olacaktır.

Oyunun simülasyon özelliklerini, yarışlara girerken karşımıza çıkan seçenekler sayesinde fark etmek mümkün. Pist ve otomobil seçimi yaptıktan sonra Sürüş Seçenekleri penceresi açılıyor, bu ekranda birçok ince detay yer alıyor. Genelde Formula 1 oyunlarından alışık olduğumuz seçenekler arasında Şanzıman, Ön Lastikler, Arka Lastikler, Çekiş Kontrolü, Patinaj Önleme Kuvveti, Etkin Dümenleme Kontrolü, Aktif Denge Yönetimi (ASM) ve ABS yer alıyor. Şanzıman'da otomatik ve düz vites seçimi yapılıyor ama zaten ciddi bir alışma süreci isteyen oyunu düz vitesle oynamak çok daha zor olacağı için ilk dönemlerde otomatik vitesi seçmenizi tavsiye ederim. Lastik seçenekleri size Konfor, Spor ve Yarış kategorileri altında farklı seçenekler sunuyor ve bu da yol tutuşu için kafa yorulması gereken bir konu. Çekiş Kontrolü, özellikle Formula 1 oyunlarında baş ağrıtan patinaj sorunuyla boğuşmak istemeyenler için önemli bir detay. Etkin Dümenleme Sistemi, viraj çıkışlarında elini / ayağını gazdan çekmeyenlerin yaşadığı "kıc atma" problemini engellerken, ABS ile ortak çalışan ASM, dengeyi sağlayan ve otomobilin savrulmasını engelleyen bir sistem. Her ne kadar şöyle bir üstünden geçmek istesem de uzun bir paragraf oldu; olayın ciddiyetini ve detay miktarını siz düşünün.

## Sonsuz bir kariyer

Gran Turismo 5'in esas olayı, menünün ilk basamağında yer alan GT Modu. Bu mod, size uzun soluklu ve detaylı bir kariyerin kapılarını açıyor. GT Modu'na girdikten sonra size bir "ev" sunuluyor ve tüm kariyerinizi evinizden, çıkan ekrandan şekillendiriyorsunuz. İlk olarak kendinize bir kostüm seçiyor, sonra da otomobil ve yetenek gibi konulara giriş yapıyorsunuz. Öncelikle bir pilot olarak belli yeteneklere sahip olduğunuzu ve zamanla bu yeteneklerinizi geliştirmeniz gerektiğini söyleyeyim. GT Modu'nda size yapılan ilk öneri de yeteneklerinizi geliştirmek için Lisanslar bölümüne girmeniz gerektiği oluyor. Bu bölümde başarılması için bize sunulan birçok görev mevcut ve her görevin Altın, Gümüş ve Bronz olmak üzere üç başarı sınırı bulunuyor. Görevlerde sağladığınız başarı oranına göre tecrübe puanı kazanıyorsunuz ve bu da seviye atlamamızı sağlıyor. Seviye atladıkça hem daha iyi pilot oluyor, hem de daha fazla içeriğe ulaşıyorsunuz. Örnek vermek gerekirse ilk olarak size bir otomobil veriliyor ve 200 metrelik bir mesafe içinde doğru zamanda ve doğru anda frene basmanız isteniyor.

Ana ekranda en çok göze çarpan iki seçenek, A-Spec Etkinlikler ▶



Yapım Polyphony Digital  
Dağıtım Sony  
Tür Yarış  
Platform PS3  
Web [www.gran-turismo.com](http://www.gran-turismo.com)



ve B-Spec Etkinlikler. Etkinlikler altında Acemi, Amatör, Profesyonel, Uzman ve Kıdemli başlıkları altında yarışlar yer alıyor ve bu yarışlar sayesinde tecrübe kazanabiliyoruz. Tabii ki yüksek seviyeli etkinliklere katılabilmek için belli seviyelere ulaşmak, belli miktarda tecrübe sahibi olmak gerekiyor. Öte yandan yarışlardan sadece tecrübe puanı değil, para da kazanıyoruz tabii ki. Peki bu parayı nereye harcıyorsunuz? İşte bu noktada işin içine otomobil piyasası ve bir miktar da modifikasyon giriyor.

GT Modu'na başlarken zaten bir otomobil almamız gerekiyor ama sadece 20.000 krediniz olduğu için oldukça düşük kalitede ve yavaş bir otomobil alabiliyoruz. Size tavsiyem, ilk otomobilinize fazla yatırım yapmayın ve onu kısa sürede elden çıkarmaya bakın. İlk yarışlardan yeterli miktarda para kazandıktan sonra hemen otomobili elden çıkarın ve biraz daha iyisini alın. Bu arada ilk otomobile fazla para harcamak istemiyorsanız, Oto Galerisi yerine İkinci El Ot Galerisi bölümünden alveriş yapın. Bu bölümde kullanılmış birçok otomobil seçeneği mevcut ve her otomobilin markası, modeli ve kilometresi gibi detaylar ekranda yer alıyor. Oto Galerisi bölümündeyse kaliteli ve sıfır otomobiller yer alıyor, birçok otomobili satın alabilmek için de A-Spec ve B-Spec Etkinlikler bölümündeki yarışları bitirmek gerekiyor. Tabii ki yeni bir pilot olarak alabileceğimiz otomobil sayısı oldukça az ama yarışlarda kısa sürede iyi performans sergileyerek bu bölümün de müdavimi olabilirsiniz.

Tam bu noktada kariyere ara verip Gran Turismo 5'in inanılmaz garajından bahsetmek istiyorum. Otomobil almak isterken fark edeceğinize üzere, oyunda birçok markanın birçok modelde otomobili yer alıyor ki bu da yaklaşık olarak 1000'in üzerinde seçeneğe tekabül ediyor. Zaten Gran Turismo 5'in en iddialı olduğu ve adından en çok söz ettiren detaylarından biri de bu. Audi'den Lotus'a, Suzuki'den Subaru'ya, BMW'den McLaren'a kadar bilip bilmediğimiz o kadar çok otomobil var ki saatlerinizi bu otomobilleri incelemeye ve her birinin uzun açıklama metinlerini okumaya harcayabilirsiniz.

Şimdi yeniden kariyer olayına dönüyorum... Otomobil aldık, yarışlara katıldık, seviye atladık, süper kariyer yaptık ama işin biraz daha detayına inmek istiyoruz. O halde Araç Bakım ve Onarım bölümü olan GT Oto'ya ve Modifiye Dükkanı'na adım atabiliriz. GT Oto, otomobillerin bakımı için hazırlanmış ve burada otomobilleri boyamak,

## Logitech Driving Force GT



Yazı içinde bahsettiğim üzere, Gran Turismo 5'i gamepad ile oynamak büyük bir eksiklik ve oyunun tadını almaya engel oluyor. Bu konuda oyunun yapımcısı Kazunori Yamauchi'ye kulak veriyor ve oyunun menüsünde de yer alan Logitech'in Driving Force GT direksiyonunu hemen kucaklıyoruz. Gran Turismo 5'in yapımcısı Polyphony Digital'in ortaklığıyla ve PlayStation 3'teki tüm yarış oyunlarında kullanılması amaçlanarak hazırlanan direksiyon, ilk olarak 2007 yılındaki Tokyo Game Show'da tanıtılmıştı ve Gran Turismo 5'ten tam anlamıyla zevk almanızı sağlıyor. Bu arada hem oyunu, hem de direksiyonu almak isteyenler için Gran Turismo 5 ile Logitech Driving Force GT'nin bir arada olduğu paketi Electro World'den 199 TL'ye almak mümkün.



aerodinamik parçaları değiştirmek, motor ve yağ bakımı yapmak mümkün. Her otomobil için her seçeneğin kullanılmadığı GT Oto, aslında oynanışa pek de etki etmeyen ve daha çok görsel bir bölüm olarak kazındı aklıma. Modifiye Dükkanı ise otomobillerin motordan egzozla, şasiden süspansiyona kadar birçok detayına müdahale etme şansı veriyor bize. Sahip olduğunuz otomobilin el verdiği ölçüde yapacağınız düzenlemeler, hız ve ağırlık açısından performansa direkt olarak etki ediyor. Tabii ki etki oranının bütçeniz dahilinde değişim göstereceğini belirtmem gerek yok sanırım.

Gran Turismo 5'te ana parça olan GT Modu'nun dışında Hızlı Oyun Modu, Pist Editörü ve GT-TV olmak üzere üç seçenek daha yer alıyor. Bu üçlünün arasında dikkat çekense Pist Editörü tabii ki. Oyundaki tüm pistleri tüke-tip hepsinden sıkıldığınızda, kendinize farklı temalarda, farklı uzunluklarda ve farklı zorluklarda pistler yapmanız ve bu pistlerde yarışmanız mümkün. Eğer kendi yaptığınız pistleri de tüketmeyi bilerseniz, gerçek bir PlayStation 3 ve Gran Turismo tutkunuzuz demektir. Tüm bu tutkunuza karşın yine de bazı notlar düşmeden edemeyeceğiz. Öncelikle oyunu gamepad ile oynamak ciddi anlamda anlamsız, gereksiz ve saçma; bu konudaki öneriyse oyunun yapımcısı Kazunori Yamauchi'den geliyor ve sayfadaki kutulardan birini süslüyor. Oyunun beni en çok rahatsız eden ve oyuna ciddi bir eksi olarak yansıyan konusuydu hasar sistemi. Ne yazık ki Gran Turismo 5'te bir hasar sistemi, hasar modellemesi yok ve otomobiller sadece tampon sarkması ve kapı açılması şeklinde hasar

görüyor. Bu konuda otomobil firmalarının baskısı da büyük bir etken tabii ki ama tam anlamıyla bir simülasyon oyunu olan Gran Turismo 5'te otomobillerin birbirine çarpıp yaylanması, son sürat giderken yapılan kazalarda hiçbir zarar görmemesi rahatsız edici; hal böyle olunca da çarpışmalardaki hissiyat sıfırın altına iniyor. Öte yandan oyundaki otomobillerin sesleri oldukça başarılıyken müzikler için aynı şeyi söylemek zor. Son olarak oyunun genel yükleme süresini, ayrıca pistlerin ve otomobillerin yüklenmesi sırasındaki bekleme sürelerini aşmak için Gran Turismo 5'i sabit diske kurmak şart; 50 dakika gibi anormal bir süre alıyor bu ama yükleme sürelerinde ciddi kısımla sağlıyor.

Son olarak herkesin merak ettiği bir konuya değinmek istiyorum. Gran Turismo 5'in bugüne kadar yayınlanan ekran görüntüleri ve videoları, gerçek olamayacak kadar iyi gözüküyordu ama gerçekmiş! Eğer oyunu 3D değil de normal oynarsanız, 1080p kalitesinde grafiklere ve mükemmel modellenmiş otomobillere ağzınız açık bacakacaksınız. Öte yandan çevre tasarımının basit, arka planların da fotoğraflardan ibaret olduğunu söylemeliyim. Eğer 3D bir televizyonunuz varsa oyun 720p kalitesine geriliyor ama en azından 3D'nin keyfini almış oluyorsunuz. Performans açısından da toz duman arasında frame-rate kaybı olması dışında bir problem yok. Bu detayı da verdikten sonra konuyu kapatıyor ve seviye atlamak için PlayStation 3'ümün başına dönüyorum. ■ Şefik Akkoç

## Gran Turismo 5

- + Başarılı simülasyon yapısı, zengin otomobil yelpazesi, detaylı ve eğlenceli GT Modu, şahane grafikler
- Gerçekliği baltalayan hasar modellemesi eksikliği, berbat müzikler, online problemleri

9,0





## Gran Turismo 5 / Madrid Lansmanı

Sen bir oyun için altı sene bekle, sonra Polyphony Digital başka gün yokmuş gibi dergiyi baskıya vermeden sadece bir gün öncesine Madrid'de oyunun lansmanını yapsın. Hal böyle olunca Madrid dönüşü uçaktan iner inmez nefes nefese bu muhteşem lansmanı sizlere aktarmanın heyecanı ve telaşı başladı bende.

Evet filmi geriye saralım ve iki gün süren lansman izlenimlerimi aktarmaya başlayayım. Sevgili PlayStation Ürün Müdürü Arzu Kanberi ile birlikte katıldığımız medya lansmanında, uçamızın rötarı nedeniyle bir miktar geç de olsa yerimizi aldık ve Polyphony Digital CEO'su, Gran Turismo serisinin yaratıcısı büyük usta Kazanuri Yamauchi'nin Japonca yaptığı sunumunu hep birlikte izledik. Bir kısa ara verip resmin geneline bir bakalım isterseniz. Gran Turismo 5 lansmanı için seçilen şehir Madrid, gecenin ev sahipliğini ise Madrid City Hall ("Belediye sarayı" da diyebiliriz.) ve Belediye Başkanı Manuel Cobo yaptı. İnanılmaz güzel bir atmosferde, her köşe başında bir güzellik park etmiş bizleri bekliyor. Ferrari, Mercedes, Nissan GTR, Lamborghini, yani aklınıza gelebilecek tüm ünlü markalar burada. Paris Auto Show'a tercih ederim bu lansmanı.

Kazanuri'nin sunumundan kısa kısa notlara bakarsak; serinin önce tarihinden biraz bahsetti haliyle. GT Academy ile sanal deneyimlerin, gerçek pistlerde hayat buluyor olmasının hep hayali olduğunu ve bu hayalini gerçekleştirdiğini geceye katılan iki GT Academy Şampiyonu sayesinde görmekten mutlu olduğunu belirtip, bu genç adamları tanıttı: İspanyol Lucas Ordoñez ve Fransız Jordan Tresson.

Belli birkaç aracın, özellikle Nissan GTR'ın ve bu modelin nasıl bir birliktelikte hayata geçirildiğinin üzerine vurguladı. (İkinci notumu da buraya düştüm, az sonra birleştireceğim.) Sunumun sonuna doğru Yamauchi'nin yanında üzerini örtülü bekleyen arabanın açılışına geldi sıra. İlk olarak F1 Red Bull Racing takımında yer alan F1 Mühendislik gurusu Adrian Newey ve takım pilotu Sebastian Vettel kaydedilmiş videoları ile ekrandan bizlere seslendi. Arkasından F1 tarihinin en genç pilotu olan Scuderia Toro Rosso (Team Red Bull) takımından Jaime Alguersuari sahneye çıktı ve Yamauchi ile birlikte örtüyü açtı ve gecenin yıldızı Red Bull X1 Prototype ortaya çıktı, bolca alkış aldı.

Sunum sonrasında herkes resepsiyona ve oyunların başına geçti. Yemeklerin tümü Kabuki tarafından hazırlanmış, her yerde çiğ balık seçenekleri ve bunların içinde en iyi ihtimalde sushi yiyebiliyorsunuz. Oyunlar için özel hazırlanmış pod'ların her birinde bir yarış koltuğu, 3D televizyon, 3D gözlük ve tabii ki Logitech Driving Force GT var. Mini yarışmalar düzenleniyor

mekanda, oyunları oynuyoruz ama nedense tam da tatmin olamıyoruz, gözümüz hemen yanı başımızda duran Ferrari'ye, Lamborghini'ye kayıyor.

Gecenin sürprizi ise en sonunda saklı, Madrid caddelerinde profesyonel pilotlar eşliğinde yapılan gece sürüşleri. Rüya arabalar sıra sıra dizilmiş bizleri bekliyor. Hemen ilk gelen araca atlıyorum, bir Jaguar. Madrid sokaklarında sürüşe başlıyoruz. Büyük zevk. Havanın ciddi soğuk olmasına rağmen az önce aldığım notları birleştiriyorum ve GT Academy'den Jordan'ın kullandığı Nissan GT-R'da pilotumuzun yanında yerimi alıyorum. (Müthiş kombinasyon) Trafığe kapalı bir alan değil ve sağdan soldan GT5 lansmanındaki diğer araçlarla gerçek bir şehir-içi yarış deneyimi yaşıyoruz. Jordan, şehri bulanık bir imaj olarak görece derecede GTR'ın limitlerini zorluyor. Böyle bir deneyimi anlatmaya sayfalarım yetmez, denemeyeceğim bile.

Elimde Kazanuri Yamauchi'nin adıma imzaladığı oyunumu da almış mutlu ayrılıyorum Madrid'den ve sunumundaki son sözünü hala düşünüyorum: "GT5 bir final değil, Gran Turismo serisi için yeni bir çağın başlangıcı olacak." ■ **Ömür Topaç**





Yapım Ready at Dawn  
Dağıtım Sony  
Tür Aksiyon  
Platform PSP  
Web [www.spartansstandtall.com](http://www.spartansstandtall.com)



## God of War: Ghost of Sparta (PSP)



Deimos'a el sürmeyecektiniz!

**T**anırlar... Onları sevsen bir türlü, sevmeden bir türlü. Kratos onları sevmemeyi seçti. Savaş açtı tüm kudretiyle önünde duran o devasa, yüce varlıklara.

Ares'i tahtından ettikten sonra yerine de oturdu, krallığını ilan etti. Hayır, etmedi... Tanrılarla savaşı bitmedi ve ona engel olmak isteyen herkesi, en güçlü ve en yenilmez olan tanrıya bile meydan okudu.

Rüyalarında gördüğünün peşinden gitmesini istemedi Athena. "Gideceğin yol, yol değil yavrıım" dedi Athena. Kratos dinlemedi, ilerledi ve keşfetti ki Deimos, kardeşi hala yaşıyor. Tabii içinde bulunduğu duruma yaşamak denirse...

### PSP candır

Az daha PSP'mi kuma gömüp üstüne kumdan kaleler değil, Burj Khalifa'lar dikecektim ki Ghost of Sparta çıktı meydana. Oyuna nasıl bir hayran kaldıysam, bitirip tekrar oynamaya başladım. (İçinde bulunduğum zaman darlığında böyle bir şey yapıyor olmama kulak verin.)

Ready at Dawn ve Sony, öylesine sağlam bir oyun yapmış ki Ghost of Sparta PSP'nin en iyi oyunu olmuş bile olabilir, öylesine iddialı bir konudan bahsediyorum.

Orijinallik, yenilik veya çok fantastik bir senaryodan bahsettiğimi sanmayın. Kratos bildiğiniz ölüm makinesi, ortamlar bildiğiniz Yunan mitolojisi, konu daha önce işittiklerinizin bir başka oktavdan yinelenmesi. Ne var ki her şey o kadar iyi bir biçimde harmanlanmış ki PSP'de böyle bir oyunun nasıl var olabildiğini ve neden böyle başka PSP oyunları olmadığını sorgularken buluyorsunuz kendinizi.

### Kardeşim...

Athena'nın Kratos'a hediyesi, Blades of Athena yine Kratos'un yanında. Bu bıçaklarla yolunu bulmayı biliyor Kratos fakat bu defa, yepyeni bir silahla daha buluşuyor. God of War oyunlarında bir ilk gerçekleşiyor ve Kratos bir kalkan kullanabiliyor. Spartalıların temel savaş ekipmanı kalkan ve mızrak, bıçaklarınız kadar güçlü olmasa da bir hayli işlevsel. Kratos gerektiği yerde de kalkanını çeşitli engelleri aşmak için kullanıyor, gerektiği yerde de mızrağını fırlatıp düşmanlarından kurtuluyor.

Bu yeni silahın yanında, üç farklı da büyü gücü bulunuyor. Eye of Atlantis, düşmanlarınıza bir elektrik ışını yollamanıza yarayan, özellikle Gorgon'ları dağıtmakta son derece faydalı olan bir büyü. Horn of Boreas düşmanlarınızı buzların içinde bırakıyor fakat bu büyüü sevdiğimi söyleyemeyeceğim. Scourge of Erinys ise düşmanlarınızın canını yakan bir enerji topu yollarken, değiştiği yaratıklardan yeşil enerji topları çıkartarak enerjinizi tazelemenizi sağlıyor. Önceki oyunlarda Kratos'un bir süreliğine çok güçlü olmasını sağlayan ve düşmanlarınızı patakladıkça elde





**Alternatif**

God of War: Chains of Olympus (9,4)  
Prince of Persia: The Forgotten Sands (-)  
Undead Knights (-)



ettiğiniz özelliğin buradaki adı Thera's Bane. Kratos'un silahlarına bir süreliğine ateş özelliği getiren Thera's Bane'i istediğiniz zaman, sadece belirli bir süre kullanabiliyorsunuz. Kullandıktan kısa bir süre sonra da bu bar geri doluyor.

Size şöyle bir tavsiye vereceğim; yerinizde olsam öncelikle Blades of Athena'ya tüm puanlarınızı yatırır ve onu güçlü hale getirirdim. Ardından Thera's Bane'i en yüksek seviyeye çıkarır ve sonra Scourge of Erinys'i geliştirirdim. Yerinizde olsam diyorum ama ben bunları yaptım ve oyunda rahatça ilerledim.

### Tuttuğunu devir yere

Blades of Athena'yı boşuna geliştirin demiyorum; Kratos bu sayede birçok yeni komboya kavuşuyor. Ne var ki benim oyunda en çok sevdiğim hareket, God of War III'te yer alan, düşmanını tutup koşma hareketinin farklı bir versiyonu. R tuşuna basıp Daire'ye basarsanız Kratos koşmaya başlıyor ve önüne bir yaratık çıkarsa onu yere deviriyor. Devirdiği sırada çevredeki düşmanlar da sersemliyor ve Kratos'a yerdeki yaratığı yumruklama şansı doğuyor. Bu hareket güçlü düşmanlara karşı işe yaramıyor fakat yine de çok kullanışlı.

Kah Atlantis'te dolanıp kah Ölüm'ün karşısına çıktıktan sonra oyunu tamamlıyorsunuz. Bunu yaptıktan sonra da Challenge'lar sizi bekliyor.



Oyundaki Challenge of the Gods'da ve oyundaki yeni mod, Combat Arena'da savaşmak ve görevleri yerine getirmek size puan olarak geri dönüyor. Bu puanlarla da Temple of Zeus'tan bir ton özelliği açabiliyorsunuz. Combat Arena, birçok düşman tipini bir arena'ya koyup onları dilediğinizde hırpalamanıza verilen addan başkası değil...

Oyunun yer yer yavaşlaması dışında hiçbir eksiği bulunmadığını gönül rahatlığıyla söylüyor ve tüm PSP sahiplerini bu oyunu almaya davet ediyorum. Uzun bir süre boyunca böyle bir oyun göremeyeceksiniz; değerini bilin... **Tuna Şentuna**

■ Cyclops'lara bir süre saldırdıktan sonra onların gözünü oyabileceğiniz kıvama geliyorlar.

### God of War: Ghost of Sparta

+ God of War'u, God of War yapan her şeyin PSP'ye sığdırılmış olması

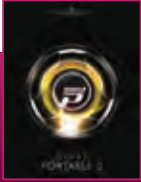
- Zaman zaman sinir bozan yavaşlamalar

9,5





Ekranın iki yanındaki Remix kısmında nota belirir, analog kolu o yöne itip tuşlara basmanız gerekiyor.



Yapım Pentavision  
Dağıtım PM Studios  
Tür Müzik  
Platform PSP  
Web [www.pm-games.com](http://www.pm-games.com)

## DJ Max Portable 3 (PSP)

Bu ayı Kore'ye ithaf ediyoruz

**G** Star 2010'da (Kore'deki büyük oyun fuarı.) gördüm ki Kore halkı bir takım tuşlara zamanında basmaya bayılıyor. Bunu yapmayı gerçekten seviyorlar ve sırf buna uygun bir ton arcade oyunu bile var. Bir tanesi o kadar ilginçti ki hatta... Yoğun tekno müzik eşliğinde, sekiz sıradan, dört kolondan oluşan bir takım küplere zamanında dokunmaya çalışılan bir oyun düşünün. Ritme göre küpler yanıyor ve onlara basmaya çalışıyorsunuz. Bu oyun o kadar tutulmuştu ki sıra beklemekten helak oldum, bitap düştüm. İşte o an anladım ki bir Kore yapımı olan DJ Max Portable 3, neden üçüncü oyununa ulaşmış...

### Evvel zaman olur ki

Zamanında bir arkadaşım DJ Max Fever'ı oynadığımı görünce bana inanmamıştı. "Ne zevk alıyorsun oğlum?" demişti, nasıl cevap vereceğimi de bilememiştim. Bilmiyordum ki içimde gizli bir Koreli yatıyor!

Amplitude'un Uzak Doğu versiyonu olarak nitelendirilebilecek ve 50'ye yakın Uzak Doğu pop ve tekno müziğine tuşlara basarak ayak uydurmanızı sağlayan, yegane oyundur DJ Max. Üstelik bu oyunu yanınızda taşıyabildiğiniz için istediğiniz ortamda kendi kendinize delirmeniz de mümkündür.

Oyun görsel olarak iyi değil. Bunu bilin. Ben olsam arka plandaki videoyu biraz daha net yapardım ki iyice gözlerimiz kamaşsın... Aslında oyun çok hızlandığında, o görüntülerin bir engel olmadığına şükrediyorsunuz fakat yine de daha iyisi olabilirdi diyorum. Bu



### Skorunu paylaş

Bu oyunda önemli olan iyi skor yapmak ve bunu dünyaya göstermek. Maalesef oyun bu konuda çok fena çuvallıyor ve skorunuzu PSP üzerinden paylaşmıyorsunuz. Ancak aldığınız şifreyi bir websitesine girerek skor tabelasına kaydedebilirsiniz. Bununla uğraşacak bir kişi tanımlıyorum şahsen...



### Alternatif

Rock Band Unplugged (8,3)  
DJ Max Fever (-)  
Lumines (-)

hoş videoların önünde ise tepeden akan renkli çubuklar gözüküyor. Aynı Rock Band Unplugged'da yaptığımız gibi, zamanı geldiğinde ilgili tuşa basmaya çalışıyoruz biz de.

Eğer bu tip oyunlara ilk defa göz atıyorsanız, dört tuş kullanarak oyunu oynamayı deneyebilirsiniz. Biraz daha tecrübeliyeniz, altı tuşu birden kullanın ve kaosla buluşun. Zor parçalarda altı tuşu kullanmak resmen insanın nevrini döndürüyor. Ne var ki oyunda bir süre geçirdikten sonra buna da alışıyor ve en zor parçalarda bile başarıya ulaşabiliyorsunuz. (Korkup da oyundan kaçmayın diye söylüyorum.)

### Remix

Parçaları altı tuşla çalarken bile zaman zaman iki tane bölümün yanlara eklendiğini göreceksiniz. Bu bölümlerden notalar akmaya başladığında ise analog kolu o tarafa çekmeli ve ilgili tuşa basmalısınız. Altı tuş yetmezmiş gibi, bir de bu var işte... Remix yapıyorsunuz, ciddiye alın!

Parçaları çok çabuk tüketeceğiniz için oyuna bir tane de Mission Mode eklenmiş. Yine aynı parçaları çaldığınız ama bunu yaparken sizden istenen görevleri yerine getirmeye çalıştığınız bu modu da tamamladıktan sonra oyunu bir kenara koyabilirsiniz çünkü skorunuzu yükseltmenin ötesinde yapabileceğiniz bir şey kalmıyor.

Biraz fazla Uzak Doğu kokuyor bu oyun fakat batıda da piyasaya sürüldüğüne göre, yine de kendine göre bir hayran kitlesi var. İnternette birkaç video izlemenizi tavsiye ediyorum bu oyunla ilgili; sakın görmeden almayın... **Tuna Şentuna**

### DJ Max Portable 3

+ Parçaları beğenmedim dersem yalan olur, reflekslerinizi test etmek için daha iyisi yok  
- Uzak Doğu esansı biraz fazla, parçaları bir kez denedikten sonra geri dönmek istemeyebilirsiniz

6,5



LEVEL  
DVD'de

## The Ball

Atalarımız bize bir top bırakmış



**B**iz topla istop, yakar top oynardık ama o top, lastik bir toptu. Belki de yanlış yapıyorduk. Büyük, metal bir topla daha büyük gizemler çözebilirdik...

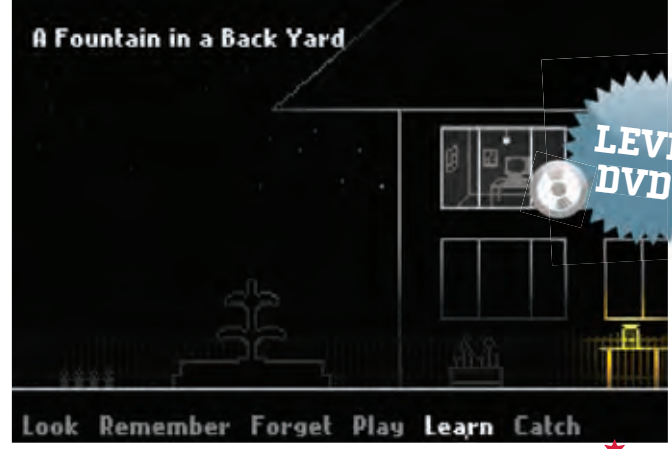
Ben de The Ball adlı oyunu bulup atalarımızın sakladığı topla oynamaya başladım.

Amacım basitti. Bu topu bir araç olarak kullanacak ve yolumu açacaktım. Topu hızla itmek ve çekebilmek birçok farklı engelin üstesinden gelmemde işe yarayordu. Önüme duvarlar çıktığında topu fırlattım, ağırlık yapması için onu

bulduğum yere çektim. İlerledikçe düşmanların büyüdü, büyüdü ve sonunda iğrenç yaratıklara dönüştü. Ne var ki topum güçlüydü ve onları da yenmeyi başardım.

"Her indie oyunu böyle olsa, büyük firmalar iflas eder" demek istiyorum. The Ball öylesine kaliteli bir yapım olmuş ki büyük firmaların, büyük oyunlarına taş çıkartacak kadar iyi gözüküyor. Haydi bakalım, durmasın eller! **Tuna Şentuna**

Tür Aksiyon / Puzzle  
Yapım Teoti Studios  
Web [theballthegame.com](http://theballthegame.com) **8,8**



LEVEL  
DVD'de

## A House in California

Hatıralar...



**B**u oyun aslında bir arkadaşımızın, kendi evinin nasıl kurulduğunu konu alan bir oyun yapma hevesiyle ortaya girilmesiyle ortaya çıkmış. Oyundaki dört karakter, oyunu yapan kişinin anneanneleri ve onların anneleri.

Oyunu kurduktan sonra, hiçbir açıklama yapılmadan oyunun ortasına bırakılıyor. Evde ışık olmadığı ve bunu ateş böceklerini bir kavanoza toplayarak sağlayabileceğimiz söyleniyor. Elimizdeki birkaç komutla bu ufak bulmacayı çözmekle işe başlıyor ve

ipuçlarını takip ederek evi hayata döndürmeye çalışıyoruz. Kullanabileceğimiz komutlar arasında "Hatırla", "Unut" gibi ilginç, alışılmadık komutlar da bulunuyor ve bunları kullanarak, yapımının bu ev hakkındaki düşüncelerini de öğrenebiliyoruz.

Bir oyundan çok sanal bir deneme olarak nitelendirilebilecek A House in California, aranızda oyun yapma heveslisi olan arkadaşlara ışık tutabilecek türde bir yapım. **Tuna Şentuna**

Tür Adventure  
Yapım Cardboard Computer  
Web [cardboardcomputer.com](http://cardboardcomputer.com) **8,0**

## Chaos Invaders

Space Invaders'ın kaotik hali



**S**pace Invaders devri geçse bile bir klasik olduğunu Chaos Invaders ile kanıtıyor.

Normal şartlar altında o uzaylıların tepeden yavaş yavaş süzülmesi ve vurulduklarında da patlayıp yok olmaları gerekir. Chaos Invaders'da vuruluyorlar ve şayet ki vurulurlarsa, direkt olarak üstünüze düşüyorlar. Onların boşlukta yok olmasına izin vermek demek, değerli zamanınızın hızla azalması ve oyunun bitmesi demek. Dolayısıyla gemimizin özelliğini kullanarak düşen uzaylıları topluyor ve onları tekrar yukarı yolluyoruz; yukarıdaki boşluğa... Bunu yapmayı başarısak uzaylılardan

tamamıyla kurtulmanın getirdiği ferahlığı hissedebiliyoruz. Her bölümde farklı bir tema işleniyor olması oyunu bir hayli heyecanlı hale getirmiş ve bunun üstüne bir de boss savaşları geliyor ki asıl şenlik o noktada başlıyor. Boss'lar normal uzaylılar gibi sakin değil ve size ateş edip ortalığı yakıp yıkıyorlar. Onların size atıklarını yakalamak ve ona geri yollamak da yine sizin göreviniz. Oyunu internet tarayıcınız üzerinden oynayabiliyorsunuz. **Tuna Şentuna**

Tür Aksiyon  
Yapım Glow Monkey  
Web [bitbattalion.com/games/chaos-invaders](http://bitbattalion.com/games/chaos-invaders) **8,1**

## Magnesian

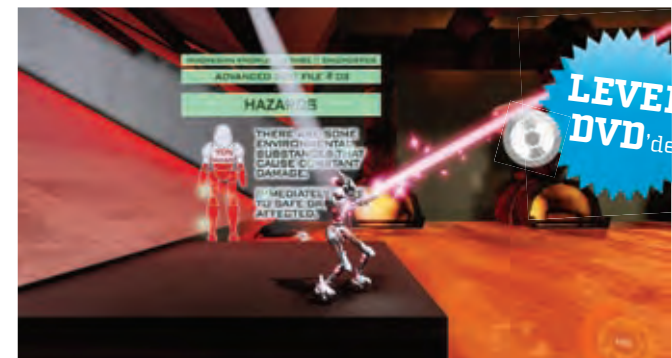
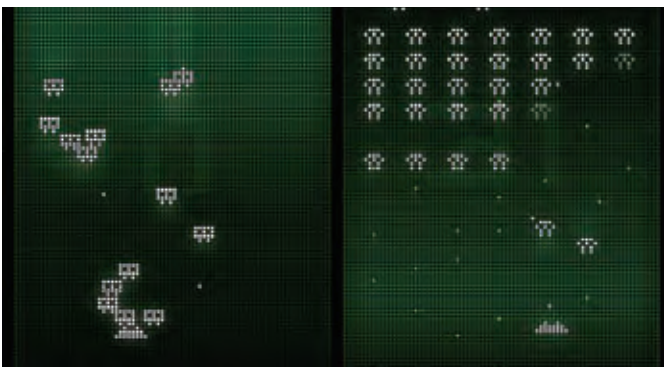
Bir "Unreal Development Kit" ürünüdür

**B**u ayın en iyi gözükken oyunu belki de Magnesian olmalı. (The Ball'un hakkını hemen yedim.) Unreal Development Kit ile hazırlanan oyun her anlamda çok iyi gözüküyor ama oyun sizi, bir oyun olarak ne kadar idare eder, bu sorunun yanıtını vermek zor.

Objelerin kutuplarına göre onlarla etkileşime geçen, robot benzeri bir karakteri kontrol ediyorum. Ortam iki boyutlu, görüntü yandan ilerliyor. Amacımız kutuları itip kendimizi bir yerlere taşıyarak,

engelleri aşmak ve çıkışı ulaşmak. Bunu yapmak pek kolay değil zira objelerin kutuplarını anlayıp onlara göre silahımızı ayarlamak ve geçişi açmak bazen karmaşık bir hal alabiliyor. Yolu açacağınıza kapatıyorsunuz, kendinizi lavlardan kurtaracağım derken iyice içine batıyorsunuz ve bu, tüm oyun boyunca gidiyor. Bunu kötü anlamayın; aslında gayet eğlenceli lakin bu eğlence 15 dakika sonra yerini sıkıntıya bırakıyor. Yani kutuları it, çek, zıpla, nereye kadar... Fikir güzel ama uygulanış daha iyi olabilirdi. **Tuna Şentuna**

Tür Platform / Puzzle  
Yapım PineApple Fish Studios  
Web [pineapplefishstudios.com](http://pineapplefishstudios.com) **7,2**



LEVEL  
DVD'de



# Online

World of Warcraft Günlüğü



**V**e uzun zamandır beklediğim an geldi! Ömür'ün İspanya'da düzenlenen Gran Turismo 5 lansmanında oluşunu fırsat bilip, World of Warcraft Günlüğü sayfasına konmuş bulunuyorum! Bu anı bu kadar bekleyen başka kim olabilir ki? Evet, tahmin ettiğiniz üzere ben Emre "Quattro". World of Warcraft: Cataclysm'in çıkmasına sayılı günler kala (Siz bu yazıyı okurken çıkmış ve ben hayatımı bir kez daha karartmış olabilirim.) son yenilikleri sizlere bu ay ben aktaracağım. Bu ayın hiç şüphesiz en önemli konusu 4.0.3a yaması ile birlikte Azeroth'un sonsuza dek değişiyor olması. Deathwing'in dünyamızı sonsuza dek değiştirdiği, Thousand Needles'in sular altında kaldığı, Barrens'in ikiye bölündüğü, Desolace'de hayat belirlediği yeni dünyamıza hoş geldiniz!

## Patch 4.0.3a

World of Warcraft: Cataclysm öncesi yayınlanan son yama 4.0.3a ile birlikte Cataclysm'e ait birçok yenilik oyuna entegre edildi. Peki bu yamada neler bulacak, neler bulamayacaksınız hepsi aşağıdaki listemizde...



## Neler bulacaksınız;

- Dalaran ve Shattrath'daki Portallar kaldırıldı ve yerine Class Trainer'lar getirildi.
- Yeni Race/Class kombinasyonları (Worgen ve Goblin'ler haricinde)
- Yeni Gnome/Troll başlangıç bölgeleri
- Azeroth'daki bölge değişiklikleri
- Yeni Cataclysm yükleme ekran görselleri
- Cataclysm Cinematic videosu
- Yeni kullanıcı giriş ekranı
- Yeni müzikler
- Yeni şehir Quartermaster'ları, itemları ve reputasyon tabardları
- 71-80 level'lar arası gereken experience 20% azaltıldı
- Druid, Paladin, Priest ve Shaman sınıflarının talentleri sıfırlandı
- Sınıflar arası dengeler
- Giderilen hatalar
- Yeni Hunter Petleri (Maymun, Tilki köpek ve kaplumbağa)

## Neler bulamayacaksınız;

- Worgen ve Goblin karakterleri henüz oynanabilir olarak mevcut değil.

- Worgen ve Goblin başlangıç bölgeleri de oyuna henüz eklenmedi.
- Archeology mesleği
- Meslekler 450 skill level'in üzerine çıkmayacak.
- Guild leveling sistemi henüz mevcut değil.
- Guild achievement'lerini da yapamayacağız.
- Azeroth'ta henüz uçamıyoruz.
- 80 level üzeri gelecek olan yeni bölgeler de oyuna eklenmiyor.

## Yeni Race/Class kombinasyonları

Biraz evel de bahsettiğim ve şu anda Worgen ve Goblin hariç açık, oynayabileceğiniz yeni Race/Class kombinasyonları ise şöyle;  
Human: Hunter  
Dwarf: Mage - Shaman - Warlock  
Gnome: Priest  
Night Elf: Mage  
Draenei: Yeni gelen bir kombinasyon bulunmuyor  
Worgen: Death Knight - Hunter - Mage - Priest - Rogue - Warlock - Warrior  
Tauren: Paladin - Priest  
Undead: Hunter  
Troll: Druid - Warlock  
Orc: Mage





Blood Elf: Warrior

Goblin: Death Knight - Hunter - Mage - Priest - Rogue - Shaman - Warlock - Warrior

#### 4.0.3 yaması ile kaldırılan itemlar

Öncelikle bana göre en güzel instance'lardan birisi olan Zul'Gurub artık oyunda Stranglethorn Valley'nin bir parçası haline geliyor. Bundan böyle level kasarken burada yeni görevler bulabileceksiniz. Bu doğrultuda oyundan kaldırılan itemlar içinde tahmin edebileceğiniz üzere Swift Zulian Tiger ve Swift Razzashi Raptor mountları bulunuyor. Zul'Gurub'un değişimi ile birlikte Mage spell'i olan Tome of Polymorph: Turtle'da kaldırıldı fakat Blizzard'ın dediğine göre ilerleyen bir tarihte bu item oyuna tekrar eklenecektir.

Heroic Trial of the Crusader'da yapılan "Tribute Run" da oyundan kaldırıldı. Bundan böyle hiç wipe yemeden bitirdiğinizde ortada beliren Argent Crusade Tribute Chest çıkmayacak. Bu da Crusader's White/Black Warhorse ve Swift Alliance Steed/Swift Horde Wolf mountlarının da bundan böyle alınacağı anlamına geliyor.

Mimiron'u Head mountu da bundan böyle Yogg'Saron'u 25 man raid ile hiç bir keeper yardımı bulunmadan öldürdüğünüz de çok düşük bir şans ile

elde edilebilecek.

Her Heroic Lich King 25 man'den düşen Invincible mountu bundan böyle yine aynı boss ve zorluk seviyesinde fakat çok düşük bir ihtimal ile elde edilebilecek.

Reins of the Blue Drake, 25 man Malygos'dan düşmeye devam edecek.

#### LOREMASTER

Bugüne kadar "Eastern Kingdoms'da x sayıda görev bitir" tarzı olan achievementlar artık kıta olarak değil, bölge bölge ayrılarak Loremaster olmak isteyenlerin işini bir hayli kolaylaştırdı. Neden mi? Çünkü daha evel her bir bölgeyi karış karış gezerek son kalan görevlerinizi de yerine getirmeye çalışırken artık "Arathi Highlands'de 3 görevim kalmış, şurayı bir araştırıyorum" diyerek sadece o bölgede gezeceksiniz. 2008 yılında güç bela

yapmış olduğum achievement'ın basitleştirilmiş olması beni üzdü açıkçası. Ufak bir not, daha önceden Loremaster olmuşsanız eğer, Title'a ve tabard'a hala sahipsiniz. Fakat Azeroth'da değişen bölgeler yüzünden görevlerin büyük çoğunluğu yenilediğinden tüm bu achievementları kaybetmiş olacaksınız.

World of Warcraft: Cataclysm'de görüşmek üzere diyorum. **Emre Öztınaz**



# Online

## StarCraft II Taktikleri



**P**ara, para, para... E konumuz StarCraft olunca mineral, mineral, mineral ve gaz, gaz, gaz (Tercihen kokusuz.) oluyor. Çok düz mantıkla gidersek düşmanınızı yenmek için birim üretmelisiniz. Birimleri nasıl ve ne zaman kullandığınızı çok önemliyen birim sayısındaki kalabalık da başlıca bir avantajdır. Ve birimleri üretmek için ekonominiz olmalı. Eşit şartlardaki bir maçta ekonominiz, rakibin gerisindeyse büyük ihtimalle yenilmişsiniz diyebilirim. Bu sayıda biraz ekonomi üzerine konuşalım.

Çok basit iki kural vardır. Mineral başı çalışan işçi sayınız "3.5", gaz başında çalışan işçi sayınız ise "3" olmalı. Bu rakamların gerisindeyseniz, ekonominiz olması gerektiği hızda akmiyor demektir. Bu şekilde paranız hızla akacaktır, sizin de o parayı aynı hızda harcamanız gerecektir. Çünkü 1000'i gören bir mineral demek, üretilmeyen birim demektir. Yani düşmanınız daha fazla birime ve

hatta upgrade'e sahiptir denilebilir. Yenilmeye giden yola bu şekilde taş döşemeye başlarsınız. Aynı zamanda tek bir üs, hiçbir ırka yetmez. Eğer tek üste kalmışsanız, rakibiniz sizi kapana kısırmış demektir. Size tam şu anda ikinci üssünüzü kurun diyemem; çünkü oyunun akışına göre bu durum mutlaka değişir. Söyleyebileceğim tek şey, ikinci üssün gerekli olduğudur. İkinci üs mineral ve gaz içinken, yayılacağınız üçüncü üssün asıl nedeniyse gazdır. Oyunun başında çoğu rakip, işçi gönderip sizin işçileriniz etrafında döner, bina kurar, belki de ciddi ciddi bir Bunker ya da Cannon kurmaya gelmiştir. İlk iki saydığım için bütün işçilerinizi rakibe göndermeyin. Çünkü tuzağa düşersiniz, onun işçileri çalışırken sizinkiler boş yere tek adamı kovalar. Eğer üssün yakınında bir Proxy üs kurma durumu varsa makul sayıda (iki ya da üç.) işçiyle rakip işçiyi indirmeye çalışın. Kısacası ekonominiz her şeydir, onu korumanız ve geliştirmeniz şartıyla...

ünitesi basabilirler.

Refinery: 10/11 supply count  
Barracks: 10/11 supply count  
Factory: 10/11 supply count  
Marine: 11/11 supply count  
Orbital Command: 11/11 supply count  
Starport: 11/11 supply count  
Supply Depot: 11/11 supply count

Bu dakikadan sonra SCV üretimine odaklanabilirsiniz. Ayrıca dört - beş Marine yaparak, üssünüzü gözetlemeye gelebilecek Overlord'ları yok edebilirsiniz. Çünkü Starport'a bu kadar erken gittiğinizi gören düşman kesinlikle hava savunması basacaktır. Dilerseniz Barracks'ınıza Tech Lab diker, sonra Barracks'ı kaldırıp Starport kurunca onu Tech Lab'e oturtabilirsiniz. Böylece Banshee üretimini yaklaşık 15 saniye erkene alabilirsiniz. Zerg oyuncunun önce Queen'ini öldürüp (Teke tekte Banshee alır.), sonra anti hava ünitesi kurabilecek Drone'larına saldırırsınız. Bu esnada Banshee üretmeye devam edersiniz. Devamı oyunun akışına göre size kalmış.

Gelecek ay oyunun OP ırkı Zerg hakkında da yazmak istiyoruz. Ocak'ta görüşmek üzere, hatta şöyle diyeyim, yeni yılınız şimdiden kutlu olsun.

■ Nurettin Tan



### Reaper

+ Güçlü olduğu birimler  
SCV, Drone, Probe

- Zayıf olduğu birimler  
Marauder, Roach, Stalker

### Banshee Rush

Bu ay başka bir rush taktiği vereyim dedim. Banshee Rush, yine ekonominizi tek yöne doğru geliştirerek olabildiğince hızlı Banshee ünitesi basmaya denir. Bunu Zerg oyunculara karşı denemenizi tavsiye ederim; çünkü diğer iki ırk hızla anti hava



**G**eçtiğimiz ay üzerinde durduğum ve her Protoss oyuncusunun bilmesi gereken "The Four Gate" taktiğini bu ay bir başka rush taktiğiyle devam ettirme kararı aldım. Bu ayki taktiğimizin adı "Void Ray Rush". Bu taktiğin Zerg'e karşı oldukça iyi işlediğini, Protoss'a karşı da nispeten işe yaradığını söyleyebilirim. Fakat karşınızda Terran varsa bu taktiği kullanmanızı pek önermem; çünkü Terran üç veya dört Marine ile Void Ray'lerinizi kolayca alt edebilir ki genelde Terran oynayanların standart başlangıcı, bir miktar Marine üretmektir. Bu kısa bilgiden sonra taktiğimize geçebiliriz.

9- Pylon

10- İki Probe (Chrono Boost - CB ile Probe üretimini hızlandırıyoruz.)

12- Gateway (150 mineraliniz olduğu an Gateway'i kurmanız size hız kazandıracaktır. Bu yüzden 12 supply'dan önce yeterli miktarda mineraliniz olduğunda bu binayı inşa etmeye başlayabilirsiniz.)

12- İki Probe (CB)

13- İlk Assimilator'u kurmaya başlıyoruz. (Bina inşaatı tamamlandığında hiç zaman kaybetmeden üç adet Probe'u Gas toplamaya yönlendirin.)

14/15- İkinci Assimilator (Bu defa bina tamamlandığı an iki, tercihen üç Probe'u binaya yönlendirin.)

16- İkinci Pylon'u kuruyoruz.

16- Eğer Zerg'e karşı oynuyorsak, ani bir Zergling Rush saldırısına karşı bir adet Zealot ürettiyoruz. Eğer karşınızda Protoss veya Terran varsa bu adımı es geçebilirsiniz.

18- Cybernatic Core (Bina inşası tamamlandığı an Warpgate araştırmasına başlıyoruz. The Four Gate taktiğinde bu araştırmayı CB ile hızlandırıyorduk fakat Void Ray Rush'ta CB'ü Void Ray'lere saklayacağız.)

20- Stargate binasının inşasına başlıyoruz.

22- Üçüncü Pylon'u kurmaya başlıyoruz. (Void Ray'ler üç supply gerektirdiğinden rush'ınızın yavaşlamaması için bu adımdan itibaren Pylon kurmayı ihmal etmeyin.)

23/24- İlk Void Ray'imizi üretmeye başlıyoruz. (CB ile üretimimizi hızlandırıyoruz. Bu noktada ikinci bir CB için yeterli enerjiniz olacağından hemen arkasından bir kez daha kullanmanız oldukça önemli.)

27/28- İkinci Void Ray'i üretim saldırıya geçebilirsiniz.

Saldırı yaparken doğrudan düşmanımızın merkez üssüne giderek burada bulunan Drone, Probe ve ya SCV birimlerini yok etmeye başlamanız halinde karşı tarafın Mineral/Gas üretimini oldukça aşağıya çekmiş olacaksınız. Bu sırada düşmanımız üssünü savunabilecek bir ordu

## Sentry

**+ Güçlü olduğu birimler**  
Zergling, Zealot

**- Zayıf olduğu birimler**  
Reaper, Hydralisk, Stalker



kurmamışsa oyunu kolayca kazanacaksınız. Fakat bir ordusu var ve Void Ray'lerinizi savuşturmayı başarabilir ise bu dakikadan sonra mid-game'e hazırlanmaya başlamanız gerekmektedir. Öncelikle karşı tarafın Mineral/Gas üretimine yüksek bir hasar verdiğimizden dolayı, sizin toparlanmanız çok daha hızlı olacaktır. Sıradaki adımları takip ederek mid-game için kolayca geçebilirsiniz.

29/30- İkinci ve üçüncü Gateway'imizi kuruyoruz. 30+ - Yeterli minerale sahip olduğumuzda dördüncü Gateway'in yapımına başlıyoruz.

Binaların yapımı bittiğinde Gateway'lerimizi Warpgate'e çevirerek Stalker üretimine başlıyoruz. Sizlere tavsiyem, sekiz ila 10 arası Stalker'ınız olduğunda bir saldırı daha gerçekleştirmeniz. Bir önceki saldırınızda rakibinizin ekonomisine yeterli hasarı verebildiyse eğer, yeni yeni toparlanmaya başladığı bir anda ve ordusu bulunmazken saldırmanız halinde kolayca oyunu kazanabileceksiniz. **Emre Öztınaz**

# Online

## Lord of the Rings Online Rportajı



Codemasters Online Genel Mdr David Solari

**L**ord of the Rings Online 2 Kasım'da cretli yelik sistemini bir kenara bıraktı ve online oyun takipileri iin yepyeni bir sayfa atı. Biz de oyunla ilgili merak ettiklerimizi Codemasters Online'in genel mdr David Solari'ye sorduk. **■ Erturul Sng**

**LEVEL: Basit ve temel sorularla bařlayalım. Elinizin altında gerekten ok gzel bir dnya var. Byle bir dnyanın kontroln elinizde tutmak nasıl bir his?**

**David Solari:** ncelikle teřekkrler. Lord of the Rings Online (LotRO), tm zamanların en ok sevilen fantastik hikayelerinin zerine kurulu ve oyuncuların kendilerini direkt olarak Orta Dnya'nın iinde bulmaları da byk bir arti. Tm hikayeleri sanki yařıyormuřçasına, en sevdikleri, en popler karakterlerle oynayabilmeleri ve Yzk Kardeřlii'ni takip etmeleri de cabası. Hikaye ve dnya bu denli derin ve popler olunca ben ve Codemasters Online'da alışan arkadařlarımız iin LotRO'da alışmak bir hayli keyifli oluyor.

**L: LotRO ile ilk tanıştıımızda oyun cretliydi ve her Őey yolunda gibi grnyordu. Fakat bir anda oyunu free2play'e evirmeye karar verdiniz. Bu kararın arkasında ne gibi nedenler yatıyor?**

**DS:** cretli yelik sistemi sorunsuz ilerliyordu fakat fark ettik ki bu sistem, oyunun ulařabilei gerek potansiyele biraz ket vuruyordu. Maalesef cretli yelik sistemi nedeniyle ou oyuncu oyunu denemeye bile yanařmadı. Fakat Őimdi bizi ok youn bir dnem bekliyor nk epey byk bir ilgi olacak oyuna cret ortadan kalkınca.

**L: Class'lara gelelim o zaman Őimdi. Oyuncu sayısı artacak sizin de sylediiniz gibi. Peki sizce var olan class'lar yeterli mi? Oyuna yeni class'lar eklemeyi**

**dřnyor musunuz?**

**DS:** Őu an iin byle bir plan yok fakat gelecek ilk byk eklenti paketinde yeni class'lara yer vermek mmkn bbi ki. Ancak bu konu daha ok Turbine'in (Oyunun yapımıcısı) kontrol alanına giriyor.

**L: Peki sizce de oyuncuların daha fazla sayıda epik savařlara ihtiyaı yok mu oyunda?**

**DS:** İlk byk gncellememiz gelecek yıl olacak ve bu gncelleme ile birlikte yksek level'lı karakterler iin yeni raid ierii sunulacak. Ve tabii ki yine bu gncelleme ile Isenguard'a adım atacaız ve bunun iin ok heyecanlıyız.

Yeni raid ierii ile doal olarak ok daha fazla epik savařlar gerekleřecek. Halen Orta Dnya'nın kullanılabileceimiz ok fazla geniř alanı mevcut; Mordor'a doru olan yolculuumuza devam ederken Orta Dnya'nın her karesini, en verimli Őekilde oyuncularımıza kullanılmıřa alışacaız.

**L: Őu ana kadar gzlemlediimiz kadarıyla grev kurgusu ok iyi ve akıcı bir Őekilde ilerliyor. Bu ilerleyiři bu kadar bařarılı bir Őekilde nasıl yrtyorsunuz?**

**DS:** Bizim iin byk bir Őans ki Tolkien tm zamanların en iyi kurgusunu inřa ederek iřimizin byk bir kısmını ok nceden halletmiř. Fakat tabii ki MMO, oyuncuların her hareketiyle yeniden Őekillenen, hareketli ve interaktif bir tr. Haliyle oyuncuların katkılarıyla biz de LotRO dnyasının zne uygun bir Őekilde oynamalar yapıyoruz kurgumuzda. Ek olarak dzenli gncellemelerle de zerinde alıştıımız yeni fikirleri oyuna dahil ederek kurgudaki dinamiklii ayakta tutuyoruz.

**L: Class'lar konusunda bir eklenti paketinin olasılıından bahsettiniz. Bu eklenti paketinin yayınlanma**

**tarihi belli mi acaba?**

**DS:** Oyun free2play olarak macerasına Volume III, ikinci kitap ve ek ierik ile bařladı. Evendim'in gneyinde, Enedwaith'in yeni blgesi var mesela; bu 63 - 65 level blgesinde yaklařık 100 grev bulunuyor. Ayrıca "World Join" panelinden oyuncular Orta Dnya'nın istedikleri blgesinden LotRO dnyasına ait popler olaylarına giriř yapabiliyorlar. Bu arada Hobbit ve insan ırklarındaki yenilikler de yeni oyuncuların ok iřlerine yarayacak. Turbine, tm bu yenilikleri ve yeni ierikleri testlerden geirdi. Bize dřen grev ise dzenli olarak gncellemeler yayınlıyarak tm level'lardaki oyuncularımızın ihtiyalarını karřlamak. Ancak Őu an iin eklenti paketleri hakkında net bir Őey syleyemiyoruz.

**L: Son olarak Őunu merak ediyoruz: Hayalinizde, hibir oyuncunun aklından ıkmayacak kadar etkiliyii bir oyun sonu var mı?**

**DS:** Kesinlikle var! Epik bir boss'a karřı savařmak her iyi oyunda olması gereken bir son. Fakat LotRO iin durum biraz farklı nk hikaye nceden yazıldıı iin haliyle hikayenin sonu belli. Oyuncular bu nceden belli sonu bizzat yařayabilmek iin oyunu oynuyorlar. Ve bařta da belirttiim gibi elimizdeki hikaye ve dnya hem ok derin, hem ok srkleyici. Bu hikayede birok epik savař ve macera bizi bekliyor.

**L: Sorularımızı yanıtladıınız iin teřekkr ederiz.**

**DS:** Ben teřekkr ederim.



# LEVEL ONLINE

**HABER**      **İNCELEME**  
**DOSYA REHBER** **VIDEO**  
**İLK BAKIŞ**      **FORUM**  
ve fazlası...

[www.level.com.tr](http://www.level.com.tr)  
Her gün güncelleniyor



# Donanım Ürün



EDITÖRÜN  
SEÇİMİ

## PowerColor Radeon HD 6870



AMD krallık tacını giydi

**H**D 5000 serisindeki bütün modellerin piyasa sürümünü tamamlayan AMD, yine DirectX 11 mimarisini temel alan ikinci nesil ekran kartları, HD 6000 serisi ile karşımızda. Yarışa altı ay önceden başlayan AMD -rakibi nVidia, Fermi ile bocalarken- var olan mimariyi geliştirip daha iyi hale getirmek ve 40 nm üretim teknolojisine uyum için mükemmel bir fırsat elde etti. Yine mm2 ve Watt başına daha fazla performans sunmayı başaran firma, üretim maliyetlerini de düşürerek kullanıcılara daha uygun fiyata daha yüksek performans sunmayı amaçlıyor.

HD 6870 ve 6850 serisi ile AMD bir konuda daha değişikliğe gitti. Eskiden firmanın HD 3800, 4800 ve 5800 serisi ekran kartları tek GPU ile en üst seviye performansı ifade ediyordu. Fakat HD 6000 ile bu sistem değişti. Artık en üst seviye kartlar HD 6900 serisine ait olacak. HD 6000 serisi ile AMD, 2006'da bünyesine kattığı ATI markasını da öldürmüştü. Böylece HD 6000 serisi ilk AMD markalı ekran kartları olma özelliğini de taşıyor. Oyuncuların 200 ila 230 dolar arasında sayılan ve uzun süre kendilerini idare edecek bir ekran kartı arayışında olmaları AMD'yi son zamanlarda epey zorluyordu. Zira HD 5830, hedeflenen performansı

tutturamamış ve HD 5700 serisi de zayıf bir tablo çiziyordu. Boşluğu dolduracak mimari ise 40 nm üretim teknolojisiye sahip RV940 Barts GPU ile geldi. Bu mimariye sahip HD 6870 ve HD 6850 model ekran kartları ile AMD, kullanıcılara HD 5800 performansını çok daha uygun fiyatlara sunmayı amaçlıyor. PowerColor'ın HD 6870 modeli de AMD'nin referans tasarımını örnek alıyor. Kartın üstünde iki DVI, bir HDMI 1.4a ve iki de mini DisplayPort 1.2 port'u mevcut. Kutuya baktığımızda ise bir adet DVI'dan VGA'ya dönüştürücü adaptör, bir adet mini-DP'den DP'ye dönüştürücü adaptör ve sürücü CD'si görüyoruz. Kart, kutudan çıktığı gibi dört adet monitör ile Eyefinity deneyimi için de hazır. İleride, yeni sürücüler ile Eyefinity 3D sistemlerin de mümkün olabileceğini söyleyebiliriz. Eyefinity yanında kartın bir de UVD 3.0 video işlemcisi mevcut. UVD 3.0 ile Blu-ray 3D ve HD DivX içerik için donanımsal hızlandırma desteği gelirken altı adet de bağımsız ekran kontrolü sağlanıyor. Bu sayede altı farklı monitöre, altı farklı görüntü verebiliyorsunuz. HDMI 1.4a port'u ise stereoskopik 3B standartlarına destek veriyor. Kartın performansını ölçmek için özellikle DirectX 11 destekli oyunlardan faydalanıyoruz. 1920 x 1200 çözünürlükte ve 4x Anti-Aliasing açık olarak ayarladığımız Battlefield Bad Company 2'de 750 TL fiyat etiketine sahip olan HD 5870 saniyede ortalama 60 kare (FPS) sunarken 500 TL'ye satılan PowerColor HD 6870, 53 FPS ile fiyatına göre mükemmel bir sonuç ortaya koyuyor. Bir başka DX 11 oyunu BattleForge'da yine benzer çözünürlük fakat bu defa 16 x AF de açık şekilde gerçekleştirdiğimiz testte 48 FPS sunan HD 5870'e karşın 42 FPS sunan HD 6870, 250 TL daha uygun fiyatına karşın yine çok başarılı bir performans ve fiyat/performans tablosu çiziyor. Aynı fiyata satılan ve yüksek güç tüketen GTX 465 ise 40 FPS'de kalıyor. Aynı ayarlarda çalıştırdığımız DIRT 2'de ise çok daha büyük bir fark çıkıyor. 900 TL'ye satılan GTX 480,

88 FPS sunarken 400 TL daha ekonomik olan HD 6870, 84 FPS ile nerdeyse bu karta meydan okuyor. Metro 2033'te de fiyat/performans krallığını sürdüren HD 6870, kendisinden pahalı olan GTX 470 ve HD 5870 ile benzer performans sunuyor: saniyede 21 kare. Kartın tessellation performansını ölçen Unigine Heaven 2.0 testinde de 5870 ile GTX 470 arasında yerleşen HD 6870, şüphesiz yeni fiyat/performans kralı. Son olarak kartın HD 5870'e oranla boşa 2 Watt, ortalama 14 Watt, yükte 17 Watt ve zirvede ise 50 Watt daha düşük güç tükettiğini belirtelim. ■ Recep Baltaş

### PowerColor Radeon HD 6870



+DirectX 11 ve daha iyi tessellation  
+Blu-ray 3D ve HD video hızlandırma  
+ 4 monitörle Eyefinity  
+ 3D desteği ve güç tasarrufu

Fiyat: 279 Dolar + KDV  
İthalat: Koyuncu  
Web: www.koyuncu.com.tr  
Puan: 9/10

#### TEKNİK ÖZELLİKLER

Grafik motoru:	Radeon HD6870
Çekirdek frekansı:	900Mhz
Bellek frekansı:	1050Mhz (4.2Gbps)
Bellek arabirimi:	256bit
Bellek miktarı:	1GB GDDR5
Arabirim:	PCI E.2.1

## Puanlama Sistemi

İncelediğimiz ürünleri satın alıp almama konusunda verdiğimiz puanlar size yardımcı olacak...



### Altın

10 üzerinden 10 alan ürünler



### Gümüş

10 üzerinden 9 alan ürünler



### Bronz

10 üzerinden 8 alan ürünler



## MSI Wind Top AE2420 3D



Hepsi bir arada

**A**pple'in iMac modeli için hepsi bir arada bilgisayarların ilham kaynağı ve atası dersek yanlış demiş olmayız. Fakat firmanın her zaman belirli standartlara yapışıp kalması kendi önündeki en büyük engel gibi gözüküyor. USB 3.0 buna en büyük örneklerden birisi. Firmanın USB 2.0'da ısrar etmesi, elma kurtlarını saniyede 30 MB aktarım hızlarına mahkum bırakıyor. Yüceltildikçe yüceltilen Steve Jobs'a atılan bir e-postaya ise Jobs kısa bir cevap veriyor: "USB 3.0'ın gereken ilgili görmediğini düşünüyoruz. Mesela Intel desteklemiyor..." İşte bu cümle ile Jobs, bütün Apple fanatiklerini 2010'da aldıkları bilgisayarda 1996'nın teknolojisini kullanmaya mecbur bırakıyor. Öte yandan seçme hakkınızın olduğu PC Dünya'sında her şey sizin elinizde. Şimdi buna bir örnek verelim.

Hepsi bir arada bilgisayarların en büyük sorunu performans. Dizüstü bilgisayarlar için tasarlanan eski Core 2 Duo işlemciler, masaüstü bilgisayar değil de sanki yavaş bir dizüstü bilgisayar kullanıyormuşsunuz hissini verir. MSI, kullanıcıların bu bilgisayarlarla birlikte üç boyutlu oyunları dahi rahatça oynayabilmeleri için performans konusuna önem göstermiş. Intel Core i7 serisinden 2.8 GHz hızında çalışan dört çekirdekli 860 ve 4 GB DDR3 800 MHz hızında çalışan bellek modülleri bunun en büyük kanıtı. Ekran kartı olarak ise DirectX 11 destekli ve AMD'nin HD 5000 serisinden orta sınıfın üstünde yer alan HD 5730 tercih

edilmiş. Tüm bunların yanında 1 TB kapasite de gerek oyunlar gerek de çoklu ortam dosyalarınız depolamak için ideal bir alan sunuyor. Wind Top AE2420 3D'nün Dünya'nın ilk üç boyutlu hepsi-bir arada bilgisayarı olduğunu da belirtelim. AMD'nin açık kaynaklı 3D sisteminin bir parçası olan iZ3D ile hem destekleyen oyunları hem de videoları üç boyutlu izlemenize yarayan sistem, şu andaki en popüler üç boyut sistemi olan 120Hz monitör ve Active Shutter özellikli gözlükler ile çalışıyor ve ürünün kutusundan bir adet şarj edilebilir 3D gözlük çıkıyor. Söz konusu iZ3D yazılımını da vasıtası ile 2B ile 3B arasında kolayca geçiş yapabiliyorsunuz. Yaptığımız testlerde teknolojinin çok başarılı olduğunu gördük ve üç boyutlu oyunları, gerçekte üç boyutlu oynanmanın çok daha zevkli olduğunu söyleyebiliriz. Fakat aynı durum filmler için geçerli değil. Üç boyutlu filmlerin azlığı buradaki en büyük engel. Kaliteli yapımlar da bir elin parmaklarını geçmiyor. MSI'nin bir başka özelliği olan dokunmatik kullanım da çok başarılı. Windows 7'nin de büyük ikonları, dokunmatik kullanım için ideal. İsteğe bağlı olarak DPI ayarını yükseltip çok çok daha rahat bir kullanım da elde edebilirsiniz. Wind Top sadece dokunmatik ve üç boyut teknolojisini barındıran ve kısa ömrünü bitirdikten sonra bir kenara bırakacağınız türden bir bilgisayar değil. 23.6" boyutundaki ekranı ile ürün aynı zamanda bir çoklu ortam merkezi. Keza beraberinde gelen Windows Media Center kumandası da buna en güzel örnek. Yine üründe yer alan Blu-ray oynatıcı ve iki adet USB 3.0 portu da dikkat çeken diğer özellikler. Sonuç

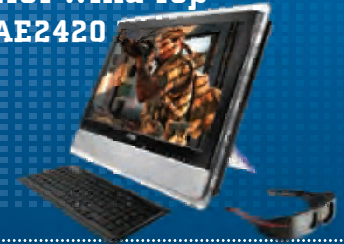
### TEKNİK ÖZELLİKLER

**Ekran:** 23.6" Dokunmatik LED Full HD  
**İşlemci, Bellek:** Core i7 860, 4 GB DDR3  
**Sabit Disk:** 1 TB  
**Ekran kartı:** Mobility Radeon HD 5730 1 GB  
**Kablosuz erişim:** 802.11b/g/n  
**İşletim sistemi:** Windows 7 Home Pre. 64bit

olarak Pandora'nın kutusu gibi sadece bir monitörden onlarca özelliği birden sunabilen MSI, 10 üzerinden 8 puanı hak ediyor.

Recep Baltaş

### MSI Wind Top AE2420



+ Film ve oyunlarda 3 boyut  
+ 23.6" dokunmatik ekran  
+ Blu-ray ve USB 3.0 desteği  
- Ekran kartı daha hızlı olabilir

**Fiyat:** 1699 \$ + KDV  
**İthalat:** Datagate  
**Web:** www.datagate.com.tr  
**Puan:** 8/10



## Thermaltake Fanlı Klavye Üretti

**T**hermaltake'in yeni markası Tt eSports, Challenger Ultimate adını taşıyan (Uzay mekiği olmasın o hafız?) yeni bir klavyeyi piyasaya sürdü. MMORPG ve RTS oyuncularını için tasarlanan yeni klavyede dört farklı arka aydınlatma ışığı yer alıyor ve bu sayede o anki ruh halinize göre (!) istediğiniz ışığı seçebiliyorsunuz. Yine 14 adet makro tuşu bulunan Challenger, 64 KB hafızası ile beş farklı oyun için 70 farklı tuş görevini hafızasında tutabiliyor. Hep eli terleyen oyuncuların bu deritten nasıl kurtulacağını düşünen Thermaltake, klavyeye bir fan takarak bu işi de yapmış ve olmuş!

**Bilgi için:** [tr.thermaltake.eu](http://tr.thermaltake.eu)

## Noctua'dan NH-C14 Premium soğutucu

**A**dını belki pek duymadınız ama emin olun yaz aylarında bilgisayarınızın ısınmadan dolayı kapanmasının en büyük nedeni, kasanızda bu denli kaliteli bir işlemci soğutucusunun olmayışı. Soğutma konusunda uzman firmalardan Noctua, yeni esnek fanlı modeli NH-C14'ü piyasaya sürdü. İster pasif kullanıp isterseniz de iki adet 140mm'lik fanlar takabileceğiniz yeni soğutucu altı adet ısı borusuna sahip. Çift fanla dahi gayet sessiz çalışan ürün, sadece işlemciyi değil, diğer bileşenleri de soğutacak şekilde tasarlanmış durumda.

**Bilgi için:** [www.noctua.at](http://www.noctua.at)



## Corsair 2010'un en iyisi

**Y**üksek kaliteli PC bileşenlerini Dünya çapında üretip pazarlayan Corsair, İngiliz Custom PC dergisi okurları ve bittech.net ziyaretçileri tarafından 2010'un en iyi güç kaynağı ve bellek üreticisi seçildi. Oy verenler arasında hız aşırma tutkunları, oyuncular ve üst uç sistem toplayan kullanıcılar yer alıyor. Firmanın özellikle performans konusunda Dünya rekoru kıran bellek modülleri ve yüksek verimli 1200 Watt'lık güç kaynağı, 2010'da tüketicilerin çok beğenmesini kazanmıştı. LEVEL olarak biz de sistem tavsiyesi doysa konumuzda Corsair ürünlerini siz değerli okurlarımıza önermiştik.

**Bilgi için:** [www.corsair.com](http://www.corsair.com)





# Teknik Servis

Siz bu satırları okurken, Kurban Bayramı çoktan bitmiş olacağı için geçmiş bayramınızı kutlayarak başlıyorum bu ayki soruları cevaplamaya. Teknoloji son hızla ilerlerken, HD 6000 ve GTX 500 serisi ekran kartları çıkmışken bakkalların size küflenmiş kartları ve ucuz teknolojileri satmalarına izin vermeyin. Unutmayın, ucuza alınan elektronik aletler size çok daha pahalıya mal olabilir.

**S:** Merhaba, ben yeni bir sistem alacağım ama aklımda hala bir kaç sorum var. İşlemci olarak AMD Phenom II X6 1090T almayı düşünüyorum. Ekran kartı olarak da Zotac GTX 470 AMP! almayı düşünüyorum. Zotac GTX 470 AMP! mi almam daha iyi olur yoksa Sapphire HD 5870 mi? Bir de bu sisteme uygun anakart lazım. Piyasada Gigabyte daha yaygın ve size Gigabyte iyi midir diye sormayacağım; çünkü çok yaygın bir marka. Overclock özellikli ve

iyi bir anakart önerebilir misiniz? 163. sayınızda Gigabyte AMD GA-890XA-UD3 yazmakta, bunu almam yeterli midir iyi bir sistem için? Power Supply ile ilgili bir sorum var. Bu sisteme Dark Evo OCZ Fatal1ty 550W almam yeterli midir? *Oğulcan Keskin*  
**C: GTX 470 alabilirsin fakat kart biraz fazla ısınıyor ve verdiği paranın hakkını tam alamıyorsun. nVidia, GTX 480 ve 470'in başarısız olduğunu kendi bildiği için yeni GF104 yongasını**

**piyasaya çıkardı. O kartlar da GTX 460 oluyor ki tavsiye ederim. Sadece PhysX özelliğini kullanmak istiyorsan GTX 470 alabilirsin. Anakart olarak Gigabyte GA-890XA-UD3 yeterli. GTX 470 için o PSU yetmeyebilir. En az 600W tercih edilmelidir.**

**S:** Bilgisayarım iki - üç gündür Call of Duty 4: Modern Warfare oynarken donmaya başladı. Donuyor >

►ve düzelmüyor. Reset atmak gerekiyor. Sebebini anlayamadım. Daha önce sabahlara kadar WoW oynuyordum, hiçbir sorunu yoktu. Isıdan veya tozdan olabilir mi diye düşündüm, ısı değerleri normal, garantisi olduğu için kasanın içini temizleyemiyordum da.

Sistemim: Radeon HH 4550 ekran kartı, Core 2 Duo E7500, Windows 7 Home Premium 64-bit işletim sistemi. *Alp Karail*

**C: HD 4550 ile CoD oynayabilen bile mucize. Büyük ihtimalle kart aşırı ısınıyordur. Kartı garantiye gönder. Her zaman dediğim gibi, marka PC'lerden uzak durun. En düşük bileşenleri almak bir kenara, kendi kasanızı açmamak da üstüne tuz biber.**

**S:** Ekran kartı modellerinde dikkat etmemiz gereken, soldan ikinci sayıdır diyorsun. Buna göre HD 4800 mü iyidir, HD 5650 mi? Bir de i7 işlemcili dizüstüler bütçeme pek uygun değil. Core 2 Duo işlemcili bir laptop işimi görür mü? En az ATI Radeon HD5650 kartı ile? Not: Ben oyuna başlamadan önce ilk olarak Graphic Settings'e girenlerdenim. Son sorum da RAM ile ilgili. DDR2 ile DDR3 arasındaki fark nedir, bunu bana kısaca açıklayabilirsen çok sevinirim. *Emre Eronat*

**C: HD 4850, 5670'ten eski olmasına karşın daha hızlı bir kart. Tek eksiği ise DirectX 11 desteği. DDR2 ile DDR3 arasında fazla bir performans farkı yok ama soketler farklı. Core 2 Duo işlemcili dizüstü işini görür fakat en az 2.2 GHz hızında olmalı.**

**S:** Bilgisayarıma format atacaktım. Atmadan önce belgelerimi harici diskime yedekleyeyim dedim. Ancak harici diski USB'den takınca "USB tanınmadı" baloncuğu çıktı. Baloncuğa tıklayınca bir USB listesi geliyor ve bağladığım port için bilinmeyen aygıt diyor. Diğer portlara taktığımda da aynı şey oluyor. İnternette araştırma yapmak istediğimde internete bağlanmak için USB adaptörümü PC'ye takınca yine aynı sorunla karşılaşım ve dolayısıyla internete bağlanamadım. Sonra hiçbir USB aletini tanımadığını fark ettim. Önde ve arkada bütün portları denedim. Bir de bu arada klavyeyi tanıyor ama başka hiçbir şeyi tanımıyor. PC özellikleri: XP, Celeron 2.4 GHz, 1.5 GB DDR, FX 5500. *Enes Özdemir*

**C: Anakart ömrünü doldurduğunda USB portlarını besleyen kapasitörler ya da diğer bileşenler artık 5V stabil güç sağlayamaz ve portlar takılan aygıtları tanımaz. Ya da kasadaki bir elektrik kaçağı da bu soruna yol**

**çakabilir, hatta kasadaki kaçak yüzünden de USB portları bozulabilir. Sistemin AGP ve çok eski bileşenlere sahip. Değiştirme vakti gelmiş. Yani bu sorun yazılımsal değil. Tamir veya değişim gerektiriyor.**

**S:** Dizüstü bilgisayar almak istiyorum. Performansının çok iyi olmasına gerek yok ama oyun oynayabileceğim uygun fiyatlı bir dizüstü arıyorum. Kafamda NP-R580 var. Tavsiyelerini bekliyorum. Bu arada GT 3300 mi daha iyidir yoksa 5650 mi? *Mehmet Yaşar*

**C: HD 5650 ekran kartlı bir model tercih etmelisin zira GT 3300'de DirectX 11 desteği yok ve HD 5650'den de yavaş.**

**S:** Soruma geçmeden önce size sistemimi söyleyeyim. BenQ R-56 Joybook modeli bir dizüstü bilgisayarım var. Intel Core 2 Duo T7250, nVidia GeForce 8400M, 3 GB DDR2, 160 GB SATA ve işletim sistemi de Windows XP.

1. Ekran kartımın kötü olduğunun farkındayım. Değiştirmek istiyorum. Acaba değişmesi mümkün müdür? Eğer değişiyorsa bu sisteme uyacak, son çıkan oyunları rahatça oynayabileceğim bir kart söyler misiniz? Bütçem 1000 TL. Eğer ekran kartı değişmiyorsa performansını yükseltmenin bir yolu var mıdır?

2. Herkesin işletim sistemi Windows 7 iken benim ki Windows XP. Windows 7 kurarsam bilgisayarım kasar mı? Arkadaşlarım kasacağını ve performans düşeceğini söylediler.

3. Sabit diskin boyutu yetersiz. 160 GB yetmiyor. Eğer sabit disk de değişebiliyorsa bana 500 GB kapasitesi olan bir disk önerebilir misiniz? *Ali Ekber*

**C: Dizüstü bilgisayarının ekran kartı kesin değişir diyemem. Açıp bakabilirsin, eğer erkan kartı Mini PCI Express slot'una takılıysa 8600M GT ile değişir. Performans için sürücülerini güncelle ve cihazı prize takılıyken oyun oyna. Windows 7 kur, performansla şaşıracaksın. Ayrıca bundan sonra Windows 7'nin performansıyla ilgili şüphe içeren soruları "En Saçma Donanım Soruları" kısmına koymayı düşünüyorum, Windows 7 bu denli performanslı! Sabit disk tavsiyem WD5000BEVT olacaktır.**

**S:** Ağabey ben dizüstü bilgisayar alacağım, sen ne öneriyorsun? Bütçem 1500 - 2000 TL arası oyunları orta seviyede oynatsın yeter. *Çağatay Özcan*

**C: HD 5730 model ekran kartlı modellerin fiyatları 1900 TL'den başlıyor. Bütçeniz el veriyorsa kesinlikle tavsiye ederim. Orta bir kenara, en üst seviyede dahi oynayabilirsiniz.**

**S:** Benim Asus P4S800-MX modeli bir anakartım var. Bilgisayarıma format attım. Anakartın sitesinden 2.14 MB boyutunda SMAXWDM isimli sürücüsünü indirdim. Bunun içinde W2K\_XP ve SE isimli klasörler var. İnternette araştırdım, W2K\_XP'nin içindeki Install'a tıklayıp normal kurun diyorlar. Ben Install'a çift tıkladığım zaman hiçbir şey olmuyor. Ses sürücümü nasıl yüklerim? *Ahmet Dağtaş*

**C: Aygıt Yöneticisi'ne gir. Burada üzerinde soru işareti olan ses kartını bul ve çift tıkla. Ardından sürücü sekmesine geç ve Sürücüyü Yükle/Güncelleştir de. Ardından da "Yüklenicek sürücüyü ben seçeceğim" seçeneğine tıkla ve indirdiğin klasördeki INF dosyasını seç. Bu sayede sürücüyü yükleyebilirsin. Ya da sana çok daha basit bir yöntem söyleyeceğim: Windows 7'ye geç! Sürücüler otomatik yüklensin, sen de güzelim vaktini boşa heba etme.**

**S:** Babam 3D televizyon alacağım deyip duruyor. Sizce almalı mı? Artılarını, eksilerini söylersen mutlu olurum. *Mert Sertel*

**C: Ülkemizde daha doğru düzgün HD yayın yokken 3D'nin de ne zaman geleceği belli değil. 3D TV aldı diyelim baban. Evdeki herkese bir 3D gözlük, 3D Blu-ray Player, 3D Blu-ray filmler ve sağlam gözler şart. Özellikle 3D TV için çok erken. Teknolojinin biraz daha yaygınlaşıp gelişmesi beklenmeli.**

**S:** Benim yedi senelik bir bilgisayarım var ve yeni oyunları oynatmıyor. Yeni parçalar almak istiyorum. Ekran kartı olarak HD 5670, RAM'de 4 GB yapmak istiyorum şimdilik. Benim sistemim; P4 3.00 GHz, 1 GB RAM, Intel-i865P/PE anakart, GeForce 5500 ekran kartı ve 150 Watt da güç kaynağı. Ne kadarlık bir güç kaynağı almam gerekir ve alacağım parçalar anakartımla uyumlu mu? Monitör bilgilerimi bulamadım, "Tak ve Kullan monitör" yazıyor. HD 5670'e takabilir miyim bu monitörü? *Tarik Çiçek*

**C: Verdiğin bilgiler yeterli. Fakat anakartın AGP ve sistemin çok eski. Bu sisteme yeni kart taksan dahi değişen pek bir şey olmayacak maalesef. Anakart, işlemci, bellek ve PSU değişimi şart. Ekran kartın monitörüne uyacaktır zira DVI'dan VGA'ya dönüştürücüler mevcut.**

## En Saçma Donanım Soruları

**S:** Her anakart desteklediği ekran kartı markası farklı mıdır? Nasıl ayırt edebilirim.

**C:** Her marka anakart, her marka ekran kartı ile çalışır!

**S:** 64-bit sürücüler 32-bit'e olur mu?

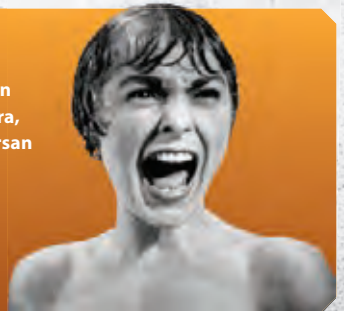
**C:** ATI sürücüler nVidia ekran kartları için ne kadar tersse 32-bit sürücülerin 64-bit

sistemlerde çalışması da o kadar terstir. Eski veya yanlış sürücüler mavî ekranların en büyük nedenidir.

**S:** Casper Nirvana W76S modelini kullanıyorum. Çoğu oyunları oynayamıyorum.

**C:** Kullandığın dizüstü bilgisayarda dünyanın en yavaş ekran kartı SIS Mirage mevcut. O

ekran kartıyla oyun oynamak bir kenara, video izleyebiliyorsan yat, kalk dua et.



## Sistem Gereksinimleri



### Call of Duty: Black Ops

Black Ops'ta grafik kalitesi isteyen, kesenin ağzını açacak, ötesi yok. Çift çekirdekli Core 2 Duo veya üç çekirdekli Phenom X3'ün yanında en az 2 GB sistem belleği şart. Ekran kartı olarak ise bakkaldan alınma 1 GB yerine adam gibi 256 MB 8600 GT veya X1950 gerekiyor. Tabii ki olursa bir GTX 460 veya HD 6860, tadından yenmez. Oyun için toplamda 12 GB sabit disk alanı gerekebilir. Call of Duty serisinin hala DirectX 9 kullanmasıysa üzücü.



### Need for Speed: Hot Pursuit

Sıcak takip için tavsiye edilen işlemci yine çift çekirdekli ve 2.5 GHz'in üstünde bir saat frekansına sahip olmalı. Ekran kartındaysa yine önemli olan, soldan ikinci rakam: 8800 GT veya HD 3870 olursa asfaltı ağlatabilirsiniz. 2 GB bellek ve 8 GB disk alanı da oyunun diğer gereksinimleri arasında. Bu arada oyunda bazı grafik hataları olduğunu ve bunun için bir yama hazırlandığını da belirtelim.



### The Sims 3: Late Night

Sim'lerimiz de evde rahatça dolaşabilmek için çift çekirdekli bir işlemciye ihtiyaç duyuyor. Ekran kartı olaraksa GeForce 6800 veya X800 GTO olsun deniyor. Bu milattan önce kalma kartlar yerine ben size 9600 GT veya HD 5670 tavsiye edebilirim. 2 GB sistem belleği isteyen Late Night, 1 GB da sabit disk alanına gereksinim duyuyor ki eğer ana oyun sistemde yüklüyse.



### Arcania - Gothic 4

Gothic 4, tavsiye edilen bileşenler konusunda en ufak merhamet bile göstermiyor. Dört çekirdekli bir işlemci ve 4 GB sistem belleğinin yanında oyunun istediği ekran kartı GTX 260, GTX 280 veya HD 5750. 10 GB sabit disk alanı gerektiren son Gothic, DirectX 9 kullanıyor ve bütün işletim sistemlerinde çalışıyor.

**S:** PS3'ün sistemi bildiğimiz gibi düşük, yani konsola özel oyunlar üretiliyor, sistemine uygun olarak. Ancak GTA IV gibi oyunlar önce konsola çıkmıştı, sonradan PC'de çok özellik istemeye başladı? Bu nasıl olabiliyor? Bir oyunu PS3 gibi bir sistem açarken benim 9800 GT ve AMD Phenom II X4 nasıl orta ayarlarda zor açıp PS3'ten kalitesiz görüntü alabiliyor? *Cihan Çoban*

**C:** Sevgili Cihan, PlayStation 3'te sekiz çekirdek var. Bunlardan biri fabrikadan kapalı geliyor, ne etti? Yedinci bir çekirdek de şifreleme işlerine ayrılmış, kaldı mı altı çekirdek. Bu altı çekirdek de oyunları oynamak için kullanılıyorsa GTA IV'ün PS3'te akıcı çalışmasından doğal bir şey yok. Ama şu bir gerçek ki konsol sahipleri hiçbir zaman

**PC gerçekçiliğine ulaşamıyorlar zira Anti-aliasing ve DirectX 10/11 gibi birçok özellik kapalı. Bu arada Xbox 360'ta da üç çekirdek mevcut. PS3'ün ekran kartı nVidia, Xbox 360'ınsa ATI. ■**

"DVD'den Sabit Diske" Recep Baltas, mail'lerinizi bekler: donanim@level.com.tr

## SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	350 Watt Güç Kaynaklı Standart / Micro ATX	450 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel G41 Yonga Seti / AMD 7xx Yonga Seti	Intel P4X / AMD 7XX/8XX PCIe 2.0 / e-Sata / HDMI	Intel P55- X58 / AMD 890 Yonga Seti (SATA 3.0)
İŞLEMCI	Intel Celeron E3300 / AMD Sempron 140	Intel Core 2 Duo E8XXX - Q6XXX / AMD Phenom X3 - X4	Intel Core i5 - i7 / AMD Phenom / Phenom II X4 / X6- Black Edition
BELLEK	2 GB DDR2 800	4 GB DDR2 800-1066 (2 x 2048 MB)	4 GB DDR 3 1200-1600 6 x 2048 MB DDR3 Triple Channel
EKRAN KARTI	Dahili GeForce 8100 / Dahili HD 4200	Radeon HD 5750 / HD 5770	HD 5870 / HD 5970 / GeForce GTX 470/480
SABİT DİSK	320 GB 7200 RPM	750 GB 7200 RPM	2 x 1 TB (RAID 0 / 1) / SATA II SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	22X DVD yazıcı SATA (Çift Katman)	Super Multi DVD Yazıcı SATA (Çift Katman)	Blu-ray ile 22X Multi BD/DVD Yazıcı SATA (Çift Katman)
TV KARTI	Yok	Analog - Hybrid veya DVB-S	Hybrid veya DVB-S HD
KLAVYE / MOUSE	Kablolu Klavye ve Kablolu Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Optik Mouse	Kablolu Klavye ve Kablolu Mouse Altın Kaplama Girişli
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows 7 Home Basic	Microsoft Windows 7 Home Premium 64 Bit	Microsoft Windows 7 Professional 64 Bit
FİYAT	<b>500 Dolar</b>	<b>1500 Dolar</b>	<b>3000 Dolar</b>

Ertağral Söngü

# ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

**Y**eni dosya konum olan *Magic the Gathering*'e geçtiğimiz ay itibarıyla başlamış bulunuyorum. Fakat sadece oyun hakkında bilgi vermek yetmez diye düşündüm; bilmem iyi yaptım mı ama işi bir de ehlinden öğrenmek diye bir durum var sevgili okur. Ben yıllarını FRP'ye ve Magic'e vermiş bir bünye olan Yusuf Kemal Vefa'yı tuttum kolundan, oturdum karşıma ve dedim ki; "Anlat Yusuf..."

**Seninle yıllar önce Saklıkent'te tanışmıştık hatırlarsan. Biraz Saklıkent'ten bahsetsene bize; hem benim de hatıralarım canlanmış olur.**

Askerden döndükten sonra açtım Saklıkent Kafe'yi. Sonra 2000 Kasım ve 2001 Şubat krizlerine yakalandık. Birçok organizasyon yaptık. Hem RPG oyunları, hem Magic, hem de masaüstü oyunları oynattık. Buranın en büyük işlevi İstanbul'daki FRP camiasının oluşmasına yardımcı olması oldu. Mekan olmadan bir camia olması imkansız ki bunu sen de yaşayarak gördün. Türkiye'deki "Nerd community" sine çok büyük bir katkısı olmuştur. Örnek vermek istiyorum hemen; Özcan abim vardı. Zamanında bana gel seni playboy yapalım demişti, ben de olmaz öyle işler çok zor; nerd olmak çok daha kolay diyerek açtım bu kafeyi. (Baya gülüyoruz.) Nerd olmak da kolay iş değil; takip edilmesi gereken birçok şey var. Çizgi roman, roman, bilim kurgu, dizi, anime, manga derken aslında çok farklı ve bir hayli kafa yormak zorunda olduğu bir iş içerisinde buluyor insan kendisini.

**Magic; yani geçen ay başladığım yazı dizim. Sayende sürüklendik geldik. Bilgisayarıktan Magic'e kadar geçen bir süre var? Neler oldu bu arada?**

Magic 1995 yılından beri hayatımda. Bir mağazaya, çizgi roman almaya gittiğim bir dönemde karşılaştım Magic'le. Dediler ki "Sen oyun oynamayı seviyorsun, iddiasısın; al bir de bu oyunu dene bakalım". O zamanki kız arkadaşımınla beraber birer deste aldık ve başladık. Sonra ben işin ucunu iyice kopardım. Aslında standart bir oyuncunun yapması gereken şeyleri yaptım. Oyunun nereden çıktığı, nasıl bir yapıya olduğu gibi araştırmalarım oldu. Vardığım sonuçta oyunun harika bir yapıya sahip olduğu yönündeydi. Döneminde oyunun birçok kopyasının çıkması zaten Magic'in ne kadar kaliteli bir oyun olduğunun en büyük göstergesiydi. Takip eden yıllarda Uluslar arası turnuvalarla ve diğer ülkelerden oyuncularla tanıştım. İlk Avrupa şampiyonama 1998 Brüksel, ilk dünya şampiyonama da 1998 Seattle'da gittim. Avrupa Şampiyonası'na sekiz kişilik bir ekiple gitmiştik. Seattle'daysa yalnızdım. Daha sonrasındaysa; sadece Magic turnuvaları sayesinde



Japonya, Fransa, Hollanda, İngiltere, İspanya, Çek Cumhuriyeti, Almanya, İtalya, Avustralya gibi ülkelere gittik. Ülkemizi temsil etmek için elimizden geleni yaptık. O dönemler çok fazla başarı elde edemediyssek de son yıllarda Türk oyuncular da bir hayli başarı göstermeye başladı; bunu da belirtmekte fayda var.

#### **Birazcık da Magic'den bahsedelim o zaman.**

Hemen yardımcı olayım. Magic; iki kişiyle oynanan, rakibinizi 60 kartlık destenizle canını 20'den sıfıra indirmeye çalıştığınız bir strateji ve zeka oyunudur. Bir piramit gibi düşünürsek; Magic'in temelini Casual oyuncular oluşturuyor. Yani Magic'i herhangi bir oyuncuyla oynayabildiğiniz gibi, dünya şampiyonasında kendi ülkelerinin en zeki adamlarına karşı oynadığınızı da unutmayın. Yani her seviyede Magic oynanabiliyor. Türkiye'de de dünyada olduğu gibi resmi bir organizasyonu var. Bu organizasyonlar küçük turnuvalardan başlayarak, Türkiye şampiyonasına kadar her türlü turnuvayı kapsıyor ve bu turnuvalar her seviyeden oyuncuya açık.

#### **Turnuva demişken; bu turnuvalarda nasıl bir eleme sistemi uygulanıyor?**

Turnuvalar tıpkı satrançtakine benzer bir rating sistemi kullanıyor. Basitçe özetlemek gerekirse; yendikçe artan, yenildikçe azalan bir puanınız var. Bu puanınızın yüksek olması sayesinde uluslararası turnuvalara davet edilebiliyorsunuz. Türkiye şampiyonasında başarılı olan ilk dört oyuncu, Dünya şampiyonasına katılarak orada Türkiye'yi temsil etme hakkı kazanıyor. Türkiye de başarı gösteren oyuncular Magic the Gathering ürünleri kazabiliyor, uluslar arası turnuvalarda ilk 75 giren bütün oyuncular para ödülü kazanıyorlar. En düşük ödülü alan oyuncu 600 dolar gibi bir miktara kavuşuyor, birinci 50.000 dolarlık çeki kazanıyor. Bunun dışında uluslar arası turnuvaların en güzel kısmı sizinle aynı hobilere sahip insanlarla konuşup arkadaş olmanız.

#### **Biraz da Türk oyunculara yardımcı olalım; ne dersin? Ne yapmalılar? Nereye gitmeliler? Nereden başlanmalı?**

Yeni başlamak isteyen oyuncularımız için oyunla ilgili tüm bilgileri alabilecekleri ve tüm ürünlere ulaşabilecekleri iki tane mekan var. İstanbul'da Oyun Mühendisi Kafe, Ankara'daysa Oversoul. Bu dükkanlarda her hafta sonu resmi turnuvalar yapılıyor. Aynı zamanda bu mekanlar yeni eski tüm oyuncuları buluşup bilgi alış verişinde bulunmalarına, oyun oynamalarına ve kart değiştirmelerini sağlıyor. İlk olarak; "Intro Pack" dediğimiz başlangıç seviyesi için özel olarak hazırlanmış kartlardan almalılar. Devamındaysa bu kutudan çıkan



kuralları iyice özümseyerek, yukarıda isimlerini verdiğimiz kafelere giderek ya da [www.playmagic.com](http://www.playmagic.com) adresinden kendilerini geliştirebilirler. Kendilerini ciddi geliştirmek isteyen oyuncuların kendilerinden birkaç gömlek üstün oyuncularla maç yapmaları gerektiğini de ayrıca belirtmek isterim.

#### **Peki neden Magic?**

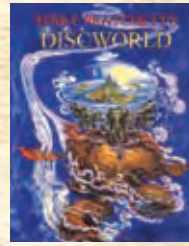
Magic; bilgisayar başında tek başına vakit geçirmek yerine, arkadaşlarınızla buluşup sosyalleşebileceğiniz bir oyun. Sizinle ortak hobilere sahip insanlarla bu tarzda bir oyun oynamak emin olun bilgisayar başına kilitlenmekten katbekat daha iyi. Magic camiasındaki insanlar bir süre sonra sadece Magic oynamakla kalmıyorlar. Beğendikleri filmlere beraber gidenler, okudukları çizgi roman hakkında konuşup, beraber dertleşen ve birbirlerini dinleyen insanlar halinde dönüşüyorlar. Açıkçası benim en iyi arkadaşlarım Magic camiasından. Böyle bir topluluk varken neden sadece bilgisayar ya da rutin hayat işlerine kitenelim ki? "Play the game see the world" isimli motto zaten durumu açıklamaya yetiyor.

*Yusuf Kemal Vefa'yla yaptığım bu eğlenceli ve bilgilendirici röportaj için kendisine teşekkürü bir borç bilirim. Kendisine bir kez de bu san sayfalardan sevgilerimi yolluyorum. Evet, sevgili RPG Günlükleri okuyucuları; işte size fantastik edebiyatın günümüzdeki iz düşümlerinden bir tanesi olan Magic the Gathering hakkında birinci ağızdan bilgi vermiş oldum. Peki, şimdi kimler Magic oynamak istiyor? Daha fazla detay öğrenmek isteyenlerin maillerini bekliyorum. Esen kalın efem... ■*



#### **Ne dinledim**

Bilinen tavsiye yelpazemin birazcık dışına çıkıyorum bu ay. Glenn Miller ismi tanıdık geldi mi onu söyleyin siz önce bana. Eğer birazcık Jazz müzik dinliyorsanız çoktan bilmeniz gerekiyordu. Dinlemiyorsanız da başlamak için fazlasıyla güzel bir yer. Hele bir de geçtiğimiz ay çıkan Fallout: New Vegas oyunun atmosferini seven insanlarsanız, bu güzide insanın bütün albümlerini baştan sona dinlemenizi tavsiye ediyorum. Özellikle Amerika'da 1939 ile 1943 yılları arasında büyük bir şöhret olan Glenn Miller, dinlenmeyi en çok hak eden müzisyenlerden bir tanesi bence.



#### **Ne okudum**

Yine maziden bir tavsiyede bulunacağım. Tek bir kitap değil bahsettiğim; bir seri. Hem de benim gözümde büyük bir efsane olan bir seri. Discworld'den bahsediyorum arkadaşlar. İsmi iştenlerin yüzleri şimdiden gülmüştür zannediyorum. Fantastik edebiyat seviyorsanız, edebiyat ve mitoloji konusunda da eğilimleriniz varsa, bir de gülmeyi ve absürd kurgudan hoşlanıyorsanız; Discworld tam da aradığınız kitap serisi demektir. Terry Pratchett isimli İngiliz yazarın kaleme aldığı bu fantastik seri, özellikle FRP severlerin bir noktadan sonra ellerinden bırakamadıkları kitaplar arasında.

# Assassin's Creed: Brotherhood

## Uçmadan önce yürümeyi öğrenmek gerek

Ne de güzel oynadık, bitirdik şu oyunu değil mi? Siz hala bitirmediyse, o benim ayıbımdır çünkü bu rehberi size daha önce ulaştırmalıydım, haklısınız. Mesela bence ay ortasında "LEVEL Özel" sayısını yapmalıyız. Böylece oyunlar elinizde olduğu an bilgisi de kitapçılarda, büfelerde sizinle olacaktır. Bu fikrimi yüksek kurula taşımaya hazırlanıyorum, bana şans dileyin. Assassin's Creed: Brotherhood'a gelecek olursak... Kaybolup bina bina adres soracağınız bir oyun değil belki fakat yine de bazı noktalara dikkat etmek ve anlamak önemli. Hangi noktalar mı? Beni takip edin... ■ Tuna Şentuna



### ■ Hareket ve dövüş ikilisi

Karakteriniz iki farklı durumda bulunabiliyor: Savaş hali ve savaş dışındaki normal hali. Sıradan bir insan gibi davrandığı sıralarda Ezio ile ağır ağır yürüebiliyor, X/A tuşuyla hızlı yürüebiliyor ve R1/RB ile de koşuyor. Koşarken ise X/A'ya basarsanız depar atıyor. Bunu özellikle, sizden koşarak kaçan birilerini kovalarken kullanmalısınız.

Savaş sırasında Ezio ne koşabiliyor, ne de yürüyor diyebiliriz. ("Adım atıyor" diyelim.) Düşmanlarınızla savaşa giriştiğinizde, Kare/X tuşuyla elinizdeki silahı kullanıyor, Daire/B tuşuyla rakibinizi yakalıyor, Üçgen/Y ile onunla alay ediyor ve X/A tuşuyla da tekme atıyorsunuz. Şimdi bu hareketleri biraz açalım. Tuşları PS3 dilinden kullanacak olursak, Kare tuşuna art arda basmak demek Ezio'nun elindeki silahla rakibine sürekli vurması demek. Fakat bu demek değil ki bu vuruşlar bir işe yarayacak. Çoğu

zaman rakipleriniz gardını alıyor ve saldırılarınız boşa gidiyor. Bu yüzden de oyuna tekme atma hareketi gelmiş. Gard alan bir düşmanınızı tekme atarak bu pozisyondan çıkartabilir ve saldırılarınızla kısa sürede nakavt edebilirsiniz. Korunmakta olan düşmanlara bir başka çözüm de onları Daire tuşuyla yakalamak. Ezio rakibini tuttuktan sonra onu Kare tuşuna basarak tek hamleyle öldürebiliyor veya elinde bir silah yoksa yumruklarıyla yere indiriyor.

Bir düşmanınızı saldırılarınızla yendikten sonra size bir olanak sunuluyor: Eğer yakınınızda başka düşmanlar varsa, sol analog kolu o tarafa yönelterek o düşmanınızı tek bir vuruşta öldürebilirsiniz. Diyelim ki etrafınızda sekiz tane asker var; bunlardan bir tanesini normal yollarla öldürmek ve diğerlerini de tek vuruşta, az önceki

teknikle ortadan kaldırmak mümkün. Genellikle böyle bir senaryoda, dört düşmanı öldürdükten sonra beşincisi mutlaka size kılıcını saplıyor ve "kill streak"iniz kesiliyor. Yine de bu fırsatı iyi değerlendirmelisiniz çünkü çoğu savaşta çevrenizde birden çok asker oluyor.

Düşmanla alay etme hareketinin ise şöyle bir kullanımı var, eğer bunu bir askere yapacak olursanız, o asker sinirleniyor ve size ne olursa olsun, saldırıyor. Bu da size güzel bir kontra atak şansı veriyor.

R1 ile gard almak ve R1'le gard aldıktan hemen sonra Kare ile saldırmak, bu oyunda çözmenin gereken en önemli hareket. Saldırlardan kurtulmanın ve düşmanınızı kolayca yere indirmenin yolu, gelen bir saldırıyı tam zamanında R1 ile bloklamaktan ve ardından Kare ile saldırmaktan geçiyor.



### ■ Dam üstünde Ezio

Bu oyunda iki nokta arasında ilerlemenin en hızlı yolu at üstünde gibi gözükse de, atınız bir yerlere takılıp sorun çıkarttığı için koşmak ve bunu çatılarda yapmak daha iyi sonuç veriyor.

Ezio Örümcek-Adam kadar iyi bir performans sergileyerek her türlü binaya tırmanabiliyor. Bunu yapması için de o binanın yakınına gelip zıplaması gerekmektedir. Koşarken bu işlemi yapmaya çalışırsanız şöyle bir problemle karşılaşılırsınız; Ezio duvarda koşar gibi yapıp ters tarafa atlayabiliyor. Böyle bir durumda da eğer yükseklerdeseniz, Ezio'nun metrelerce yükseklikten yere kapaklanmasını izleyebilirsiniz. Buna mahal vermemek için duvarlara yaklaşınca yavaşlayın, zıplayınca tutunacağınız çıkıntıyı görün ve ondan sonra zıplayın. Çatılar arasında hoplayıp zıplarken de kesinlikle mesafeyi iyi ayarlamamız gerekiyor. Ezio ancak atlayacağı noktaya çok yakınsa tutunabiliyor, yoksa direkt olarak kendini yerde buluyor.

Damda dolaşmanın size üç farklı faydası var. Bir tanesi Roma'da hızlı gezinti –ki bundan bahsetmiş olduk. Bir diğeri gizli bayrakları bulmanızda kolaylık yaşayacak olmanız ve üçüncüsü de düşmanlarınızdan daha kolay kurtulacak olmanız ve onlara sürprizler

hazırlayabilmemiz.

Ezio çoğu zaman başını belaya sokuyor ve 0.00 kotunda kaçmaya çalışırken kolayca yakalanabiliyor. Eğer aranıyorsanız, hemen yükseklere tırmanın ve düşmanlarınızın daha peşinizden gelmeyi başaramamışken hızınızı alıp bir yerlere saklanın. Çatılarda saklanabilecek baca benzeri noktalar bulunuyor ve bunlara girerek peşinizdekilerden rahatça kurtulabiliyorsunuz.

Canınızı sıkan hedefleri bulurken de yine onlara yüksek noktalardan yaklaşmayı seçin. Çevresinde altı tane koruma olan bir hedefi yüksekten tek bir komutla öldürebiliyorsunuz. (Yerde olsanız, hepsiyle mücadele etmeniz gerekir.) L1 ile bu hedefi seçmek ve Kare tuşu işaretinde "Assassinate" yazısını gördükten sonra Kare tuşuna basmak, düşmanınızı tek hamlede öldürebileceğinizin işareti. Burada dikkat edilmesi gereken nokta ise, hedefinizle bulunduğunuz nokta arasında herhangi bir engel olmaması. Yoksa Ezio çok havalı bir şekilde zıpladıktan sonra, aradaki engelle temas ediyor ve dengesini kaybedip yere, suratının üzerine düşebiliyor. Sonra gelsin korumalar, gitsin muhafızlar...





### ▣ Kaybolma sanatı

Ezio bir Dante değil, Kratos ise hiç değil. Yine saldırılara ve yaralanmalara iyi dayanıyor fakat sağlam birkaç vuruşta da yere iniyor. Şayet ki kurtulmanızın pek mümkün olmadığı bir savaşta kalırsanız, kaçmaktan kesinlikle çekinmeyin.

Yüksekten korkunuz varsa ve kaçma işini yerde sürdürecekseniz, izinizi kaybettirmek için yapabileceğiniz birkaç şey var. Bunlardan en basiti beş-altı kişilik bir grup bulup yanlarında durmak. Doğru noktada durmayı başarırsanız, bulunduğunuz grupla birlikte siyah-beyaz bir renge bürüneceksiniz ve düşmanlarınızın sizi o grubun bir elemanı sanarak es geçecek. Yapabileceğiniz bir başka kaçış yöntemi, çevrede bolca bulunan banklardan bir tanesine oturmak. Bunu hem düşmanlarınızdan, hem de sizden para dilenen Romalılar'dan kurtulmak için yapabilirsiniz. Pek sık görülmeyen saman yığınları da saklanabilmek için güzel bir yer. Ayrıca bu saman balyalarına denk geldiğinizde kafanızı yukarı kaldırmayı da ihmal etmeyin; belki yukarıda bir "Leap of Faith" noktası vardır... (Ezio'nun balıklama atlayabildiği noktalar.)



### ▣ Silahlar

Bir Crossbow'um olsun, 25 tane düşmanım olsun... 25 okluk cephanesi olan Crossbow, Ezio'nun yeni oyuncuğu. Düşmanlarınızı uzaktan halletmede son derece iyi çalışan bu silah ses çıkartmadığı için de yerinizi belli etmiyor. Kirişlerin, ahşap çitaların üzerinde yürürken bile kullanılabilmesiyle, Ezio'nun en işlevsel silahları arasına giriyor.

Yakın dövüşte kullanabileceğiniz silahlar arasındaysa gizli bıçaklar, Stiletto adında kısa bir kılıç, normal kılıç, balta ve hatta topuzlar bile bulunuyor. Oyunun başında sadece kılıç, bıçak ve Stiletto üçlüsüne sahipsiniz ama daha karşılaştığınız düşmanların silahlarını çalmanız da mümkün. Silahlara asıl ulaşım metoduysa yeni dükkanlar açmak ve bunların sağladığı silahları

Ezio'nun ininde bulmak.

Oyunda yer alan her türlü silahın bir adı bulunuyor (Bir kılıcın birçok farklı çeşidi var örneğin.) ve hepsinin özellikleri farklı. Genel olarak bıçaklar ve Stiletto'lar hızlı ama az hasar veren saldırılar yapmanıza olanak veriyor; baltalar ve diğer ağır silahlar ise düşmanınıza isabet ettiği anda onu dağıtıyor ama bu hareketleri yavaş yapmanıza izin veriyor.

Ezio önceki oyundaki gibi yine tabanca da kullanabiliyor ve Leonardo'yu ziyaret ederek bu tabancanın zehirli okları atmasını da sağlayabiliyorsunuz. Silahınızı elinizde tuttuğunuz anlarda yakın dövüşe girerseniz şayet, Ezio yakın dövüş silahıyla savaştıktan sonra bitirşi tabancayla bile yapabiliyor.





## ▣ Multiplayer

Geçtiğimiz ay oyunun multiplayer modlarına sayfa sayfa yer verdik. Multiplayer oyunlarda dikkat etmeniz gereken konulara hızla adım atmamız gerekirse de ilk başta şunu görüyoruz ki hedefinize kilitlenmeyi bir alışkanlık haline getirmelisiniz. Tek kişilik oyunda bunu yapmadan da başarılı olabiliyorsunuz ama multiplayer oyunlarda, kısıtlı zamanda, son derece akıllı oyuncuları gözünüzün önünden kaybetmemek için L1 ile onları sürekli hedefinizde tutun.

Paranoyak olmanıza yol açabilecek bir oyun Brotherhood. Hem hedefin siz olduğunu çaktırmamanız lazım, hem de sizi takip edenlere karşı uyanık olmanız gerek. Sizi birisinin takip edip etmediğinden emin olmak için sesleri dinleyin. Eğer kalabalığın sıradan konuşmalarının yanında bir takım fısıltılar duyarsanız, anlayın ki rakibiniz sizden en fazla 20 metre uzakta. Bu sesi duyduktan sonra kesinlikle panik yapmamanız

lazım. Hatta yanınızda sis bombası varsa, ona tuzak bile kurabilirsiniz. Sesleri dinleyerek rakibinizin size iyice yaklaşmakta olduğunu anlayın ve ardından, yeterince yaklaştığını düşündüğünüzde sis bombasını basın. Olduğu yerde çakılı kaldığında gidin ve onu halledin.

İlla ki ortadan kaybolmanız gerekiyorsa, oyunun hemen başlarında edindiğiniz "Morph" özelliğini kullanın ve yakındaki bir grup insanın görüntüsünü, kendi görüntünüze dönüştürün. Bunu bir saman yığınının yakınında yaparsanız, izinizi kaybettirme olasılığınız da yükselecektir.

Pasif multiplayer yeteneklerine de bir göz atalım.

**Enhanced Autobash / 20. seviye:** Birilerini takip ederken koşmanız gerekecek ve koşarken de mutlaka birilerine çarpacaksınız. Bu özellik sayesinde sizi yavaşlatmadan çarpabileceğiniz

kişilerin sayısını artırabiliyorsunuz.

**Wall Climber / 22. seviye:** Duvarlara daha hızlı tırmanmanızı sağlayan, kullanışlı bir özellik.

**Resistance / 27. seviye:** Felç edildiğinizde (Stun) normal halinize gelmeniz için gereken süreyi kısaltıyor Resistance. Kesinlikle dikkate almaya değer.

**Blender / 30. seviye:** Morph'tan farklı olarak, girdiğiniz kalabalık gruptakilerden sadece bir tanesini sizin görüntünüze çeviriyor.

**Fast Getaway / 33. seviye:** Takip edildiğinizde, takipçinizden kurtulabilmeniz için gereken kaçma zamanını kısaltan, iyi bir özellik.

**Chase Expert / 38. seviye:** Daha hızlı koşmak kim istemez? Hele ki kovalamanız gereken birileri varken...

**Overall Cooldown / 40. seviye:** Tüm özelliklerinizin yeniden kullanılması için gereken süreyi kısaltıyor.



# PC TOP 10



## Batman: Arkham Asylum

Çizgi romandan, diziden, filminden ya da herhangi bir eserden oyuna uyarlanan gelmiş geçmiş en yapım belki de.

### Sistem Gereksinimleri

2.8 Ghz İşlemci / 1 GB RAM / 256 MB Ekran Kartı

**Yapım** Rocksteady

**Dağıtım** Eidos

**Çıkış Tarihi** 2009



## Battlefield: Bad Company 2

Bad Company'nin devam oyunu, sadece Battlefield serisinin en iyi oyunu olmakla kalmadı, Call of Duty 4: Modern Warfare'ı da geride bıraktı.

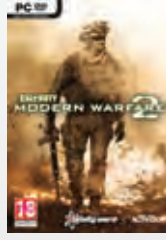
### Sistem Gereksinimleri

3.0 Ghz İşlemci / 2 GB RAM / 512 MB Ekran Kartı

**Yapım** EA DICE

**Dağıtım** EA

**Çıkış Tarihi** 2010



## Call of Duty: Modern Warfare 2

Activision'ın en çok güvendiği para basma makinelerinden Call of Duty serisi, son oyunuyla yine zirve yaptı.

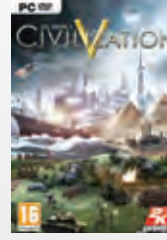
### Sistem Gereksinimleri

3.2 Ghz İşlemci / 1 GB RAM / 256 MB Ekran Kartı

**Yapım** Infinity Ward

**Dağıtım** Activision

**Çıkış Tarihi** 2009



## Civilization V

Civilization serisinin kalitesi beşinci oyunda da karşımızda. Yeni taktiğe dayalı savaş sistemi de cabası.

### Sistem Gereksinimleri

2,0 Ghz İşlemci / 2 GB Bellek / 512 MB Ekran Kartı

**Yapım** Fireaxis Games

**Dağıtım** 2K Games

**Çıkış Tarihi** 2010



## Colin McRae: DiRT 2

Yarış oyunlarının en iddialı yapımcılarından Codemasters, Colin McRae'nin hatırasını başarıyla yaşatıyor.

### Sistem Gereksinimleri

3.0 Ghz İşlemci / 1 GB RAM / 256 MB Ekran Kartı

**Yapım** Codemasters

**Dağıtım** Codemasters

**Çıkış Tarihi** 2009



## Dragon Age

Birçok kaynak tarafından 2009 yılının en iyi RPG'si seçilen, BioWare'in tarihindeki en önemli yapımlardan biri.

### Sistem Gereksinimleri

1.8 Ghz İşlemci / 1 GB RAM / 128 MB Ekran Kartı

**Yapım** BioWare

**Dağıtım** Electronic Arts

**Çıkış Tarihi** 2009



## Just Cause 2

Devasa bir haritada bize serbestçe dolaşma imkanı tanıyan, aksiyonun tavan yaptığı bir "sandbox" yapımı.

### Sistem Gereksinimleri

3.0 Ghz İşlemci / 2 GB RAM / 256 MB Ekran Kartı

**Yapım** Avalanche Studios

**Dağıtım** Eidos

**Çıkış Tarihi** 2010



## Machinarium

Bir Flash oyununun bile şaheser olabileceğini kanıtlayan Machinarium, 2009 yılındaki favorilerimizden biriydi.

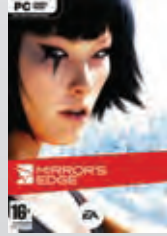
### Sistem Gereksinimleri

1.8 Ghz İşlemci / 512 MB RAM / 32 MB Ekran Kartı

**Yapım** Amanita Design

**Dağıtım** Mamba Games

**Çıkış Tarihi** 2009



## Mirror's Edge

Mirror's Edge piyasaya sürülmeden önce beklentilerimiz yüksekti belki ama oyun elimize geldiğinde anladık ki Faith "yüksek atlamada" yeterince başarılıydı.

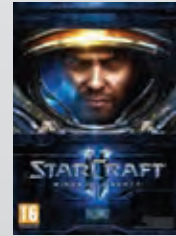
### Sistem Gereksinimleri

2.4 Ghz İşlemci / 1 GB RAM / 256 MB Ekran Kartı

**Yapım** EA DICE

**Dağıtım** EA

**Çıkış Tarihi** 2009



## StarCraft II

Yıllarca süren bekleyiştikten sonra StarCraft II tabii ki çok sağlam bir şekilde karşımıza çıktı ve strateji türündeki durgunluğu bozdu.

### Sistem Gereksinimleri

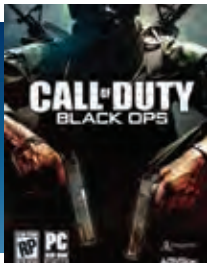
2,4 Ghz İşlemci / 2 GB Bellek / 512 MB Ekran Kartı

**Yapım** Blizzard

**Dağıtım** Blizzard

**Çıkış Tarihi** 27 Temmuz 2010

Bu ay ne oynadık



## Call of Duty: Black Ops

Call of Duty serisi, iki koldan FPS dünyasını bombalamaya devam ediyordu fakat bildiğiniz gibi Infinity Ward cephesinde sular durulmadı. Bu arada da Treyarch; World at War'dan sonra

ortamı biraz daha kararttı ve ortaya Black Ops çıktı. Acısıyla tatlısıyla oyunu oynadık; değerlendirdik ve gördük ki oyun yukarıdaki oyunların arasında katılabilir düzeyde değil maalesef...

### Sistem Gereksinimleri

3,5 Ghz İşlemci / 2 GB RAM / 256 MB 8600 GT veya X1950

**Yapım** Treyarch

**Dağıtım** Activision

**Çıkış Tarihi** 9 Kasım 2010

# 360 PS3 PS2 TOP 10



## FIFA 11 PS3

FIFA'nın istikrarlı yükselişi devam ediyor. Oynanış sistemindeki, animasyonlardaki gerçekçilik ve tutarlılık FIFA 10'a göre çok daha yüksek seviyede.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

**Yapım** EA  
**Dağıtım** EA  
**Çıkış Tarihi** 2010

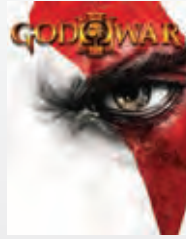


## Gears of War 2 360

Marcus Fenix ve adamları (ve testeresi) unutulmaya- cık anlar yaşattı Xbox 360 sahiplerine. Bir shooter oyununun nasıl olması gerektiğine dair bir ders adeta Gears of War serisi.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

**Yapım** Epic Games  
**Dağıtım** Microsoft  
**Çıkış Tarihi** 2008



## God of War III PS3

God of War III'ün, piyasaya çıktığı saniyede bu listeye direkt olarak gireceğini hepimiz biliyorduk. Tahminlerinizi ve beklentilerinizi boşa çıkarmayan oyun bulmak zor; o yüzden Kratos'un değerini iyi bilin.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

**Yapım** Sony  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2010

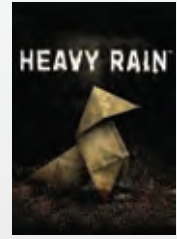


## Halo: Reach 360

Bungie, Reach ile Halo serisine dillere destan bir şekilde veda ediyor. Kocaman bir alkış!

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

**Yapım** Bungie  
**Dağıtım** Microsoft  
**Çıkış Tarihi** 2010



## Heavy Rain PS3

Sadece PS3 sahiplerinin tadına bakabildiği, filmi andıran Heavy Rain'i farklı sonları için defalarca bitirdik.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

**Yapım** Quantic Dream  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2010



## Killzone 2 PS3

Ne olacağı tanımlarından belliydi Killzone 2'nin, sonunda da PlayStation 3'ün en başarılı yapımlarından biriyle karşılaştık. "Konsolda FPS oynamaz" diyenlere özel...

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

**Yapım** Guerilla  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2009

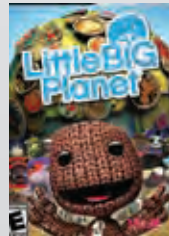


## Lara Croft and the Guardian of Light 360

İzometrik kamera özlemini gideren Lara'nın bu macerası hem oyun dünyasına, hem de Lara'ya yepyeni bir tat getirdi.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

**Yapım** Crystal Dynamics  
**Dağıtım** Square Enix  
**Çıkış Tarihi** 18 Ağustos 2010

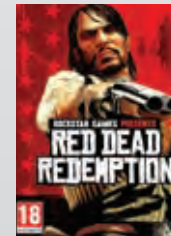


## LittleBigPlanet PS3

Oyun kavramını tekrar gözden geçirmemize neden oldu LittleBigPlanet, yaratmanın ne kadar zevkli olduğunu tekrar hatırlattı.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

**Yapım** Media Molecule  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2008

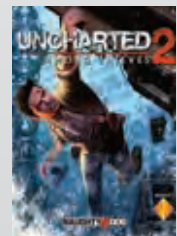


## Red Dead Redemption PS3

Sandbox oyunlara Vahşi Batı temasıyla bambaşka, kaliteli bir soluk getiren Red Dead Redemption, uzun süre bu listeden düşmeyecek bir oyun.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

**Yapım** Rockstar  
**Dağıtım** Rockstar  
**Çıkış Tarihi** Mayıs 2010



## Uncharted 2: Among Thieves PS3

Geçen yıl Uncharted bizi epey etkilemişti. Uncharted 2, ilk oyunu ikiye katlayacak kadar başarılı. Gerisini siz düşünün artık.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

**Yapım** Naughty Dog  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2009

Bu ay ne oynadık



## Assassin's Creed Brotherhood (Playstation 3)

BioShock serisi nasıl ikinci oyunla multiplayer modlara kavuştuysa; AC serisi de üçüncü oyunla online dünyaya adım attı bu ay. Kasım sayımızda, multiplayer betası ile

aslında birçok detayına vakıf ol- muştuk oyunun. Bu ay sürümü ile -ACII'yle kıyaslandığında- mul- tiplayer modlarından başka pek yenilik getirmedini gördük.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

**Yapım** Ubisoft  
**Dağıtım** Ubisoft  
**Çıkış Tarihi** 16 Kasım 2010

# Mobil TOP 10



## Crisis Core: FF VII

Bitmek tükenmek bilmeyen ve büyük bir hayran kitlesine sahip olan Final Fantasy serisini PSP'de en iyi temsil eden yapımdı Crisis Core.

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Square Enix  
**Dağıtım** Square Enix  
**Çıkış Tarihi** 2008



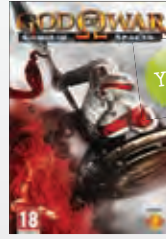
## Echochrome

Her şeye yeni bir bakış "açısı" getiren ve basit bir tasarıma sahip olan Echochrome, yaratıcı oyun yapısıyla kendine farklı bir oyuncu kitlesi edindi.

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Sony  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2008



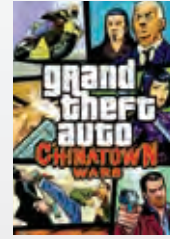
## God of War: Ghost of Sparta

God of War'u God of War yapan tüm iyi özellikler, -Chains of Olympus'tan sonra bir kez daha- PSP'ye sığdırılmış durumda!

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Ready at Dawn  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2010



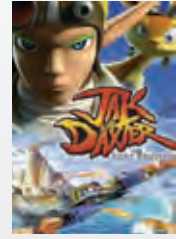
## GTA: Chinatown Wars

GTA gibi uçsuz bucaksız bir oyunun, elimizdeki küçük oyun konsollarında yer alması gerçekten heyecan verici. Teknoloji nelere kadir...

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Rockstar Leeds  
**Dağıtım** Take Two  
**Çıkış Tarihi** 2009



## Jak and Daxter: The Lost Frontier

PlayStation 2'nin en renkli karakterlerinden Jak ve Daxter, yanlarına Kiera'yı da alıyor ve onun görevini yerine getirmek için yola koyuluyor.

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** High Impact  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2009



## Jeanne D'arc

Fransa'nın adalet sembolü olan Jeanne D'arc, kendine PSP'de de yer buldu ve türe getirdiği yeniliklerle konsolun en başarılı RPG'lerinden biri olmayı başardı.

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Level 5  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2007



## LocoRoco 2

PSP platformunun en yaratıcı oyunlarından biri olan LocoRoco, ilk oyunu gibi ikinci oyunuyla da oldukça başarılı oldu ve bize eğlence dolu saatler yaşattı.

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Sony  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2008



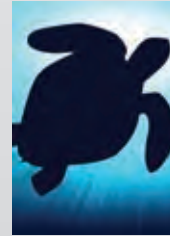
## MGS: PW

PSP gibi teknik anlamda PS3 ve Xbox 360'a göre çok daha sınırlı bir platformda, böylesine başarılı bir oyunun ortaya çıkması, Kojima'yı bir kez daha takdir etmemizi sağladı.

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Kojima Productions  
**Dağıtım** Konami  
**Çıkış Tarihi** 2010



## Mission: Deep Sea

Tamamıyla Türk bir ekip tarafından geliştirilen Mission: Deep Sea, farklı oynanış sistemi ve özgün yapısıyla dikkat çekiyor.

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Hiccup Studios  
**Dağıtım** Chillingo  
**Çıkış Tarihi** 2009



## Silent Hill Origins

Survival / Horror türünün ölümsüz isimlerinden Silent Hill'in son versiyonu, PSP'ye de bir ziyaret yapıp bizi yerimizden sıçrattı.

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Black Rock Studio  
**Dağıtım** Konami  
**Çıkış Tarihi** 2007

Bu ay ne oynadık



## DJ Max Portable 3 (PSP)

Müzik oyunları ortalığı artık pek kasıp kavuramıyor zira popüleriteleri iyice düşmüş durumda. Haliyle DJ Max Portable 3, hayata biraz yenik başladı. Bir de üstüne oyundaki şar-

kıların çok fazla Uzak Doğulu olması; bizleri oyuna biraz yabancılaştırdı. Fakat PSP oyunu bu; zaman öldürmeniz gerekiyorsa neden denemeyesiniz...

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Pentavision  
**Dağıtım** Pentavision  
**Çıkış Tarihi** 14 Ekim 2010

# LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

69 TL

## ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum

Yenileme

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

**Abonelik Bedelini**  Havale ile gönderiyorum  Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

**Kart Sahibini Adı Soyadı:** \_\_\_\_\_

Visa

Master Card

**Kart No:** \_\_\_\_\_

**Son Kullanma Tarihi:** \_\_\_\_\_

**Güvenlik No:** \_\_\_\_\_

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

**ABONE  
OLMAK İÇİN**  
0212 478 0 300  
www.doganburda.com

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

**Yurtiçi kargo**

ile imza karşılığı  
teslim edilecektir.

## Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

69 TL

Bu form 31 Aralık 2010 tarihine kadar geçerlidir.

### Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası

İstanbul Kurumsal şubesi

IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adrese posta veya faks yoluyla ulaştırınız.

\*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

**\*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)**

Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL

Tel: 0212 478 0 300

Faks: 0212 410 35 12-13

E-Posta: abone@doganburda.com

Web: www.doganburda.com





# SILENT HILL

HERE'S A LULLABY TO CLOSE YOUR EYES...

**K**orkuyu hissetmekten daha beter bir şey vardır, korkuyu yaşamak... İnsan için bir eğlence kaynağıdır aslında korku. En azından sağlıklı zihinler için durum böyledir. İzlediğimiz filmlerde, okuduğumuz romanlarda veya oynadığımız oyunlarda karşılaştığımız doğaüstü olaylardan ve karakterlerden her zaman korktuk. "Beni etkilemiyor böyle şeyler!" diyenlerin bile çaktırmadan gözlerini kısarak izledikleri en az bir film vardır eminim. Ancak filmlerde ve romanlarda korkuyu sadece hissettik, oyunlardaysa bu yapı yapı duyguyu tam anlamıyla yaşadık.

## SESSİZ TEPE'NİN SESSİZ SAKİMLERİ...

Oyunlardaki görsel kalitenin gerçekçilik detaylarına yaklaşmasıyla başladı aslında her şey. PlayStation gibi bir cihazın bu kaliteyi her eve sokabilecek kadar yaygınlaştırması da olaya tuz biber oldu. Şu anda birer klasik olarak bağrımıza bastığımız bir ordu oyun da bu süreçle birlikte patlak verdi. O oyunlarla, en azından bir kısmıyla haşır neşir olduysanız eğer, hafızanızı şöyle bir yoklayın ve Silent Hill başlığını bulup çıkarın oradan. Harry Mason, James Sunderland, Heather Mason ve daha birçok isimle birlikte daha da derinlere inebilirsiniz.

Aradığınızı buldunuz mu?

Serinin birer hayranı olarak en son Silent Hill: Homecoming'i oynamış olmalısınız. Peki bu muhteşem serüvenin köklerini hiç merak ettiniz mi? Silent Hill'i lanet bir yer haline getiren şey nedir veya kimdir? Harry Mason kimdir mesela? Neden bir şekilde oraya birilerinin yolu düşer sürekli? Böylesi marjinal gibi görünen bir hikaye, başka bir filmden veya romandan esinlenmiş olabilir mi? Eşleştirence ne çok soru çıkıyor değil mi? O zaman ne yapalım?

Soru sormak yerine serinin ilk zamanlarına doğru uzanalım ve ne var ne yoksa şöyle güzelce bir didikleylim ortalığı. Bakalım hangi rahatsızlık aklından neler fıskırmış ve devam eden süreçte Silent Hill başlığı altında neler toplanmış.

Öncelikle Jacob's Ladder adında bir filmden bahsetmek istiyorum size. Hz. Yakup'un rüyasında

gördüğü, cennet ve cehennem arasında geçişi sağlayan kutsal merdivenden esinlenerek hazırlanmış bir senaryoya sahip bir gerilim filmi Jacob's Ladder. Eğer izlediyseniz fark etmiş olmanız lazım, filmdeki çoğu sahne ve hatta ses efekti, Silent Hill serisindeki oyunlarla bariz bir şekilde benzerlik gösteriyor. Özellikle Silent Hill: Homecoming'in o etkileyici açılış sahnesi (Hani şu Alex'in sedyeye bağlı vaziyette hastaneye taşınma sahnesi...) filmde yer alan rahatsız





bir sahnenin neredeyse birebir kopyası gibidir. Böyle olunca da serinin belki de en yoğun şekilde esinlendiği bir film olarak önem taşıyor Jacob's Ladder. Sadece bu film de değil, David Lynch imzalı bazı filmler ve hatta o meşhur Japon korku filmleri de listede yer alıyor. Sonuç aşamasındaysa mükemmel bir sentez, yani tüm ihtişamıyla Silent Hill serisi çıkıyor ortaya.

Her zaman olduğu gibi Silent Hill serisini de hafızalara kazıyan, serinin ilk oyunu oldu. O sis tabakası altında acı çeken, attığımız her adımda bizi bir miktar daha tedirgin eden lanet kasabayla ilk defa o zaman tanıştık. Bir yandan Harry Mason'ın

radyo, canlı varlıkların yaklaşmakta olduğunu sinir bozucu bir cızırtıyla haber veriyordu bize. Ama her şeye rağmen Silent Hill'in en berbat deliklerine bile girdik; çünkü hikaye akışını sürdürdükçe amacımız Cheryl'ı bulmaktan daha öteye, daha berbat ve tüyler ürpertici detaylara doğru sürükleniyordu.

Oraya giden asla geri dönemez!

Ve insanlık 2000 yılına demir atıyor. PlayStation miladını yavaş yavaş doldurmaya başlamışken Sony, PlayStation 2 canavarını sürüyor piyasaya. Bu muhteşem makineyle birlikte yeni bir Silent

James Sunderland'in trajik hikayesinde buluyorlar kendilerini. James'e yıllar önce ölen karısından bir mektup geliyor ve mektupta Mary, James'i Silent Hill'da, her zamanki yerlerinde beklediğini söylüyor. Böylece James de katılıyor bu lanet kasabanın talihsiz müdavimleri arasına.

Silent Hill 2, en az ilk oyun kadar adından yıllar boyu söz ettiren bir oyun oldu. Projenin arkasında yine aynı ekip, yani Keiichiro Toyama ve Akira Yamaoka da dahil olmak üzere Team Silent yer alıyordu. Hatta bu ekip, seriyi dördüncü oyununa kadar sırtında taşıdı ki zaten Silent Hill serisi, birçok hayran kitlesi tarafından ilk dört oyunuyla anılır. Hak vermemek mümkün değil aslında bu kesime; çünkü serinin bütün oyunlarına kabaca bir göz atarsanız, ilk dört oyunun diğer oyunlardan bariz bir şekilde ayrıldığını fark edersiniz. Bu durumu fark ettikten sonraysa Team Silent'in yeniden bir araya gelmesini ve yeni bir Silent Hill başlığıyla tüylerimizi diken diken etmesini istersiniz.

İlk dört oyun demişken, saymadığımız iki oyunun adını zikrederim ki hakları üzerimizde kalsın. İkinci oyunun etkileri henüz oyunu oynayanların üzerinden silinmemişken, 2003 yılında Mason ailesi tekrar yüzünü gösterdi ve Silent Hill 3'le birlikte Heather Mason'ın korkunç hikayesine konuk olduk. Team Silent'in son Silent Hill projesiyse Silent Hill 4: The Room oldu. Özellikle bu oyunu kaçırdıysanız, çok şey kaybetmiş olduğunuzu açık açık söylüyorum, bilesiniz. Hayatınızda görebileceğiniz en korkunç sahnelerle ve yaratık tasarımlarıyla karşılaşacağınız bir oyun Silent Hill 4: The Room. Tabii ki bu oyundan sonra piyasaya çıkan ve hatta ilk oyundan itibaren temel Silent Hill oyunlarının arasına serpiştirilen diğer oyunlara da göz atın. İlerde torunlarınıza anlatacak hikayeleriniz olsun istiyorsanız (Torunlarınıza Silent Hill hikayeleri anlatacak kadar psikopatsanız eğer...) bu muhteşem seriyi baştan aşağıya hatmedin derim. Sonra gelsin uykusuz geceler... **Ertekin Bayındır**

## Her zaman olduğu gibi Silent Hill serisini de hafızalara kazıyan, serinin ilk oyunu oldu

kızı Cheryl'ı arayışı esnasında başından geçenlere şahit olurken, diğer yandan da hikayenin basit bir gerilim hikayesinin dışına taşmasını sahne sahne yaşadık. Ve oyunun hatırı sayılır kitleler tarafından beğeni kazanmasıyla birlikte perde arkasındaki isimler de birer birer ünlenmeye başladı. Öncelikle bu dev şaheseri tasarlayan Keiichiro Toyama alkışlandı. Onunla birlikte başka bir önemli isim, Akira Yamaoka sahneye çıktı; çünkü oyunda yer alan müzikler, birbiri arkasına eklenmiş büyümlü melodiler gibiydi. Bu isimleri bir arada toplayan Konami de böylece listesine bir klasığı daha eklemiş oldu.

Peki neydi Silent Hill'i özel kılan? Belki de oyundaki her şey... Oyuna başladığınız andan itibaren bir dakika bile nefes almaya fırsatınız yoktu. Öyle sahneler çıkıyordu ki karşınıza, duygularınız resmen birbirine karışıyordu. Boğaz düğümleyen sahneler bile mevcuttu oyunda ama tedirginlik duygusu zirveden hiçbir şekilde inmiyordu. Oyunun ilk sahnesini hatırlar mısınız mesela? O trafik kazasından sonra Cheryl'ın sırta kadem basması ve Harry'le birlikte onun peşinden sürüklenişimiz... Bu sahnenin sonunda korkunç yaratıkların saldırısına uğruyorduk ve savunmasız bir şekilde sağa sola kaçışırken can veriyorduk. Ve asıl hikaye de böylece başlamış oluyordu. On adım ötesini göremez halde sis perdesini yararak ilerlerken cebimizdeki

Hill etiketi daha sürülüyor piyasaya. Bu sefer grafik kalitesi daha sağlam. Görsellik o zamanın teknoloji sınırlarına göre had safhada. Ve Silent Hill adının yarattığı psikolojik baskı hala geçerli. İlk oyundan etkilenenler, Harry Mason ve kızı Cheryl'in tuhaf serüveninde kaybolanlar, bu sefer





## Çakallarla Dans

Yeni bir komedi...

**1** 7 Aralık'ta, ismiyle merak uyandıran bir film vizyona giriyor; Çakallarla Dans. Başrollerinde Şevket Çoruh, İlker Ayrik, Tuba Ünsal, Murat Akkoyunlu gibi isimlerin bulunduğu bu komedi filminde isminden de anlaşıldığı gibi birtakım "çakallıklar" yapmaya çalışan bir grup insanın düştüğü eğlenceli ve komik olaylar yer alıyor. Filmin hem yönetmenlik, hem de senaristlik koltuğunda oturan Murat Şeker'in önceki filmleri de aynı türde, aynı tarzda komedi filmleri. Aşk Geliyorum Demez, Plajda, Aşk Tutulması; Şeker'in filmlerinden bazıları. Merak edenler 17 Aralık'ta sinema salonlarının yolunu tutabilirler.

■ Ayça Zaman

## Çizgili Pijama

Fırat Yaşa

**U**ykusuz dergisinin çizeri Fırat Yaşa'nın daha önce hiçbir yerde yayımlanmamış olan hikayesi okuyucuyla buluşmaya hazır! Öykümüz İstanbul'da geçiyor ve içinde bulunduğumuz tarihi ve jeopolitik açıdan önemi olan bu şehrin atmosferini ve iç dünyasını yansıtmayı oldukça iyi başarmış bir eser görüyoruz. Fantastik ve gerçek dünya



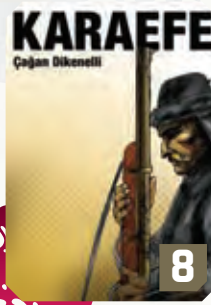
arasında gidip gelen, gittikçe daha da gerçekçi olan, kendini arayan bir kahramanın iç dünyası anlatılıyor. İçinde bir aşk hikayesini de barındıran kitap, özgürlük, aile, kimlik ve adaletsizlik gibi konularla ilgilenen herkesin ilgisini çekecek gibi görünüyor. Küçük bir not: Fırat Yaşa'nın ilk kitabı. Çizgili Pijama, Mürekkep yayınları etiketiyle piyasayada.

■ Ayça Zaman

## Kara Efe

Çağan Dikenelli

**V**ahşi Batı'da çekilmeyen bütün Wahşi Batı filmlerine -özellikle İtalya'da çekilenlere- "western spaghetti" deniliyor. Ülkemizde de ilk kez spaghetti western türünde bir roman örneği piyasaya çıktı. Yok yok, sandığınız gibi Wahşi Batı kovboyları hakkında değil kitabımız. Yazar Çağan Dikenelli, Kara Efe'nin DulKadir'in hikayesini çizgi roman tadında bir romanı edebiyat-



severlere sunuyor. Zeybeklerin sert, asil dünyasına bizi taşıyan roman, Ege dağlarının eteklerinde geçen bir intikam hikayesini anlatıyor. Yazar Çağan Dikenelli bu ilk Western Spagetti örneği kitabın devamını da getirmeyi planlıyor. Dikenelli, ayrıca senarist de olduğundan kendisinin dizisiyle de karşılaşmamız an meselesi. Adres: Gürer Yayınları.

■ Ayça Zaman

## Etkinlikler



### Sophie Ellis Bextor Babylon - İstanbul

10 Aralık

Güzelliğiyle ve sesiyle bir görenin bir daha unutamadığı Sophie Ellis Bextor kısa bir aradan sonra tekrardan İstanbul'da, bu kez Babylon sahnesinde!

### Ayın diğer etkinlikleri

10 Aralık - Therion 312 arena Ankara

10 Aralık - Sophie Ellis Bextor Babylon İstanbul

15 Aralık - Orphaned Land Jolly Joker Balans İstanbul

17 Aralık - Melissa Auf Der Maur Salon IKSİV İstanbul



## Puanlama Sistemi

En iyi filmler, kitaplar, albümler...



### Altın

10 puana karşılık gelen ödül



### Gümüş

9 puana karşılık gelen ödül



### Bronz

8 puana karşılık gelen ödül

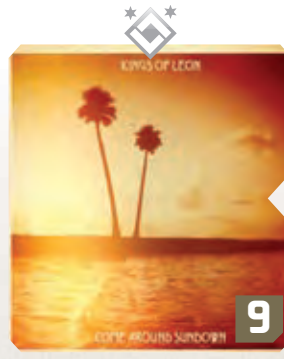


## Ed Harcourt

### Lustre

**G**eçtiğimiz ay sonunda İstanbul'da da akustik şekilde sahne alan Ed Harcourt, komple müzisyen kimliği ile beş stüdyo albüm üretmiş, ilk albümünü aldığından beri ne yaptığını takip ettiğim bir sanatçı. Lustre 2010 yılının Britanya'da çıkmış başarılı albümlerinden biri. Klasik İngiliz pop rock tadında bir sound içeriğinde sunulmuş, kolay dinlenir çok keyifli bir albüm. Bu arada arka plandan sürekli gelen başarılı değişik enstrüman sesleri, geri vokallerin başarısını bu ifade ile küçültmek istemem.

Okuyanlarımız arasında Jeff Buckley seven varsa, Ed Harcourt'un vokalinin çok beğenecektir. Albümü alıp keyifle dinlemenizi tavsiye ederim. ■ **Turgut Taneli**



## Kings of Leon

### KINGS of LEON

**B**ir aile birlikteliği olan Kings of Leon'un bu beşinci stüdyo albümü gerçekten de yine alkış hak eden bir çalışma olmuş. Yeni dönem post rock grupları ile Kings of Leon gibi alternatif rock grupları, Amerika'da ki müzikle ilgili son zamanlarda oluşan kısmen olumsuz görüşlerimi rafa kaldırmama destek veriyor.

Klasik ile alternatif arasında kişilikli şekilde gidip gelen vokal ile sound, güçlü ve melodik

gitarlar içinde çok kaliteli bir albüm üretilmiş bana göre. "Şarkı ortasında solo mutlaka girecek" amacıyla üretilen müziğe karşı duran benzeniz, bu albümden bunu da sevdim diyebilirim. Çok başarılı bir rock albümü, mutlaka dinleyin. ■ **Turgut Taneli**



**Türkiye'deki adı** Sosyal Ağ **Yapım** ABD **Süre** 121 dk **Yönetmen** David Fincher **Oyuncular** Jesse Eisenberg, Rooney Mara, Andrew Garfield, Justin Timberlake

## The Social Network

Hırsı sadece para körüklemez

**Ç**ok garip... Se7en, The Game, Fight Club gibi hem popüler, hem de çok çok (2x çok) iyi filmlere; Panic Room, The Curious Case of Benjamin Button ve Zodiac gibi çok (1x çok) iyi filmlere imza atan bir yönetmenin yeni filmi, hiç bu filmlere ya da yönetmen ismine başvurulmadan pazarlandı. Sanki "Facebook'un filmi oğlum bu" cümlesi yeterli görülmüş gibi. Ne yapsın millet David Fincher'i, Se7en'i, Fight Club'ı (!)...

Belki okumuşsunuzdur; Mark Zuckerberg film hakkında birkaç yorum yaptı. Ana olayların gerçekliğinde problem olmadığını fakat kendisinin kız peşinde koşan, üniversite kulüplerine girmek için yana yıkıla uğraşan, boş bir adam olarak yansıtıldığını düşündüğünü ve durumun öyle olmadığını belirtti. Aslında filmi izleyen çoğu insan Zuckerberg için bu şekilde düşünmemiştir çünkü filmde aslında parada pulda gözü olmayan, sadece fark edilmek isteyen, aklında her zaman tek kız, tek hedef, tek amaç olan, sadece zaman zaman takıntılarının ve komplekslerinin kurbanı olan bir karakter ortaya koyulmuş. Bence film kendisinin belirli alanlardaki takıntılarını ve komplekslerini o kadar iyi yansıtmış ki bu yorumu bile filmde karakterinin ne kadar başarılı bir şekilde sunulduğunun bir kanıtı aslında. Zuckerberg'in yorumları önemli fakat şimdi gelelim biz neler düşünüyoruz. Bir kere Fincher, Zodiac'tan sonra ilk defa hazır bir senaryoyu işledi. Fakat bu defa elinde daha dinamik bir hikaye var ve bu dinamikliği Fincher kurguda çok güzel bir araç olarak kullanmış. Ayrıca Facebook gibi hemen hemen her "Ben kesinlikle girmem" diyen insanı esir alan bir oluşumun ortaya

çıkardığı tüm ironileri de çok güzel bir şekilde ön plana çıkararak sunmuş. (Özellikle filmin son sahnesi tüm filme bedel.)

Oyunculuk anlamında da büyük bir başarı var ortada. Şu ana kadar Jesse Eisenberg, Michael Cera (Juno, Super Bad gibi filmlerden hatırlarsınız.) gibi hep "ezik ama iyi yürekli genç" rollerinin adamıydı. (Cursed'de bile öyleydi gerçekten.) Hal böyle olunca onu daha derin, problemlili, karmaşık, acımasız bir rolde görünce potansiyelinin "ezik genç"ten ibaret olmadığını gördük. Zuckerberg'ün -harcadığı- en iyi dostu Eduardo Saverini'ni canlandıran Andrew Garfield ise bence filmin en başarılı isimiydi. Daha önce dikkat çeken bir performansı yok Garfield'in; bu filmle umarım önu açılır. (Hatta açılmış gibi; Tobey Maguire, Spider Man serisine veda edince yeni Peter Parker'in tahtına oturmuş.) Bir de Justin Timberlake geçeceğinden bahsetmek istiyorum. Yaptığı müzik beni ilgilendirmiyor; onu başka bir platformda tartışabiliriz fakat adamdan resmen oyunculuk yeteneği akıyor. Alpha Dog'da izlediğimde bu kaniya varmıştım zaten; bu filmde Sean Parker (Napster'in babası) rolünü de izleyince kesinlikle sinemaya ağırlık vermesi gerektiğini düşünüyorum.

Son olarak bu filmin ülkemizde yeterli ilgi görmediğini belirtmek istiyorum. Hayatlarını ekran başında geçirip, Facebook penceresinden iki adım öteye gidemeyen insanların bu filmi merak edip izlememeleri de filmin gözümüze sokmak istediği ironilerden bir tanesi aslında. ■ **Elif Akça**

# HASAN HASAN'A KARŞI

"KENDİMİ KONTROL  
EDEMİYORUM!"

## SAVAŞALIM MI, SEVİŞELİM Mİ?

Başka bir deyişle; Hasan vs. Hasan: Worry Zover?\*

- Hasan'ım Call of Duty: Black Ops çıkmış!
- E günaydın Hasan'ım! 2010 model Medal of Honor bile piyasada yahu, millet canhıraş savaşıyor.
- Ne tuhaf değil mi? Daha birkaç ay önce Modern Warfare 2 ile Bad Company 2'den bahsediyorduk. Dönüp dolaşip aynı noktaya geliyoruz sanki.
- Tuhaf olan nedir acep?
- E dört bir yanımız savaş oyunlarıyla çevrilmiş durumda. Üstüne Black Ops'un satış rekoru kırması hepten trajik bence.
- Cillop gibi oyun, elbette rekor kıracak. Hem ne varmış savaş oyunlarında? Onlar da nihayetinde birer oyun.
- Oyun deyip geçmemek lazım. Özellikle çocuklar bu savaş konulu FPS'ler yüzünden soğukkanlı birer katile dönüşüyor olabilirler.
- Abartıyorsun. Yıllardır şiddet içerikli bir dolu oyun oynadık, bizde bir anormallik var mı?
- Hasan'ım bu sayfanın solundaki fotoğrafına bir bakiver, ondan sonra kur aynı cümleyi.
- "Gulp!!!"
- Ya, işte böyle "gulp" olur kalırsın. Ayrıca madem ki çok seviyorsun savaş FPS'lerini; insanlar Black Ops'u, Medal of Honor'u yemiş bitirmişken, biz neden halen bu oyunlara elimizi sürmedik?
- Eee aaa, bilemedim şimdi. Belki de Modern Warfare 2 ve Bad Company 2'nin üzerinden pek bir zaman geçmediği içindir.
- Yok yok, bence ondan değil. Ufaktan sıkıldık artık savaş FPS'lerinden. Adamlar yıllardır aynı oyunları ısıtıp ısıtıp önümüze koyuyorlar.
- İyi de, onca yıldır oynuyoruz, şimdi niye sıkılam? Senin için geçmiş bence, yakında oyun oynamayı da bırakırsın.
- Olur mu hiç öyle şey? Hali hazırda altı adet oyunu keyifle oynamıyor muyuz Hasan'ım?
- Oynuyoruz da beşini ben istedim diye oynuyoruz. Senin favori oyunun da savaş temalı değil mi hem?
- Haklısın, StarCraft II'de de savaşıyoruz ama yaptığımız şey seninkiler gibi önüne gelene ateş ederek bir yerleri havaya uçurup, "bir oyunda en çok sayıda adam öldürme rekoru"nu kırmaya çalışmaktan ibaret değil. Hem Starcraft II'nin fantastik bir dünyası var, seninkiler gibi gerçekçi savaş simülasyonu olma iddiası taşımıyor.
- Bence arada pek bir fark yok Hasan'ım. Tümünün ortak noktası bizi eğlendirmesi sonuçta. Hepsi bir oyun. Her şey bir oyun. Hayat bir oyun. Hehehe...
- Konuyu felsefeye bağlayıp işin içinden çıkamazsın bir kere. Kabul et, gına geldi bu FPS'lerden.
- Etmem.
- E o zaman hadi Black Ops'a başlayalım. Savaşalım!
- Başka zaman başlasak ona?
- Neden ki?
- E şimdi savaşmanın sırası değil.
- ?!?
- Biliyorsun artık biz üç kişiyiz.
- Evet de, ne yapalım peki?
- Sevelim, sevillelim; dünya kimseye kalmaz!
- Ehü, tamam o halde; savaşmayalım, sevişelim!

\*Worry Zover: Efsanevi yerli gruplarımızdan Dr. Skull'ın 1990 yapımı eşsiz albümü.





Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Bir Sonraki Dünya

## Anlatamadığım Duygular

**Y**ıllar önceydi; onu ilk gördüğünde bir ayakkabı satıcısının yanında duruyordu. Omuzu hafifçe binanın kenarına yaslanmış, bir ayağı sabır sınırını tükendiğini belli edecek şekilde diğerinin üzerinden geçmişti. Saçları kızıl, üzerinde siyahla karışık kahverengi elbisesi onu herkesten farklı kılıyordu. Bu doğru kişi diye düşündü Perial; uzun dalgalı saçları, zırhının üzerine dökülüyorlardı. Kızılımsı sakalı ve bıyığı birbirine girmiş bir haldeydi. Kaleden aceleyle çıktığı her halinden belliydi. Zırhının sağ alt bölümü her adımında etraftakilerin uyanmasına neden oluyordu...

Ve işte oradaydı; kızın yanında... "Merhaba" kelimesi kurabildiği ilk cümlelerin sadece başlangıcıydı; fakat devamında söyleyecekleri hakkında hiç düşünmemişti. Aylardır platonik bir şekilde aşık olduğu bu kadın karşısında bir hayli şaşkındı. Diğer taraftan içini rahatlatan şey kadının da ona deliler gibi tutulduğunu bilmesiydi ve kadının gözleri, bulunacak bir şahitten çok daha geçerliydi onun için. İlk günleriydi belki ama içlerindeki duygu ateşi onları sarmalıyor ve gökyüzüne uzanan

bir ağacın dalları arasında tırmanmaya itiyordu. Oysaki sadece bir ayakkabı satıcısındaydılar. İçeride geziyorlar; kadın satıcıdan sürekli farklı bir şey istiyor, Perial'ı aradığı bir cins deri üzerinde araştırmalarını sürdürüyordu.

Nispeten kapalı olan hava, artık bulutların iç içe geçmesiyle bir arı kovanını andırır hale gelmişti. Fırtına ya da ona benzer bir şey... Hiç fark etmez; buradan çıkmalı ve bu ince uzun yolun sonundaki Han'a gitmeliydiler. En azından kadının önerisi bu yöndeydi. Karnının acıktığını bilen Perial bu öneriyi zevkle kabul etti ve karınları tıka basa dolana kadar yemek yediler. Aralarındaki bağ o kadar kuvvetliydi ki sanki aksi yöne gitmeyen çalışan iki at arabasını bir arada tutabilirdi. O gece bağlandı; hem de ikisinin de farkında olduğu üzere, sonsuzluğa giden bir yolda buldular kendilerini.

Zaman geçti... Perial geçen zaman içerisinde kadının aslında ne kadar da bunalımda olduğunu fark etti ama yılmadı. Onu tıpkı ilk gün olduğu gibi; olduğu gibi kabul etti. Nitekim geçen zaman içerisinde kadın birazcık farklılaşmıştı. Artık onu daha az ziyarete geliyor, onunla daha az vakit

geçiriyor ve kendisini kapattığı karanlıktan dışarıya çıkmıyordu. Adam her şeyin farkındaydı. Kadının kendisiyle kalması için onu rahat bıraktı; ne dağ gezisi, ne akşam yemeği, ne de atla yapılacak kısa bir gezinti... Perial tamamen geri çekilmişti. Artık sahne sevginindi; çünkü aşk bitmişti bunu görebiliyordu. Fakat etrafındaki herkese olduğu gibi onun da şansının yaver gitmesini istiyordu.

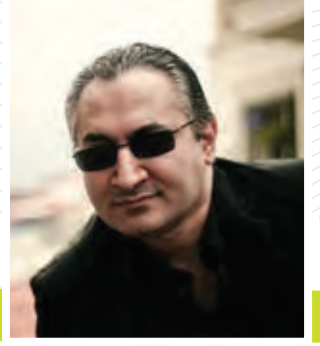
"Aşk ile sevgi arasındaki o ince çizgiyi fark edebilecek mi acaba?" diye düşündü geceler boyunca.

Nitekim bir gün kadın çıkageldi ve dedi ki "Konuşmak istiyorum." O an adam her şeyin farkına varmıştı. Geçen ayların, yılların hiçbir önemi yoktu. Çünkü ses tonundaki yıkıcılık her türlü anlaşılıyordu. Kadının sözlerini büyük bir samimiyetle dinleyen Perial, sessizliğini sadece bir kere bozdu. Dudaklarının sözcükler yerine kalbini anlatmasını sağlayan bir öpücük verdi kadına ama kadın her ne kadar istese de o karanlık düşünceleri yüzünden reddetti bu öpücünü. Adam o an karar verdi; gitmeliydi herkes kendi yoluna, bırakmalıydı sevdiği kadını bir başına; bırakmalıydı ki anlasın aradığının yalnızlık değil de gelecek olduğunu...

"Büyümesi lazım" diye düşündü kendi kendine... "Ve görmesi lazım" aslında benim de karanlıklarda yürüdüğümü yıllar boyunca. "Yanımda olması lazım" çıkabilmek için bu karanlıktan ya da kalabilmek için gölgelerde...

Perial eline aldığı kalem kağıda sadece bir kere konu hakkında yazdı ve kadına gönderdi; "Sordun mu ki bana ne kadar neşeliyim senin için? Sordun mu hiç gülerken ne yapıyordu kalbim? Sordun mu hiç durdurduğum her kavga ne içindi? Farkında değimliydim benden uzaklaştığının? Şimdi bırak ruhumu ki özgür kalsın ellerinin arasında; o nazik nefesin iyileştirir beni ancak yorulduğum her satır hayatta. Hangisi daha onurlu bilemem, ne kadar gücüm kaldı kalbimde? Bırak beni anlatayım kendimi gölgeler arasında, gör avlanmış ruhumun aslında ne kadar üzgün olduğunu... Ben sadece dışarıdan mutluydum; tutsak edilmiş ruhlar arasında, acımanın kendisi gibi sadece gülücük saçtım... Bir kere de sen anla... ■





Author

cem@level.com.tr

Cem Şancı

## Loot Olmayınca Oyunun Tadı Çıkmıyor Kanka

**Ç**oğunuz Counter-Strike oynamaktan defalarca klavye - mouse kırmışsınızdır. Counter-Strike ilk kez ortaya çıktığında, yani 10 sene kadar önce, LEVEL ofisinde LAN üzerinde oyunu denemeye başladığımızda hepimiz hızla bağımlısı haline gelmiştik ancak oyna yıllarca devam eden insanların aksine, Counter-Strike'tan soğumam birkaç bile hafta sürmedi. Zira devamlı aynı döngü içinde dönüp duran, zaten öyküsü, senaryosu da olmayan, karşındaki rakibini vurup durmak ve bunu binlerce, yüzbinlerce kez yapmak üzerine kurulu bir oyuna zaman harcamayı bünyem reddediyordu.

Neyse, zaman içinde beğenip hala hatırladığım, bugün bile oynamak istediğim oyunlar için ortak bir özellik olduğunu fark ettim. Zengin "loot" sistemi.

Yani rakiplerinizin üzerinden değerli, çok çeşitli eşyaların düştüğü oyunlar sizi oyunu keşfetmeye

sürüklerken, oyundaki loot çeşitliliği de o oyunun yapımına, içeriğe emek verildiğinin ispatı gibidir. Ne kadar çok farklı eşya tasarlanmışsa oyunu çizgisel bir zorunluluk içinde oynamaktan o kadar uzaklaşıyorsunuz demektir. Zira bir önceki düşmanınızın üstünden çıkan ve silahınıza takacağınız bir dürbün, bir sonraki rakibinize daha uzaktan ve daha isabetli atışlar yapmanızı sağlayacağı için oyundaki seçeneklerinizin artması demektir.

Yıllar içinde gelişen oyun teknolojisini göz önüne getirdiğimde, ne yazık ki loot sistemine önem veren oyunların ortaya çıkmadığını, hatta eskiye oranla geriye gittiğimizi görüyorum.

15 yıl önce ortaya çıkmış bir Diablo'daki veya Fallout'daki eşya çeşitliliği, 10 yıl önce oynadığımız Arcanum'daki müthiş loot ve inventory sistemini bugün bulmak imkansız. Loot konusunda en fazla ümit veren oyunlardan biri olan S.T.A.L.K.E.R. bile kısa sürede tekrara

düşmeye başlıyor.

Altı yıl önce hepimizi şaşırtmış Elders Scrolls IV: Oblivion'daki olağan üstü eşya çeşitliliği, aynı motorla yapılmasına rağmen 2008'in sonunda çıkan Fallout 3'te yoktu. Yani yapımcıları üşengeçliklerden, oyuna farklı özelliklere ve yeteneklere sahip farklı çeşitte eşyalar eklememişti. Fallout: New Vegas bu ayıbı biraz örtmeye çalışmışsa da, gördüğüm kadarıyla, hala eski oyunların tadını vermiyor.

Şimdi beklediğimiz yeni bir oyun var. Yine 10 yıl önce RPG sistemiyle ve loot zenginliği ile hepimizi zevkten kudurtan efsanevi Deus Ex'in yeni öyküsü, Human Revolution'ın yayınlanan videolarında, zengin bir loot ve inventory sistemi bulunduğunu fark ettik. Bakalım, bir oyun dünyasını soğuk grafik çizimleri olmaktan çıkarıp etkileşebildiğiniz gerçek ve detaylı bir dünyaya dönüştüren o "loot" sisteminin tadını bu kez alabilecek miyiz... ■





**Tuna Şentuna** tsentuna@level.com.tr

**Bir Oyun Editörünün Anıları**

## Seul Kulesi Bölüm 1/3

**S**okaklarında bir aşağı, bir yukarı yürüdüm. Gece oldu, hiç görmediğim neon tabelaları bana selam etti. Herkes yabancı; tek bir dostum var, o da kendim...

Sesler, simalar, renkler, havanın kokusu; hepsi yabancı. Fakat yine de kendimi evimde gibi hissediyorum.

Seul'e adım attığım anda hiçbir şey hissetmedim çünkü havalımanı her yerde havalımanı; Kore'deki bile farklı değil. Ne var ki otele gitmek için bindiğim sıradan otobüste aslında bambaşka bir yerde olduğumu anlamaya başladım. Otelimin olduğu durakta inip oteli bulamadığımda ise her şey netlik kazandı; artık bir uzaylıydım!

Kore'nin en meşhur şeyi ne yemekleri, ne kültürü olmalıdır bence. Burada tek bir gerçek varsa o da Korece bilmediğiniz sürece bir hiç olduğunuzdur. Daha önce de söylediğim gibi; herhangi bir Kore'liyi şaşırtmak, olduğu yerde panikletmek, derin bir boşluğa düşürüp orada bir süre kalmasını sağlamak için yapmanız gereken şey çok basit: Yanlarına gidin ve İngilizce bir soru sorun. Cevap veremezlerse de ya bir büst gibi orada donup kalıyorlar ve hayrat ilan ediliyorlar ya da kaçma eğilimleri gösteriyorlar.

Otelim kayıp, saat olmuş 10, kime yaklaşısam kaçıyor. Bari bir yere girip sorayım dedim ve girdiğim mekan son derece geleneksel bir restoran çıktı. Öyle ki kapıda ayakbıcalar çıkıyor, herkes yerlere oturmuş, bir sohbet, bir muhabbet... Yanaştım restoran sahibi olduğunu tahmin ettiğim Koreli amcaya, koydum önüne otel rezervasyonu kağıdını, "Hocam bana bu adresi bi' gösteriver." dedim. Adam baktı baktı, kağıdı evirdi çevirdi ama adresi çıkartmadı. Hemen bilgisayarına otelin adını tuşladı ve telefonunu buldu. "Ne oluyor?" dememe kalmadı ki adam telefona sarıldı ve oteli aradı. "Vay be!" diyordum ki adam telefonu kapadı ve beklememi söyledi. Beni bir şüphe almıştı ama dedim bu kadar yardımseverlik olmaz. Beş dakika beklememiştik ki genç bir Koreli koşarak içeri girdi, beni kolumdan tuttu götürüyor! Üç dakika geçmemişti ki oteldeydik.

Kimse bana artık Türklere yardımseverdir, misafirperverdir falan demesin. O derece soğukta adam ceketle geldi ve kolayca tarif edilebilecek bir yere kadar eşlik etti bana. Bizde olsa ya bilmiyorum diyerek konu geçiştirilir ya da "Kardeş şimdi çık buradan, go left, git git, right, okay?" diye karmakarışık bir tarif verilir ve turist kendi felaketine doğru sürüklenir.

Otele girdik, odamız süper. Öyle böyle bir odada

kalmadım, içinde jakuzi bile vardı! Sanmayın ki 1000 liralara bayıldım; otel bir de ucuz ki, Türkiye'de böyle bir odaya Euro'ları basardık eminim. Odada desktop bir bilgisayar olduğunu da vurgulayayım.

Saatin 10 olmasına bakmadan, her şeyi bırakıp hemen kendimi sokağa attım. 10 dakikalık mesafedeki metro durağına uçtum ve uçakta tanıştığım Murat adlı arkadaşımın tavsiyeleriyle, özellikle yabancıların tercihi olan Itaewon'a doğru yol aldım. Bunu yapmadan önce ise metro haritasının karşısında 10 dakikamı geçirdim. Neden mi...

Ankara'da nedir, bir çizgi AŞTİ'ye gider, bir diğeri Batıkent'te aldırır soluğu. İstanbul'da durum daha da kötü bana sorarsanız. O kadar büyük şehre, espri gibi iki tane hat... (Üç oldu diyeceksiniz; yemezler.) Seul'de tam sekiz tane hat var ve metroyla gidemediğiniz tek yer de Seul Kulesi ki o da bir tepenin üstünde yer aldığı için. Size şöyle söyleyeyim, Kore seyahatinin sonunda bir an için Türkiye'de ne yaptığımızı düşündüm ve beni bir korku sardı. "E nasıl gideceğiz X yere?" diye sordum kendi kendime. Metro olmayınca ne yapılıyordu? Biz ne yapıyorduk? Ne yapıyoruz? Siz bunları düşünene durun, ben de size gelecek ay kaldığımız yerden devam edeceğimizi söyleyeyim. Annyeonghi gyeseyo! ■





## KAHİN - KAYIT: AS791703PZ-1545 (5. Bölüm)

**Ç**ok uzun zamandır hiçbir şey kaydedemedim. Benden artık iyice şüphelenmeye başladılar. Her hareketimi gözlüyorlar. Şu anda uyuduğumu sanıyorlar o yüzden umuyorum ki güvendeniyim. Anlatmaya devam etmeliyim. Bir gün daha hayatta kalacak gücü ancak bunları birilerini göreceği umudunu sürdürerek kazanabilirim.

Tek gözlü adamın elinden kurtulduktan sonra kısa süren şaşkınlığımı atmış, olabildiğince hızla kaçırıyordum. Nereye doğru koştuğum hakkında en ufak bir fikrim yoktu ama bunu düşünecek durumda da değildim.

Bir yandan adamın düşüncelerini nasıl hissedebildiğimi aklımdan atmaya, dikkatimi o anda beni kurtaracak tek şey olan koşmaya vermeye çalışırıyordum. Diğer yandan önümde duvar gibi dikip duran insanlara çarpıp düşmeden ilerlemeye çalışırıyordum.

Yaşlı adamın öfkesi ve şaşkınlığını da hala hissedebiliyordum. Kararlı bir şekilde her iki his de giderek yoğunlaşıyordu.

"Bana yaklaşıyor!"

Hızlanmalıyım, daha hızlı, gerekirse sonsuza

kadar daha hızlı koşmalıyım. Tam o sırada bir pazar tezgahı ile göz ucuyla gördüğüm bir adamın arasına doğru yönelmiştim. O hızı yavaşlatmadan geçebileceğim tek yer orası gibi görünüyordu.

Tezgahın önünde duran ve yüzünü görmediğim adam beni fark etti. Yüzünü görmememe rağmen beni fark ettiğini ve bana doğru dönmeye başladığını biliyordum. Ve düşünüyordu: "Bunu yakalarsam ödül veren olur mu acaba?"

Bir an için kurtuluşum kalmadığını hissettim. Duramazdım, daha fazla hızlanamazdım, yön değiştirmek için çok geçti. O küçücük aralıktan geçmek zorundaydım ve adamın beni yakalamaması gerekiyordu.

"Hayır" diye geçirdim içimden, "Hayır!"

Bir an için beynimdeki sesler alçaldı. Bana ait olmadığından emin olduğum merak, öfke, hırs gibi hisler sanki bir düğmeye basılmış gibi zayıfladılar. Sanki bir an için tüm dünya durmuş ve sadece ben hareket ediyordum.

Göz ucuyla önümde beni yakalamaya hazırlanan adama baktım. Yüzünde o güne kadar gördüğüm en şaşkın ifade vardı. Sanki bir şey ona durmasını söylemiş

ama o buna inanamıyormuş gibiydi.

Fakat işin asıl güzel yanı duruyordu. Şaşkın gözleri hala bana doğru bakıyordu ama beni yakalamaya yeltenecek gibi görünmüyordu. Tüm bunlar bir saniye içerisinde olup bitmişti ve bir sonraki saniyede pazar tezgahı ile adamın arasından geçip gitmiştim.

Kafamın içinde hisler yeniden güçlenmeye başladı. En hakim his şaşkınlıktı. Sanki o anda yüzlerce kişi şaşkınlıklarını benim beynimin içinde yaşıyorlardı. Onların hepsini kafam çıkartıp atmak istiyordum ama bunu düşünecek bir vaktim yoktu. Koşmalıydım. Daha hızlı. Daha hızlı.

Sonra ilk defa onu duydum: "Sakin ol ufaklık!"

Hayatımda duyduğum en sakin, en dostça sesi. Fakat sesi duyan kulaklarım değildi. Bu ses de diğerleri gibi beynim içinde yankılandı. Tek bir farkla: Bu ses benimle konuşuyordu. Diğerlerini sanki ben dinliyordum, ben o sesleri duymak için bir şey yapıyordum. İlk defa benim dışımda biri benimle konuşuyordu.

Her ne kadar söylediği şey, sakin olmak, bana o an içinde bulunduğum durumda söylenebilecek en aptalca şey olsa da, sesin kendisi o kadar yumuşak ve dostaneydi ki, bir an elimde olmadan yavaşladım.

Sonra fark ettim. Son birkaç saattir olan her şey gibi bu da bir yanılgıydı. Durmak benim için ölüm demektir. Tekrar hızlanmaya çalışırken onu bir kez daha duydum:

"Eh, peki madem sakin olmayacaksın en azından gerçekten kurtulmak için bir şey yap. Soldaki ilk sokağa gir. Sonra ikinci sağa."

Soldaki ilk sokağa girmeyi istememiştim. Bana bunu yapmayı söylediği anda bunun bir tuzak olduğunu anlamışım ve düz gitmeye karar vermişim. Ama ben düz gitmek istesem de vücudum beni soldaki ilk sokağa soktu. Otomatik pilotta gibiydim. Koşuyordum ama bunun için en ufak bir çaba sarf etmiyordum. İkinci sağa girince bunu yapanın o olduğunu anladım.

Beni yönetiyordu. Beni bir kukla gibi yönetiyordu! Aynı benim diğer adamlara yaptığım gibi...

Eğer vücudumun kontrolünü tekrar kazanabilseydim bu sefer gönüllü olarak onun istediği yere doğru koşacaktım çünkü belki de uzun zamandır ilk defa tanıdık bir şeyler hissediyordum. Ve ilk defa yeni bir soru değil, bir cevap alabilecektim... ■



Monster, Orijinal Windows® 7 Ultimate işletim sistemi yüklemektedir.

www.monsternotebook.com.tr | 0216 449 49 30

**HIZLI VE GÜÇLÜ OLMAK  
ONUN DOĞASINDA VAR**



## Monster Notebook'lar Kingston® SSDNow sürücülerle daha hızlı, daha güçlü.

Geleneksel depolama ürünlerine göre çok daha hızlı ve performanslı çalışan Kingston® SSD sürücü teknolojisiyle donatılmış Monster, daha az ısınan, daha uzun pil ömrüne sahip, daha sessiz, daha güvenli ve tabii ki çok daha hızlı dizüstü bilgisayarlar sunuyor.

Monster Notebook'lar yüksek performans gerektiren uygulamalar, en yeni bilgisayar oyunları ve ofis kullanımına kadar geniş bir ihtiyacı karşılamak amacıyla, her zaman yüksek performans gösteren en üstün bilgisayar bileşenlerinin birarada kullanılmasıyla tasarlanmıştır.





monster®

Powerful Technology



konseptio



## Kingston SSDNow

Kingston®, bilgisayarınızın performansını arttıracak yeni bir SSD sürücü serisi sunuyor. Flash teknolojisine dayanan SSDNow, sürücülerinizi, standart mekanik donanıma sahip sabit disk sürücülerden daha hızlı, daha dayanıklı ve güvenilir kılıyor.

Kingston® SSD sürücüler  
30GB, 64GB, 128GB, 256GB, 512GB  
olarak sunulmaktadır.

[www.kingston.com.tr](http://www.kingston.com.tr)



Kingston®  
TECHNOLOGY



# WORLD OF WARCRAFT: CATAclysm

Eve kapanma vakti geldi!

**LEVEL 168**

1 Ocak'ta piyasada

# HERKEŞE ALMANCA DİL EĞİTİMİ 70 TL DEĞERİNDE LTS GERMAN DELUXE 10

**DVD** EN YENİ SÜRÜM: Artık Almanca bilmeyen kalmayacak  
70TL DEĞERİNDE

# CHIP

12/2010 www.chip.com.tr TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ  
AYLIK YAYINDIĞI 4881 1300-9419 + 33 3419 + YIL:19 + 2010/11 - 7.00 TL



Onümüzdeki yılın teknolojileri şimdiye kadar gördüklerimize hiç benzemiyor

## 2011 TRENDLERİ

Bizi neler bekliyor: CHIP, 2011 yılının teknoloji falına bakıyor

**BU PC SADECE 150\$**  
**Herkesin bir PC'si olacak**

**%100 YENİ**  
CHIP'in özel PC konfigürasyonunu tek noktadan hemen satın alın

CHIP 50: UZAY & BİLİM KURGU  
2 TAM SÜRÜM YAZILIM

## MÜKEMMEL WINDOWS 7

Perfect Edition: CHIP'in özel sürümü ihtiyacınız olan tüm özelliklere ve araçlara sahip

Evinizi akıllı eve dönüştürün  
PC'yi TV'ye, onu da müzik setine bağlayın, iPhone ile kontrol edin

### HACKER'LARIN AHLAKSIZ TEKLİFLERİ

iPad hakkında her şey

Hepsi bir arada: Tablet PC, e-Kitap okuyucu, oyun konsolu, multimedia oynatıcı! Ayrıca iPad video eğitimi DVD'de

Adobe Photoshop CSS Video Eğitimi  
HTML 5 Kursu  
A'dan Z'ye Web Programcılığı



**2 TAM SÜRÜM YAZILIM 3 VIDEO EĞİTİM HEDİYE**

Dijital Dergi Aboneliği için;  
[www.eMecmua.com](http://www.eMecmua.com)

ARALIK sayısı bayilerde kaçırmayın! [www.chip.com.tr](http://www.chip.com.tr)



12  
www.pegi.info

# NEED FOR SPEED HOT PURSUIT



Criteriongames



XBOX 360 XBOX LIVE PS3 PlayStation 3 Wii PC DVD

19 KASIM

WWW.NEEDFORSPEED.COM

© 2010 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Need for Speed, the "N" icon and the Need for Speed logo are trademarks of Electronic Arts Inc. Pagani, Zonda Cinque and designs are trademarks and/or other intellectual property of Pagani Automobili and are used under license to Electronic Arts. The trademarks copyrights and design rights in and associated with Lamborghinis, Lamborghinis with Bull and Shield Device, are used under license from Lamborghinis ArtMarca S.p.A., Italy. "PlayStation", "PS3", "P3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Wii is a trademark of Nintendo. The names, designs, and logos of all products are the property of their respective owners and used by permission. All other trademarks are the property of their respective owners.

