

177 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

Ekim 2011 - 6,90 TL (KDV Dahil)  
2011 - 10 - L011 1300-2134

# LEVEL



# FIFA 12

FIFA 12 ÖZEL: İNCELEME, İPUÇLARI  
DEMO, HD VİDEO



**Satış sonrasında da  
gücümüz sizinle!**



**Kolaylık ve  
anlayış  
PowerService'te!**

İhtiyacınız olabilecek her türlü servis desteği Media Markt Power Service'de. Bilgisayar sistem kurulumundan cep telefonu data transferine, bilgisayar güvenlik yazılımlarından Web sitesi tasarımına kadar olabilecek birçok sorunun çözümü şimdiden hazır. Müşteri temsilcilerimiz sizin için en doğru hizmeti verecektir.



**ŞİMDİ TÜRKİYE'DE 17 YERDE • Size en yakın mağaza adresi için: [www.mediamarkt.com.tr](http://www.mediamarkt.com.tr)**

**Media Markt®**

**LED/LCD/PLAZMA • BİLGİSAYAR • OYUN/DVD/CD • TELEFON • FOTO • BEYAZ EŞYA**



## LET'S PLAY FIFA 12!

Uzun zamandır futbol oyunları ile haşır neşir olan bizler için bu ay epey verimli geçti; önce PES 2012, ardından FIFA 12 ile sabah - akşam yeşil sahalarda top koşturduk. (Gerçi bir süredir FIFA'da Gökhan'a karşı düşüşteyim ama bu dönemi atlatacağımı ümit ediyorum; her büyük takım bu tür sıkıntılar yaşar.)

Bunların dışında, oyun anlamında çok hareketli bir ay geçirmedik ancak Diablo III'ün betası, Gears of War 3 ve Resistance 3 ile epey oyalandık.

Hatırlarsanız, geçtiğimiz aylarda, oyunların Türk basınındaki algısıyla ilgili bir Editörden yazısı yazmıştım. Bu ay bu konunun üstüne gidiyor ve sizi Günah Keçisi Oyunlar adında, kapsamlı bir dosya konusuyla selamlıyoruz. Siz de bu konudaki fikirlerinizi -Inbox aracılığıyla- bizle paylaşabilirsiniz.

Eh, havalar da soğuyor; alın LEVEL'inizi, koyun çayınızı - kahvenizi, okuyun. Bundan güzel ne olabilir ki?

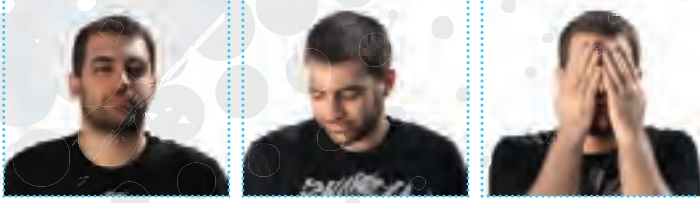
Gelecek ay görüşmek üzere...

**Fırat Akyıldız**  
**Yayın Yönetmeni**  
[fiat@level.com.tr](mailto:fiat@level.com.tr)

Not: Bu ay 20 TL değerindeki özel APB premium kartı ve Rappelz kodu hediye. Kart ve kod, Online Oyun'un üçüncü sayfasında.

Televizyonu istila eden Türk dizileri hakkında ne düşünüyorsun?

## Şefik Akkoç



"İnanmayanlar olabilir ama sıkıcı spor seanslarında tek eğlencem yeri diziler! Bir Sülüman olsun, bir Küçük Osman olsun, bir Fatmagül olsun; hepsi canımdan çok sevdiğim kardeşlerimdir."

## Tuna Şentuna



"Öncelikle soruya soruyla yanıt vermek istiyorum: Televizyonu ya ne dizisi istila edecekti? Şimdi de cevabımı veriyorum. Kuzey, Güney'i döver. Zavallı Buğra..."

## Cem Şancı



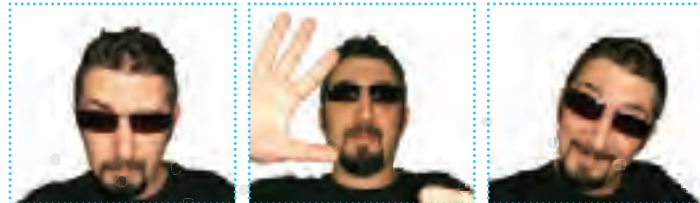
"Geçen gün televizyonda Koçum Benim dizisine denk geldim. 10 sene öncesinin ünlü dizisi. Bugün "süper jön" olan kim varsa orada ergen basketbolcu rolündeymiş. Ancak oyunculuklar, senaryo, kurgu, ses, müzik, görüntü, her şey rezalet. Şimdi o kadar dizi içinden, zekice yazılmış senaryoları, güzel oyunculukları ile kaliteli yapımlar çıkabiliyor."

## Ayça Zaman



"Hiçbir şey düşünmüyorum." desem inanır mısınız? Hiç ilgilim yok ama zombi gibi ölüp dirilen insanların olduğu bir dizi varmış, onu merak ediyorum. Neydi adı onun?"

## Ertekin Bayındır



"Acil bir şekilde tümünün kökünü kurutmaları lazım. Daha sonra da izleyenleri karantına alıp zezem suyuyla yıkamaları lazım. Başka türlü olacak gibi değil çünkü."

EKİM 2011, SAYI 177

### YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

### İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

### YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

### YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Firat Akyıldız firat@level.com.tr

### YAZI İŞLERİ

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

### YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

### GRAFİK TASARIM

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

### KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Emrah Gürkan bro@level.com.tr

Eray Ant eray@level.com.tr

Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Murat Karşoğlu mkarşo@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

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 Kavasoglu

### REKLAM

Grup Başkanı: Viki Habif

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

### LEVEL Reklam Satış Müdürü:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırmılioğlu

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

Esetepe / İstanbul

### Kurumsal İletişim Direktörü

Neslihan Sadıkoğlu

### 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 yayımlanan 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.

Toshiba, Windows® 7 ürününü önerir.

# ➤ BİR ADIM ÖNDE OLMAYA CESARET ET

Bilgisayarınız,  
şimdi daha kolay



Windows 7



Intel, Intel logosu, Intel Inside, Intel Core ve Core Inside, Intel Corporation'ın Amerika Birleşik Devletleri ve diğer ülkelerdeki ticari markalarıdır. Intel işlemci derecelendirmesiyle ilgili daha fazla bilgi için [www.intel.com.tr/hangiilimci adresini ziyaret edebilirsiniz](http://www.intel.com.tr/hangiilimci adresini ziyaret edebilirsiniz). Intel, Intel logosu, Intel Inside, Intel Core ve Core Inside, Intel Corporation'ın Amerika Birleşik Devletleri ve diğer ülkelerdeki ticari markalarıdır. Tüm ticari markalar ayrı ayrıdır. Ürün bilgileri, yapılandırılmaları, fiyatları ve sistem bileşenleri/özellikleri kullanılabildiği önceden haber verilmemesiz değiştirilebilir. Ürün tasarımları, renkleri ve renkleri, önceden haber verilmemesiz değiştirilebilir ve burada gösterilenlerden farklı olabilir. Filtreler ve dış kutular hariçtir.

## Qosmio

### Qosmio X770 (3D)

Bir adım önde olmak, hedefe ulaşmada yalnızca diğerlerinden önde olmak değildir. Bu, bazı şeyleri ilk defa yaşama şansı ve keşfettiğiniz heyecan verici yenilikleri dünyaya sunabilmek için eşsiz bir fırsattır.

Toshiba, sizi yepyeni bir pencereden dünyaya bakmaya davet ediyor.

Kırmızı çizgilerle derecelendirilmiş, modern metalik siyah Qosmio X770 (3D) ile 3 boyutlu oyun ve eğlencenin tadına varın. Günlük görevleri daha hızlı ve daha kolay yapmanıza yardımcı olan Windows® 7 Home Premium,

- 2. Nesil Intel® Core™ i7 İşlemci \* (Dört Çekirdekli)
- Orijinal Windows® 7 Home Premium
- Arka ışıklandırılmış LED 17,3" Toshiba TruBrite® HD + ekran
- CUDA™ teknolojisine sahip NVIDIA® GeForce® GTX 560M
- 1.5TB'a kadar Dual HDD
- 3D HD Web kamerası

\* Modele ve bulunduğunuz bölgede mevcut olup olmadığına bağlıdır

# 3D



Birinci kalite  
Harman Kardon®  
Stereo Hoparlörler  
ve subwoofer



Kırmızı  
aydınlatmalı  
oyun klavyesi

# TOSHIBA

Leading Innovation >>>

[www.toshiba-turkey.com/laptops](http://www.toshiba-turkey.com/laptops)



## FIFA 12 Sayfa 60

Son yılların açık ara lideri FIFA'nın bu yılki yenilikleri kimilerini memnun, kimileriniyse huzursuz (!) edecek.

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

### 30 Role Playing Günlükleri

#### DOSYA KONUSU

- 33 Günah Keçisi Oyunlar

#### İLK BAKIŞ

- 40 Saints Row: The Third
- 42 Borderlands 2
- 44 Need for Speed: The Run
- 45 Mass Effect 3
- 46 Diablo III (Beta Test)
- 48 Trine 2
- 49 Football Manager 2012 (Test)

#### 50 Pixel Junkie

#### İNCELEME

- 54 Pro Evolution Soccer 2012

- 56 Red Orchestra 2:  
Heroes of Stalingrad
- 57 Burnout CRASH!
- 58 Sengoku
- 59 TrackMania 2 Canyon
- 60 FIFA 12
- 68 Driver: San Francisco
- 72 The Sims Medieval:  
Pirates & Nobles
- 73 Warhammer 40.000:  
Space Marine
- 74 Gears of War 3
- 78 Renegade Ops
- 79 Men of War: Vietnam



## Gears of War 3 Sayfa 74

Bir Xbox 360 sahibinin bugüne kadar mutlaka oynamış olması gereken serinin üçüncü oyunu bomba gibi çıktı!



### LEVEL DVD 177

#### DEMOLAR

FIFA 12  
PES 2012

#### KURULUM DOSYALARI

APB Reloaded

#### VİDEOLAR

Batman: Arkham City  
FIFA 12  
FIFA Street  
Just Dance 3  
Mass Effect 3  
Need for Speed: The Run  
Pro Evolution Soccer 2012  
The Elder Scrolls V:  
Skyrim

#### EKSTRA

Diablo III [WP Paketi]  
Hitman: Absolution  
[WP Paketi]  
The Elder Scrolls V: Skyrim  
[WP Paketi]



### LEVID'DE BU AY

#### LEVEL Liği

Kimsenin tenisle uzaktan yakından alakasının olmadığı kanıtlandı.

#### Ahmet ile Fuar Dünyası

gamescom'dan bir Ahmet geçti...

#### Recep Baltaş uzaydan bildiriyor

Donanım sorularına usanmadan yanıt verdi Recep.

- 80 F1 2011
- 81 El Shaddai:  
Ascension of the Metatron
- 82 Dead Island
- 84 Hard Reset
- 85 Rise of Nightmares
- 86 Resistance 3
- 90 Death Worm
- 90 RacingMoto
- 91 Curse of Slate Rock Manor
- 91 Demolition Inc.
- 91 Ruins
- 91 Wasteland Angel

### 92 Rocko@Psikiyatr

- 95 Donanım
- 102 Market
- 106 Kültür & Sanat
- 110 Kare
- 114 LEVEL 178



DÜNYAYA İZ BIRAKAN MARKALARI  
MAĞAZALARIMIZDAN TAKİP EDİN



**İSTANBUL;** 212 AVM, ARMONİ AVM, BAĞDAT CAD., BAYRAMPAŞA FORUM, CAPACITY AVM, CEVAHİR AVM, FATİH HISTORIA AVM, GALLERIA AVM, İSTİNYEPARK AVM, KALE AVM, İST. OPTIMUM AVM, PALLADIUM AVM, SİRKECI, KOZZY AVM, STARCITY AVM, ATAKÖY PLUS AVM, CAPITOL AVM KUYUMÇUKENT, VIAPORT AVM, MARMARA FORUM, TORIUM AVM, OLIVİUM AVM, SILİVRİ KİPA AVM, BAHARİYE CAD., ÜMRANIYE, KOZYATAĞI CARREFOUR, ARENAPARK AVM, AKBATI AVM **ANKARA;** 365 AVM, ANKAMALL AVM, ANTARES AVM, ARMADA AVM, CEPA AVM, KARUM AVM, KENTPARK AVM, ANK. OPTIMUM AVM, FTZ AVM **İZMİR;** KONAK PIER, AGORA AVM, ALSANCAK AVM, BORNova AVM, **ANTALYA;** ÖZDİLEK AVM, DEEPO AVM, MIGROS AVM, SHEMALL AVM, TERRACITY **ADANA;** AOPTIMUM AVM, **BURSA;** ANATOLIUM AVM, KENTMEYDANI AVM, ZAFER PLAZA **ADAPAZARI;** ADACENTER AVM, SERDİVAN AVM **EDİRNE;** KİPA AVM, **ESKİŞEHİR;** NEO AVM, ESPARK AVM, **KAYSERİ;** MEYSU AVM, **KONYA;** REAL AVM, **İSPARTA;** İYAŞPARK AVM, **TRABZON;** FORUM AVM, ATAPARK AVM, **BALIKESİR;** YAYLADA AVM **DENİZLİ;** ÇAMLIK FORUM AVM, **ERZURUM;** ERZURUM AVM **GEBZE;** GEBZE CENTER AVM **MERSİN;** MERSİN FORUM AVM **SAMSUN;** YEŞİLYURT AVM **GAZİANTEP;** SANKOPARK AVM **DIYARBAKIR;** NİNOVA AVM, **ZONGULDAK;** DEMİRPARK AVM, **TEKİRDAĞ;** TEKİRA AVM, **BOLU;** HIGH WAY AVM,

BOYNER, YKM ve TÜM SEÇKİN SAATÇİLERDE

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



**DIESEL**  
FOR SUCCESSFUL LIVING



# *DIESEL* *ISLAND*

Land of the Stupid, Home of the Brave.

||  
- saat&saat

# POSTA

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

Akıntı varsa atın: [inbox@level.com.tr](mailto:inbox@level.com.tr)

## SENCE HANGİSİ?

Öncelikle iyi günler LEVEL ahali ve Tuna Abi. Bu yaz sıcaklarında sizi inşallah sorularıyla sıkımsam. Ve sorularına başlıyorum. (Bir de buradan Şefik Abi'ye sesleniyorum. Geçen sayılarda araya girmeyin diye bir yazıyı görünce sen de sitem etmişsin. İstediğin zaman araya girebilirsin Şefik Abi, burada her satırda yerin var.) (Teşekkürler Türkiye! - Şefik)

**Şefik duydun mu? Haydi her yeri parantezlerle boş ki Özgür'ün mektubundan kimse, hiçbir şey anlamasın. Haydi! (Merhaba Tuna. - Şefik)**

1. İlk olarak ben sıkı bir MW severim ve her MW severin aklında bir soru var: Ghost, "Loose Ends" bölümünde öldü mü, yoksa sağ çıktı mı? (Benim teorime göre sağdır. Çünkü o bölümde keskin nişancılar hala saldırı durumundaydı. Fakat onu o ateşten hattından çıkardılar mı?)

**Ghost ölmedi, kalbimizde yaşıyor. Yok yok, öyle de olmadı, ateş hattından uzaylılar tarafından kaçırıldı. Bilmiyorum ve fikrim yok diyemeyecek kadar gururlu olduğum için sana 20'ye yakın hikaye uydurabilirim bir dakika içerisinde.**

2. Tabii ki ben "Xbox 360 mı, PS3 mü?" sorusunu soramayacağım çünkü kararım doğruca PS3'tür ve Kasım ayında yılın bomba oyunları çıkacak. Ben de, "Assassin's Creed: Revelations mı, CoD mu, yoksa BF3 mü?" (Aynı Bermuda Şeytan Üçgeni.) üçlemesinde kaldım. Sence hangisi?

**Bunun cevabı çok basit, hemen sana vereceğim tüyolarla elindeki parayı borsaya yatırıyoruz. Yaklaşık birkaç günde (Bayağı netim.) acayip paraya konuyoruz ve ver elini Bahamalar. (Gerçi orayı Ahmet beğenmemiştir.) Yurtdışına çıkarken de üç oyunu birden alırsın ya, dert etme. Yani bu soruya ne yanıt vereceğimi o kadar bilemedim ki... Bence üçü de alınıp oynanmalı. Ne var ki CoD'u oynamasan da olabilir belki. Fakat AC ve BF3 mutlaka oynanmalı. (Önce Battlefield 3, gerisi hikaye... - Şefik)**

3. Ben çok oyun oynayan bir kişi olarak Borderlands'i oynamadım. Sizce bir şeyler kaçırılmış olabilir miyim? **Bir şeyler kaçırılmış olup olmayacağını çevrendeki insanların, "Öfff kim kaçırdı yaaa?" söylemelerinden anlayabilirsin gibi geldi bana. Borderlands 2 oynarsın, geçer diye yanıtlıyorum sorunu. Gerçi ilk oyunu**

**ucuz bulursan al ya; iyi oyundu. (Ara ara Steam'de 7.50\$'a kadar düşüyor fiyatı; üstelik bu fiyata oyunun beş indirilebilir içerik paketi de dahil! - Şefik)**

4. Mortal Kombat'ta Freddy Krueger'in veya Kratos'un olması biraz saçma değil mi ya? (Kratos ta M.Ö. bilmem kaç yılında yaşamış adam.)

**Kratos, mitolojik bir karakter olduğu için ölümsüz. Freddy de kurgu bir karakter olduğu ve zaten rüyalarda yaşadığı için ölümsüz. Durum böyle olunca da... Mortal Kombat! (Müziğini söylüyorum.)**

5. Ben genellikle film oyunlarını fazla sevmem (Yapmayın şu oyunları ya!) fakat aralarında eğlenceli olanlar da var. Mesela Spider-Man: Shattered Dimensions. Sence ben o oyunu oynamakla doğru mu yaptım, yoksa yapılmaması gereken bir yanlış mıydı?

**Yapılmaması gereken bir yanlış zaten tüm yanlışları kapsadığı için... Tamam sustum. Durum şöyle ki Shattered Dimensions bir film oyunu olmadığı için başarılı. Nasıl, şaşırın değil mi?**

6. Bir de iPad 2 almayı düşünüyorum. Sizce alsam iyi mi olur, yoksa para tuzağı mı?

**iPad 2 çok güzel cihaz. Para tuzağı elbette ki çünkü**



**o alet efektif olarak kullanmak için böyle bayağı, sürekli seyahat eden, sürekli internetten bir şeyler takip etmesi gereken, oyunlarla da arası iyi olan zengin bir şirket patronu olmalısın. Değilsen nedir, sadece oyun oynayacaksın. O kadar parayı da sırf oyun oynamaya vermek, para tuzağına yem olarak nitelendirilebilir lakin iPad 2 güzel alet; bence al.**

7. Acaba Resistance 3'ü alsam bende ne kadar süre etkisi kalabilir?

**Bunu düşünmem lazım. Bence yaklaşık 2 hafta. Hatta en fazla iki hafta. İkinci cümlede "2"yi "iki" olarak yazdım ki daha iyi anlatabileyim.**

8. Bu da benim son sorum: Acaba Steam'den kredi kartı yerine banka kartı kabul ederler mi?

**Etmiyorlar maalesef. Kredi kartı da bir banka kartı hem, onu niye öyle ayırdın ki. (Tamam ya, kızmayın.)**

Sorularım bu kadardı. Bu yazıyı okursanız sevinirim, cevap verirsiniz daha da sevinirim, yayımlarsanız şayet... TRIPLE COMBO! (Bir de ben parantez arası yaptım mı olur sana QUADRUPLE COMBO! - Şefik)  
Özgür ÇALIŞKAN

## İNCE BULGURLA YAPILDIĞI İÇİN...

Merhaba LEVEL ailesi ve Turan Abi. Dergiyi 162. sayısından itibaren takip ediyorum. (Tabii ki arada kaçırdıklarım oldu.) Her neyse birkaç sorum olacak, umarım sorularım seni sıkmaz.

**Merhaba ben Turan. Posta kısmını ve LEVEL dergisindeki yerini Tuna'nın elinden alan ve isim benzerliğiyle buradaki kaybı en az şekilde belli etmeye çalışan, yeni LEVEL yazarı. Yani en azından öyle olmalıym. Fatih öyle hitap ettiğine göre...**

1. Yeni bir bilgisayar topluyorum. Eğer sistemi böyle yaparsam oyunlardan iyi verim alabilir miyim?

**MSI B70A-G54 AMD anakart, AMD Phenom II X2 555 Black Edition işlemci, HD5670 ATI ekran kartı, 4 GB RAM. 4 GB RAM az bir kere... Gerisi de iyiymiş aslında.**

**RAM'ı 9 (Yanılıttım. Doğrusu 8. Sürekli yanlış basıp 9 yazmasaydım, bu paranteze de gerek kalmayacaktı.) yap, bilgisayarına adresine yolla. Çok kolay bir adrs, yarına gelir.**

2. Sizce Nintendo Wii iyi bir oyun konsolu mu?

**Wii'nin devri geçti. Ayrıca pek bizim ülkenin oyun tarzına da uygun değil muhteviyatındaki oyunlar.**

**Dans eden mantarlar falan... Uzak Doğu işi o.**

3. GTA V, 2012'de çıkacak dediler. Bununla ilgili yeni haberiniz var mı?

## Şu sıra herhangi bir yarış oyunu almayıp NFS: The Run'ı beklemek en mantıklısı

**Binlerce yeni dedikodu var ve hepsini GTATürk toplayıp bizim dergideki köşesinde yazıyor. Maalesef resmi açıklama henüz yok. Bence çok sürpriz bir anda, büyük bir lansmanla tanıtacaklar oyunu. (Ya da Game Informer kapak yapar, oradan görürüz.)**

4. Arkadaşım CoD:MW 3 diyor, ben ise BF3. Sizce hangisi iyi?

**Elbette ki Wolfenstein. Ben her şeyi bıraktım, geçmişe döndüm. Yeni oyunlarda iş yok ya... Bırak. (Tekrar ediyorum, Battlefield 3! - Şefik)**

5. Önerebileceğiniz yarış oyunu var mı? (Ama PC versiyonu.)

**Şu sıra herhangi bir yarış oyunu almayıp NFS: The Run'ı beklemek en mantıklısı. İlla ki çıkmış olan bir oyunu oynayacağım diyorsan, Burnout Paradise derim.**

Hepsi bu kadardı. Umarım sorularıyla sıkılmamışımıdır. Şimdiden teşekkürler...  
Fatih DEMİRKAPI

## ŞİMDİ GEÇEN HAFTA İKİ SEÇENEĞİM VARDI...

Öncelikle tüm LEVEL ahalisine gönülden selamlar ve saygılar. Benim adım Fatih Şahin, 15 yaşındayım. Tuna Abi ben yaklaşık üç yıldır derginizi okuyorum (Kaçıncı sayıdan başladığıma dair hiç bir fikrim yok.) ama hiç mail atmadım, bu ilk mailim. Sen ve Ahmet Abi benim idollerimsiniz. Böyle bir dergi yaptığınız için teşekkürler. Uzatmadan sorulara geçeyim...

**Arkadaşlar bir açıklama yapayım mı? Dergiyi kaçınıcı sayıdan beri takip ettiğimizi bir başvuru sorusu olarak sormadığıma dair hiç bir fikrim yok. Yani gerçekten çok önemli değil. İsterseniz 10 yıldır takip edin, isterseniz bir aydır, hepiniz değerlisiniz bizim için. (Vay be!) (Tribünlere oynamayalım lütfen. - Şefik)**

1. Tuna Abi ben bu ay bir telefon alacağım ama kararsız kaldım. Elimde iki seçenek var. Birincisi Nokia C7, ikincisi de T20 Maxiphone. Sizce ne yapmalıyım?

**T20 Maxiphone alıp rahavetin geniş ve mutlu kollarına atabilirsin kendini misal.**

2. Bu sıra evde tıklı kalmış durumdayım. Bana Steam üzerinden indirebileceğim güzel bir ücretsiz oyun önerir misin?

**Steam üzerinden olmasa olur mu? League of Legends var çünkü elimde yepyeni. Olmaz mı? Olur de n'olur, elimde başka oyun yok!**

3. Tuna Abi ben Kasım ayına kadar üç tane oyun alacağım. (Belki de dört.) İki oyuna karar verdim, gerisindeyse kararsız durumdayım. Assassin's Creed: Revelations ve Batman: Arkham City oyunlarına karar verdim. Sizce üçüncü oyun olarak hangi oyunu almalıyım?

**Bu şöyle bir soru oldu: Seni bir adaya bırakacaklar. Havası böyle 57 derece falan. Tek bir bulut bile olmuyor, yağmur desen hiç yağmıyor. Kavrulup gideceğin aşkılar. Bu adaya bırakılmadan önce yanına ilk ne alırsın? (Kadın dermiş. Rezalet.) İşte senin sorunun cevabı da net olarak Battlefield 3. (Aferin, öğreniyorsun yavaş yavaş. - Şefik)**

4. Ben derginize abone olacağım ama bir sorum var. LE-VİD'de içinizden biri (Kim olduğu aklımda değil.) Crysis 2 çıktığında abonelere Crysis 2 verdiğinizi söylemişti. Acaba yine bunun gibi promosyonlar olacak mı aboneler?

**Bu tip promosyonlar elbette olabilir ama olmayabilir de. (Biraz ani geliyor.) Ufukta da şu an için bir şey gözükmüyor, eğer onu soruyorsan,**

5. Hep turnuvalar düzenliyorsunuz; lütfen bir kez de İzmir'de düzenleyin. Böyle bir imkanınız var mı acaba?

**İmkanımız var çünkü aşırı zenginiz. Hem bireysel olarak, hem de dergi olarak. Görsen yani, peheyy... Ama İzmir'le ilgili bir turnuva planınız var mı diye soracak olursan, o da ufukta gözükmüyor.**

Sorularım bu kadar. Cevaplırsanız uçarım. Dergide yayımlarsanız yeniden doğmuş gibi sevinirim. Saygılar...  
Fatih ŞAHİN

## SAYIN TUNA ŞENTUNA'YA İLETİLMESİ DİLEĞİYLE...

İyi bayramlar dilerim Tuna Bey, Nice bayramlara sevdiğinizle beraber sağlıklı, mutlu ve huzurlu bir şekilde ulaşmanızı temenni ederek başlamak isterim. 30 yıldan fazla zamandır bilgisayarlarla haşır neşir olan bir kullanıcıyım. Eskiden bilgisayarların babalarımızın ofislerinde bulunan, siyah üzerine yeşil

yazılı ekranı olan, sıkıcı daktilo-vari makineler oldukları zamanlardan bu yana pek çok gelişme yaşandı. Özellikle son dönemlerde filmleri aratmayacak oyunlar çıkıyor piyasaya ve ben de bunları becerebildiğim ölçüde oynamaya çalışıyorum. Elimden geldiğince güncel tutmaya gayret ettiğim bir PC kullanıyorum. İş dışında zaman geçirme amaçlı, oyun için de iş görüyor. Derginizi uzunca bir zamandır her ay keyifle takip ediyorum. Bundan iki yıl kadar önce size bir kez daha yazmış ve nazik cevaplarınızdan büyük ölçüde fayda sağlamıştım. Şimdi izinizle yine uzmanlığınıza danışmak isterim.

**Ne demek efendim... İzin sizden, cevaplar bizden, okumak da yine sizden.**

1. Elimden geldiğince orijinal oyun satın almaya çalışan birisi olarak son yıllarda iyice yaygınlaşmaya başlayan online oyun mağazalarına yönelmeye başladım. Bu siteler hakkında kısa bilgi vermeniz mümkün müdür acaba? Ben Steam isimli mağazadan alışveriş ediyorum ancak başka alternatifler hakkında fikirlerinizi öğrenmeyi arzu ederim. Oyun sevenlere azami faydayı sağlamak için bu konuda bir köşe yazısı hazırlamayı düşünür müsünüz?

**Steam biraz tekel oldu ilginç bir şekilde. Diğer oyun mağazaları arka planda kaldı. Mesela Stardock'ın Impulse'ı vardı çok iddialı fakat bayağı yerlerde şu an. EA de Origin ile atılım yapıyor, ona göz atılabilir. Dosya konusu fikrini de not ettim hemen.**

2. Aksiyon oyunları konusunda pek başarılı sayılmam ancak Mass Effect 2'yi, Oblivion'ı ve Batman: Arkham Asylum'u severek oynadım. Açık konuşmak gerekirse çok zorlandığım yerlerde bazen internette bulunan hile programlarından biraz yardım almam gerekti. Bunlara benzer, aşırı ölçüde klavye ve mouse yeteneği gerektirecek aksiyon veya rol yapma oyunu tavsiye edebilir misiniz?

**Hileye hayır! Bu bir. İkincisi Dragon Age II bayağı kolay oynanan bir oyun olarak size hizmet edebilir şayet ki şahsınız da bu konuda benimle aynı paydada... Vasfi Bey o kadar kibar yazmışsınız ki esprilerim boğazımda kaldı bir bir. Gitmeden bir de aksiyon oyunu tavsiye edeyim: Bodycount.**

3. Karım The Sims oyunları hayranı olmakla beraber zaman zaman Clones, Plants vs Zombies gibi oyunlar da oynuyor. Bazen birlikte oynamak istiyor ancak aksiyon oyunları konusunda benden bir miktar daha tecrübesiz. Uygun bir seçenek ararken Portal 2 dikkatimi çekti. Onu satın almayı düşünüyorum; fikrinizi öğrenmek isterim. Benzer mantıkla oynanabilen başka bir oyun tavsiyeniz olabilir mi?

**Portal 2 her anlamda çok iyi. Bizden de Ayça hastası. Mektup bölümü onda olsaydı, burayı öyle bir doldururdu ki şu an, başka soruya cevap veremeye yer kalmazdı. Benzer türde sayılmasa da Trine adındaki oyun ortak oyun imkanı sunuyordu diye hatırlıyorum.**

4. LucasArts macera oyunları ve benzerlerini (Özellikle Monkey Island serisi, Day of the Tentacle, Full Throttle, Sam & Max ve Grim Fandango.) seven birisi olarak The Next Big Thing isimli oyun gözüme çarptı. Oyun hakkındaki düşüncenizi paylaşmanızı rica edebilir miyim?

**Gayet eğlenceli bir oyun The Next Big Thing. Tabii saydığınız klasikler kadar iyi değil ama eğlenceli. Kuşku duymadan satın alabilirsiniz.**

Sorularım genel olarak bu kadardır. Umarım fazla zamanınızı almamışımıdır. İlginin ve sabrınız için teşekkür ederim.

Saygılarımla,  
Vasfi Günhan KAYTAZ

## ÜÇ SENEDEN SONRA İLK MEKTUP

Merhaba LEVEL ahalisi ve Tuna Abi. Ben Bolu'dan Kaan.

Derginizi yaklaşık olarak üç senedir okuyorum ve aklıma hiç mektup atmak gelmedi. Size bir kaç tane soru sormak istiyorum. (Merak etmeyin, "CoD MW3 mü, BF3 mü?" gibi sorularından sormayacağım.) (Ben de Battlefield 3 diye cevap vermeyeceğim! - Şefik)

**Biz de İstanbul'dan LEVEL! Seni Fenerbahçe stadından Ayça, Halkalı Plaza'dan Fırat, Bakırköy Akıl Hastanesi'nden Şefik ile tanıştırayım. Ahmet ve Emre konusunda bir bilgimiz yok, evlerinin olmadığını düşünüyoruz.**

1. Tuna Abi sence PS Vita, PSP kadar satacak mı? Yoksa asla PSP ile boy ölçüşemez mi? Bu sene bir tane PSP alayım dedim, Eylül ayında PS Vita'yı görünce PSP almaktan vazgeçtim. Sence görüldüğü kadar iyi olacak mı?

**PS Vita, PSP'den o kadar fazla satacak ki... PSP'nin çok sattığı düşüncesine nereden kapıldın acaba? Evet, Uzak Doğu'da ve özellikle Japonya'da çok satmış olabilir ama dünya genelinde hiç de iyi durumda değil. PS Vita süper olacak, süper.**

2. PC'lerde oyun oynanırken, PS3'e göre daha iyi görüntü verdiğini söylüyorlar. Neden acaba bu? Normalde küçük bir ekrana göre televizyon ekranında daha iyi göstermesi gerekmez mi?

**Vizyon olarak mı daha iyi görüntü veriyor? "PC'de oyun oynayanların dünyaya bakışının, PS3 sahiplerine göre çok daha geniş bir vizyonda olduğu saptandı!" PC'lerde grafikler daha iyi olabiliyor ve bunun monitörle değil, grafik işlemcisiyle alakası var. PC sahipleri en yeni grafik teknolojilerine ulaşabilirken, PS3'çüler ve Xbox 360'cular kaç yıllık grafik teknolojisiyle idare etmek durumunda kalıyor.**

3. Dergileri artık kutulara koyuyorsunuz, çok güzel oluyor. Hem arşivlemesi kolay, hem de korunması daha kolay oluyor fakat dergilerin içinde ne olduğunu göremiyoruz, bazen de içeriğini alıyorlar. Buna bir çözüm bulabilir misiniz? (Bir de kapansın diye yaptığınız yapıstırıcıyı nasıl yaptınız öyle geçen gün dergiyi zor açtım.)

**Dergileri bir sonraki aşamada koli kutularına koymayı planlıyoruz madem bu kadar tuttu. Peki, "Bazen de kutunun içindekileri aşırıyorlar." deyip ardından,**

## Recep Abi'niz elbette oyun oynuyordur ama ne oynuyordur, ne zaman oynuyordur, biz göremiyoruz

**"Yapıştırıcı ne kadar sıkıydı, dergiyi zor açtım." demen... Öyle yapıyoruz olmuyor, böyle yapıyoruz olmuyor; derginin kutulu halini beğenen bile kendi içinde sorun yaşıyor. Bir daha içine yılan koyacağız, o zaman izleyin şenliği!**

4. Metro 2033'te çoğu kişi problem yaşamıştı; sence bu sefer de aynı yaşanır mı Last Light'da?

**THQ, 4A Games'e, yeni Metro oyununun bir öncesine göre daha az sorunlu ve daha kaliteli bir oyun olması gerektiği yolunda talimat verdi. O yüzden bence Metro 2033 deneysel bir başlangıç olarak tarihte yer edecek fakat Last Light bayağı sorunsuz bir oyun olacak.**

5. Counter-Strike: Global Offensive çıkınca sence alınmalı mı, yoksa 1.6'ya devam mı etmeli?

**1.6'ya devam etmek, Windows 8'in beta çalışmalarının yürüdüğü şu günde, Windows XP diye ısrar etmek gibi bir şey. Tabii ki daha GO'yu tam anlamıyla görmedik; dandik bir oyun çıkarsa 1.6'ya devam... Durumu bir kontrol edeyim; evet sorularım bu kadar. Eğer dergide yayımlarsanız ve cevaplarsanız çok sevinirim.**

Kaan MUTLUER

## NO TITLE

Selam Tuna Abi ve LEVEL! (Ahalisi yazmadım, herhalde sen de bıkışmışsındır bu tip bir girişten.) Dergiyi çoğunlukla arkadaşlarım sayesinde takip ediyorum ve severek okuyorum. En iyisi sorularına geçeyim ben. (Uzatmadan sorularına geçeyim gibi bir klişeyi kullanmak istemiyorum.)

**Sözlerinden dergiyi satın almadığını anlamış bulunuyorum. Nedenini sorabilir miyim? Cevabını gelecek ayın dergisinden yaklaşık 422 adet satın alarak kumsala yazacağın cümleyle bize iletmeni bekliyoruz.**

1. Ben bir Battlefield hastasıyım ve Battlefield: Bad Company 2, yaklaşık iki buçuk yıldır favori oyunum fakat hala 50. seviyeye ulaşma çabalarım sürüyor. Haliyle Battlefield 3'ü de heyecanla bekliyorum ama nedense içimden almak gelmiyor BF3'ü. BF:BC2 bana yeter diye düşünüyorum. Sen ne diyorsun Tuna Abi?

**Bence BF3 çıktığında ve herkes delirerek oynadığında, iki buçuk yıldır oynadığın, benimsediğin, gecelerinde birlikte geçirdiğin, uykunda sana eşlik eden, adeta bir arkadaşın olan o kırsık BC2'yi bir kenara atacakmış, benden söylemesi.**

2. Ben strateji oyunlarını pek sevmedim ama geçenlerde kuzenim StarCraft II'ye başlattı ve oyun bayağı ilgimi çekti. Dergideki StarCraft II taktikleri bölümüne ne oldu? Oyun biraz eskidi diye o bölümü attınız mı hemen?

**StarCraft II oynayan kalmadı galiba ofiste, o yüzden mi bitti, ne oldu o bölüm, ben de biliyorum ki... Heart of the Swarm çıkınca yine koyarız ama sen merak etme. (Taktikler tükendi, yeni nesillere aktaracak taktiklerimiz kalmadı... Şefik)**

3. Bence konsol yok, sadece PC ve iPod Touch var. Konsol almayı da düşünmüyorum oyunuları gereksiz pahalı diye. Bilgisayarın sistemi de şöyle: ATI Radeon HD 4800, AMD Phenom II x2 550, 4 GB RAM, 550 Watt güç kaynağı ve Windows 7 Professional. Bu sistem beni ne kadar idare eder?

Bir de mobil oyunların neden incelemesini yapmıyorsunuz?

**O sistemdeki RAM miktarı ve ekran kartı değiştiği an seni birkaç yıl daha götürür bence. Recep daha iyi bilir gerçi, derken Recep ile ilgili bir soru... (Yapıyoruz? - Şefik)**

4. Recep Abi oyun oynuyor mu, yoksa sadece donanım bölümüne mi bakıyor? Hiç incelemesini görmedim de. (Selamımı da iletirsen...)

**Recep Abi'niz elbette oyun oynuyordur ama ne oynuyordur, ne zaman oynuyordur, biz göremiyoruz zira onun ofis odası şöyle bir şey: Şimdi en kopuk bilimkurgu filmlerinden birindeki, en kopuk "makinleşme" mesajı verilen mekanı düşünün. Kablolara, ekranlara, tuşlara, yanan sönen ışıklara, böyle grinin koyu tonlarının hakimiyetindeki bir ortam. Artık siz düşünün orada neler yapıyordur!**

5. Dergideki Hasan Hasan'a karşı bölümüne ne oldu?

**Hasan, diğer Hasan'la tartışırken sen Hasan gel, diğer Hasan'ın ağzını burnunu kır, masayla suratını dağıt... Bölümü yazacak adam kalmadı haliyle.**

6. Tuna Abi bana oyunların tek kişilik bölümüne daha çok önem veriyormuşsunuz gibi geldi. Bir incelemede beş sayfa tek kişilik oyundan bahsediyorsanız, sadece bir sayfa multiplayer'la ilgili oluyor. Bence multiplayer çok daha zevkli ve eğlenceli. Bu neden böyle?

**Bunun iki nedeni var. Birincisi multiplayer oyunlarda sürekli yeniliyoruz, yazı yazasınız gelmiyor. Tamam bu şaka kısmıydı, gerçek ilk neden, oyunlar elimize erken ulaştığında multiplayer kısımlarını tam rindanlarla oynayamıyor olabiliyoruz. İkinci sebepte de multiplayer kısmında anlatılacak detay bulamıyor oluşumuz olabilir zira karşıda gerçek oyuncular**

**olduğu için oyun tecrübesi her oyuna göre değişiklik gösterebiliyor ve kesin doğrular olamayacağı gerçeğiyle, bu cümle bitmek bilmiyor. Elveda.**

7. Tuna Abi sizin dergide hep beraber toplanıp PC'lerin başına geçip oynadığınız bir multiplayer oyun var mı?

**The Sims Social var; görseñ Emre'sinden Ayça'sına, herkes buluştu. Şefik oynamıyor sanırım. (Nasıl oynamıyorum! 53K'lık evim var be! - Şefik) Fırat da. Ben de oynamıyorum. Demek ki herkes değilmiş. Bir ara BC2 oynayıyordum, sanırım aynı durumu BF3'te yaşayacağız.**

Sorularım bu kadardı. Yanıtlarsanız çok sevinirim, yayımlarsanız çok çok sevinirim. Şimdiden teşekkürler ve dergide başarılar.

Onur TEPEÇELİK

## LOADING %40

Derginizi 123. sayıdan (S.T.A.L.K.E.R. kapaklı) beri takip ediyorum. Yani Tuna Abi geçen ay bahsettiğin gibi bu senin 101., benim 53. sayım ve bu ikinci postam. Neyse ben sorularına geçeyim.

**Yanıldın. Bu benim 102. sayım! Demek ki neymiş, neyi okuyorum değil, neyi okuyacağım demeliymişsin.**

1. Yoğun ısrarlarınıza dayanamayıp Dragon Age II aldım. Türkçe yama bekliyordum, yamayı hazırlayanlar %40'ta projeyi rafa kaldırmışlar. Yeni bir yama çıkacak mı, yoksa oyunu elimizde sözlüklerle mi oynayacağız?

**İngilizce öğrenmeye ne dersin? Misal yani, bir anda aklıma geldi. Böylece oyun piyasasının %92'lik bölümünü kaplayan İngilizce oyunların hepsini, rahatça oynayabilirsin. Süper tavsiye verdim, bu kıyağımı da unutma... (Dragon Age II'nin Türkçe yamasından bile bihaber olduğum için yeni bir yama hakkında hiçbir bilgim yok doğrusu.)**

2. Red Dead Redemption'in PC versiyonu çıkacak mı?

**Hayır maalesef... L.A. Noire çıkıyor onun yerine. Onun yerine dediğim, Rockstar oyunu olarak. Yoksa türleri benzemiyor. Birisi kovboy oyunu, diğeri dedektiflik. Peki bir kovboy dedektif olsaydı, o zaman oyunların nasıl ayıracaktım birbirinden? Bunu hiç düşünmemiştim...**

3. Ben hala Warcraft III (Daha doğruşu DotA.) oynayan biriyim ve DotA 2'nin ne zaman çıkacağını merak ediyorum.

**2012'nin herhangi bir zamanıydı en son; eğer yeni bir açıklama gelmediyse hala öyledir. Hele bir 2012 olsun da...**

4. Elif Abi'yle ilgili sis perdesi ne zaman aralanacak; özlüyorum...

**Yani konuyu bilmeyen okusa Elif Abi'nizin hunharca katledilip bir bataklıkta çürümeye bırakıldığını düşünenecek. Oysa ki sadece dergiden ayrıldı. Ne yapıyor, bilen eden yok. Bazı rivayetlere göre evinde yemek yiyip oyun oynayıp şahane bir hayat yaşıyormuş... 5. Basketbol şampiyonasında Türkiye ne yapar? Bir de bana market bölümündekiler hariç iyi bir oyun önerir misin?**

**Ben bu satırları tuşlarken önce Fransa'ya, ardından da Almanya'ya yenildi şahane takımımız. Adamlar üçlükleri takıyor, bizimkiler pota mücadelesinde bile tırt... (Tüm ofis toplarsak ve 10'ar serbest atış kullanırsak, eminim ki daha yüzdeleri atarız... - Şefik) Olmadı o iş. Aaa, son anda bir soru iliştiymişsin. Basketbol oyunu öneriyim de gör: NBA 2K12!**

Buradan liseli modunda, Cenk ve Erdem Abilerime, Emre Abi'ye ve Rocko'ya selam yolluyorum. 9 Ağustos doğum günüm, beş gün ertelemeli olarak kutlu olsun. Kestane kebab, acele cevap!

**Doğum günü kutlayanların çok olsun Onur, çok sağ ol. Onur ÖNAL**

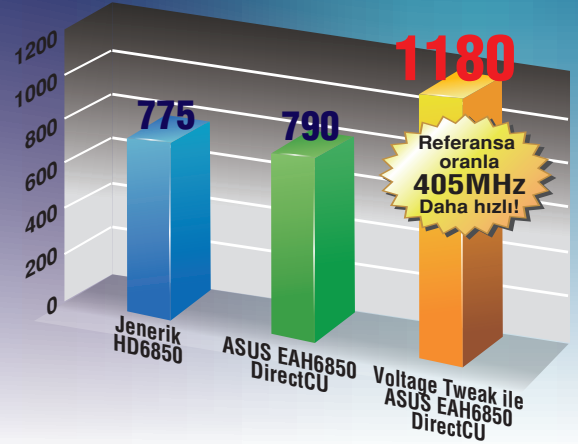
ASUS EAH6850 DirectCU serisi ekran kartı

# Hareketin Soğuk Tarafına Geçin

%20\* Daha Soğuk ve 790MHz Fabrika Overclocklu!



ASUS'un özel Voltage Tweak özelliği, EAH6850 DirectCU'yu 1180MHz'e çıkartmanızı ve böylece inanılmaz bir şekilde referans performansa oranla %50\* veya 405MHz\* daha hızlı bir şekilde kullanmanızı sağlar.



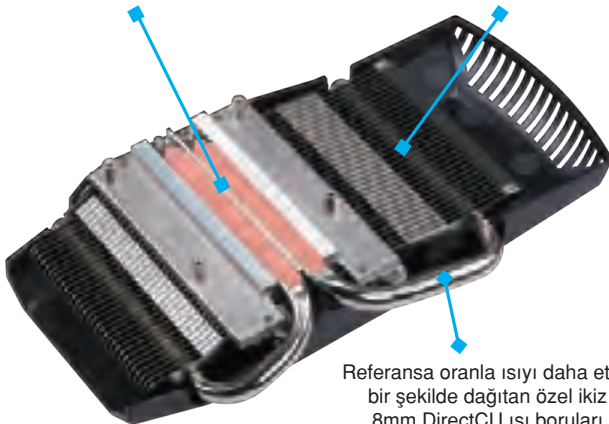
**K**endinizi oyun ve HD eğlence için AMD Radeon ekran kartının en yeni nesli ile hızla hazırlayın - ASUS'un yepyeni, DirectX 11 uyumlu EAH6800 Serisi geldi!

Artık gerçek 256-bit bellek, muazzam 1GB GDDR5 görüntü RAM'i ve eskisine oranla çok daha fazla kapasiteye sahip 790MHz çekirdek ile bilgisayarınızın ekran kartını hızlandırma zamanı geldi.

EAH6850 DirectCU ile, referans ile karşılaştırıldığında %20\* daha soğuk bir işletim sağlayan doğrudan temaslı tamamen bakır ısı borularıyla özel bir soğutmaya sahip olacaksınız. Daha iyi soğutma daha iyi performans, daha uzun kullanım ömrü ve daha fazla overclocking güveni anlamına geliyor!

Referans karta oranla çok daha etkin bir şekilde ısıyı dağıtmak üzere grafik işlemci ile doğrudan temas

Katı alüminyum soğutucu, ısınmış etkili bir şekilde dağıtılması için optimal yüzey sağlar



Referansa oranla ısıyı daha etkili bir şekilde dağıtan özel ikiz 8mm DirectCU ısı boruları

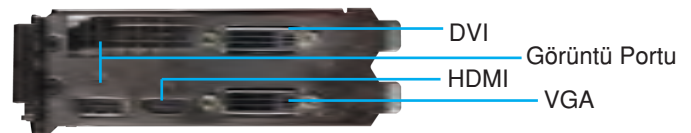
Bu kartın sağlamış olduğu güçle çalışan AMD Eyefinity çoklu ekran görüntüleme teknolojisi, büyük masaüstleri ve daha yoğun oyunlar için görüşünüzü üç ekrana genişletmektedir. EAH6800 Serisi ayrıca AMD'nin 3D oyun ve multimedya teknolojisi olan HD3D'yi de sunmaktadır. Blu-ray dahil olmak üzere yüksek çözünürlüklü video seyredin, oyun oynayın ve 3D'yi hızlı bir şekilde yenileyin. Sinema teknolojisi artık bilgisayarınızda.

Ve sadece ASUS'un AMD ekran kartlarına eklemekte olduğu diğer harika özellikleri unutmayın:

- Toz tutmayan fanlar, standart ürünlere oranla %25\* daha uzun kullanıma sahiptir ve daha iyi soğutma sağlamaktadır
- GPU Guard, ekstrem ürün kullanım ömrü için devre kartı dayanıklılığını ikiye katlamaktadır
- Güçlü EMI koruması, görüntüleri netleştirirken sizi istenmeyen radyasyonlardan korumaktadır

## Teknik Özellikler:

Model	EAH6850 DirectCU/2DIS/1 GD5
Grafik Motoru	AMD Radeon HD 6850
Veri Yolu Standardı	PCI Express® 2.1
Görüntü Belleği	1GB GDDR5
Motor Saati	790 MHz
Bellek Saati	4000MHz (1000MHz GDDR5)
Bellek Arayüzü	256 bit



\* Sistem konfigürasyonu ve kullanımına bağlıdır. Sonuçlar farklılık gösterebilir.

# SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



## Batman: Arkham City

Çıkış tarihi: 18 Ekim 2011

Batman hayranları, Batman: Arkham Asylum'un başarısından sonra iple çektikleri Batman: Arkham City'yi büyük umutlarla bekliyor. Warner Bros Interactive tarafından dağıtılacak olan oyunun PC versiyonuysa Kasım ayına ertelendi.



## Max Payne 3

Çıkış tarihi: Mart 2012

Acılıan çocuğu Max Payne'den uzun süre haber alamadıktan sonra yeniden haber almak yüzümüzde güller açtırdı. Max Payne 3 için yapımcılar bizi uzun süredir bekletmiş olsalar da en azından elimizde ümitle tutunabileceğimiz bir çıkış tarihi var.



## Steel Battalion: Heavy Armor

Çıkış tarihi: Belli Değil

2082 yılında geçen bu savaş oyunu, From Software tarafından önce sadece Kinect ile oynanacak şekilde geliştiriliyordu. Sonrada gamepad'i de oyuna dahil eden yapımcılar, bize farklı bir savaş deneyimi sunma gayretinde.

HP, Windows® 7 ürününü önerir.

intel inside™

CORE™ i7

Göz Alıcı  
ve Akıllı

hoş geldin yeni  
**jenerasyon**



**MÜZİK... HIÇ OLMADIĞI KADAR GERÇEK**  
**beatsaudio. SADECE HP BİLGİSAYARLARDA**

Intel® Core™ i7-2630QM işlemcili HP ENVY 14-2050et Beats Sürümü ile okulun gözdesi ol. Beats Audio™ teknolojisine sahip en yeni jenerasyon dizüstü bilgisayarlar inanılmaz fiyatlara inanılmaz ses kalitesi sunuyor.

[hp.com/tr/everybodyon](http://hp.com/tr/everybodyon)

Everybody On





# LEVEL LİGİ



Ay 10

Oyun **Virtua Tennis 4**

Platform **Xbox 360**

Bir kez daha son dakikaya bırakılan oyun seçim süreci, avantaşı benim lehime çevirecek bir seçimle sonlandı ve bu ayın oyunu Virtua Tennis 4 olarak belirlendi. Tenis oyunlarında dergi genelinde bir üstünlüğüm olduğu aşikar, Fırat'a karşı efsanevi bir yenilmezlik rekorum da var. Hal böyle olunca seçimin bir tenis oyunundan yana olması beni sevindirdi. Asıl meseleyse beş katılımcının sekiz kişilik turnuva düzenine göre eşleştirilmesi oldu ki bu noktada spor tarihinin en ilginç kura çekimini gerçekleştirdik. Beş katılımcılı turnuvada sadece tek bir çeyrek final maçı yapılacaktır ve belki de bir kurban seçilecekti ki seçildi de. Hikayenin devamı yan sayfada, kortlardaki tuhaf (!) görüntüler LEVEL DVD'deki LEVİD videosunda...

## Puan Durumu

İSİM	BU AY	TOPLAM	MAÇ	BAŞARI
Şefik	10	90	10	9.00
Emre	4	66	9	7.33
Ahmet	5	58	9	6.44
Eray	8	38	6	6.33
Ayça	0	6	1	6.00
Fırat	6	59	10	5.90

## Ayın Galibi

### ŞEFİK DJOKOVIC

10 PUAN

Tenis oyunları konusunda rakipsiz olduğumu bir kez daha kanıtıdım! Xbox Live'da meydan okunulara açığım!

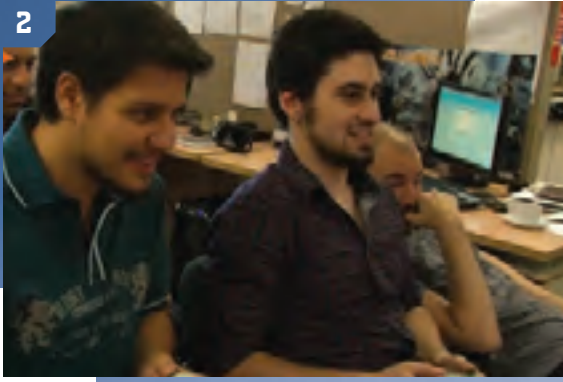


1



Yüzyılın kura çekiminden sonra çeyrek finalin ilk ve tek maçı, turnuvanın favorisi bendeniz ile Emre arasında gerçekleşti. Emre'nin bu kura çekimi nedeniyle ne kadar mutsuz ve memnuniyetsiz olduğunu LEVID videosunda görebilirsiniz. Mücadeleye bu ruh haliyle başlayan ve benim de favori olduğumu bilen Emre, tüm direnişlerine rağmen bana karşı koyamadı ve seti 3 - 0 kazanarak yarı finale adımı yazdırdım.

2



Kısa süren çeyrek final safhasından sonra beklenen an gelmişti. Tenis oyunlarında bana karşı yaşadığı şanssızlığı bir türlü kıramayan ve kariyerinde bana karşı tek bir galibiyeti dahi bulunmayan Fırat, bu kez tarih yazmak için konsol başındaki yerini aldı. Buna ne kadar inanıyordum, onu bilmiyorum ama daha ilk servislerden sonuç belli olmaya başladı ve bu maçı da 3 - 0 kazanarak adımları final yazdırmayı başardım.

3



Sırada dünyanın en önemli tenis otoritelerinin bile tahmin edemeyeceği, tenis tarihinin en çekişmeli maçı başladı. Kortun bir ucunda Ahmet, diğer ucunda Eray, tarihin en bilinçsiz iki raketi olarak en can acıtıcı maça imza attılar. Yaptıkları her vuruş, buldukları her söylem, uzayıp giden her oyun ve birbirini üstüne intihar eden seyirciler... Maçı 3 - 2 Eray kazandı ama nasıl kazandığına kendi bile anlam veremedi.

4



Ve işte büyük fin... Hayır, böyle büyük final olmaz. Seyirciler için büyük bir hayal kırıklığı, benim için çoktan cebem girmiş 10 puan, Eray içinse tamamen formalite maçı. Çeyrek finalde Emre'yi, yarı finalde Fırat'ı 3 - 0 ile geçtikten sonra Eray'da aynı skorla geçeceğimden eminim. Beklenen de oldu, Eray'ın bilinçsiz oyun tarzını kolayca aşıp maçı 3 - 0 kazandım ve favori olduğum turnuvayı şampiyonlukla tamamladım.

## “Ortaya şaşırtmaca!” - Ahmet

### Oyuncular



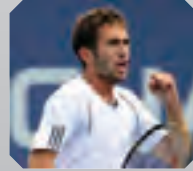
#### Ahmet

Favori Oyuncu: **Roger Federer**  
Favori Kort: **Sert**  
Favori Vuruş: **Küt**  
Bahis Oranı: **100.00**



#### Emre

Favori Oyuncu: **Filippo Volandri**  
Favori Kort: **Çim**  
Favori Vuruş: **Smaç**  
Bahis Oranı: **7.50**



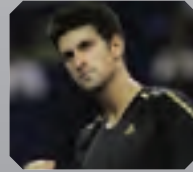
#### Eray

Favori Oyuncu: **Marsel İlhan**  
Favori Kort: **Sert**  
Favori Vuruş: **Küt**  
Bahis Oranı: **100.00**



#### Fırat

Favori Oyuncu: **Andre Agassi**  
Favori Kort: **Çim**  
Favori Vuruş: **Kısa**  
Bahis Oranı: **10.00**



#### Şefik

Favori Oyuncu: **Novak Djokovic**  
Favori Kort: **Toprak**  
Favori Vuruş: **Kesik**  
Bahis Oranı: **1.50**



## Point Blank

Birinci yılı geride bırakırken...

**G**ünümüz Türkiye'si birçok açıdan geliyor ve gelişmeye devam edecek. Siyasi olsun, toplumsal olsun, sürekli bir değişim içerisindeyiz. Bu değişimin belki de en çok yaşandığı alanlardan biriyse açık ara oyun sektörüdür. Biz oyun yazarları ve şiz okurlar, son iki yılda yaşanan gelişmeleri yakinen takip etmiş ve geleceğe umutla bakmış bir topluluğu oluşturuyoruz. İlk olarak ücretsiz online oyunlarla başlayan bu gelişim, bu oyunların birer birer

### Hediye Yağmuru!

Point Blank'ın birinci yılını kutlayışı sanıyorum herkesi mutlu edecek; çünkü süregelen toplam 12 ay için tam 12 kişiye oyuncu ekipmanı hediye edilecek. Pek tabii ki bu oyunu her hafta oynayanlar da unutulmamış; 52 haftanın her biri için 52 kişiye, 52 günlük suikastçı Aug A3 seti verilecek. 365 günün her günü Point Blank ile birlikte olan oyun severler içinse 365 adet özel üretim Point Blank ürünleri Ekim ayı boyunca dağıtılacak. Son olarak büyük ödüllerse bir adet LED TV, dört adet Nfinity Games özel paketi. Yani her gün, hafta ve ay hediye vermek için bir bahane olmuş Point Blank yetkilileri için. Keşke bütün oyunlar bizi böyle ödüllendirse.



Türkçe dil desteğine kavuşmasıyla çok farklı bir hal aldı. Bir anda patlayan oyuncu sayısı, herkesi şaşkına uğrattık seviyeye ulaştı. Crysis 2 ve takibinde bir - iki büyük yapımın da Türkçe dil desteği sunması, ülkemizdeki orijinal oyun satışlarını iki, hatta üç kat daha artırdı.

Nitekim bütün bu gelişimin arasında, özellikle herkesin MMORPG kültürüne yüklendiği bir anda çıkageldi Point Blank. MMOFPS tarzında olan oyun, tabii ki kullandığı açık ve net Türkçe'siyle dikkatleri çekti ilk olarak. Oyunu oynamaya başlayanlara kendilerini alamadılar bu oyundan. Hızlı ve dengeli oyun yapısı, onu bir anda binlerce oyuncuyla buluşturdu. Benimse en sevdiğim yani Counter-Strike gibi oyunların bile artık zorluk çektiği yeni harita tasarımları oldu. Bütün bu gelişim sürecinin ardından tam tamına bir yıl geçti sevgili okurlar. Birbiri ardını takip eden turnuvalar ve ödüller ile geçen bir yıl sürede neler olduğunyuza biradan sizlerle paylaşacağım.

Oyunun çıkışını takip eden turnuva serüvenlerinin ardının arkasının kesilmediği bir dönemdi. Fakat Point Blank ve piyasada bulunan birçok teknoloji ve oyun markası için yaklaşmakta olan bir fuar vardı: COMPEX. Her yılın sonuna doğru Lütfü Kırdar Kongre ve Sergi Sarayı'nda gerçekleştirilen ve on binlerce kişiyi tek bir çatı altında toplayan etkinlik, bu sefer çok farklı bir konuyu da ağırlamaya hazırlanıyordu. Birçok firma bu etkinliğe delicesine hazırlanmıştı ama 2 Aralık günü

etkinlik başladığında, alt kata inen konukları bambaşka bir dünya bekliyordu. Tamamen bilgisayar, konsol ve arcade oyunlara ayrılan devasa bir bölge vardı karşılarında ama bütün bu alana hakim olan en büyük isimlerden biri olarak Point Blank'i gördüler. Bazılarının haberi yoktu, bazılarıysa kendini çoktan kaptırmıştı bu oyuna zira 1. Point Blank Türkiye Şampiyonası tam olarak bu zeminde gerçekleştirilecekti. Onlarca bilgisayarın ayarlandığı ve aynı zamanda oyuncularla birebir ilgilenilen turnuva sonucunda toplam 5.000\$'lık ödül dağıtıldı. Turnuva birincisi, yapılacak olan dünya şampiyonasında ülkemizi temsil etme hakkı kazandı gibi, aynı zamanda kendisinin bütün masrafları karşılandı.

Bütün bu turnuva atmosferinin yanında oyuncuları





hem Point Blank, hem de oyundan bir karakterle tanıştırmak adına "Tarantula" adıyla bilinen karakter, bir "cosplay" havasıyla etkinlikteki yerini aldı. Kendisiyle bolca fotoğraf çektirilen Tarantula, etkinliğin bir diğer odak noktasıydı.

Point Blank için birinci yıl deyip duruyoruz ama eminim ki aranızda "Ne birinci yılmiş arkadaş! Nedir olayı?" diye soranlar vardır. İşte sizin için çalışıp didinen LEVEL ekibi olarak, firmanın birinci yılı sebebiyle yapılan ileriye dönük planların bir kısmını ele geçirdik. (Yuh artık! Nasıl bir ekip olduk biz acaba...) Şaka şaka, biz bir şey yapmadık ama haberci kuşlar hiç susmadı. Hazırlanan sürprizler arasında gözümüze takılan ilk şey, Point Blank'ın birinci yılı şerefine bir kişiye 42 inçlik LED televizyon hediye edileceği oldu. Bir oyundan beklenmedik derecede büyük bir hediye gibi görünebilir bu ama daha durun, bu hiçbir şey; çünkü bu tarzdaki materyalist hediyeler, birçoklarını mutlu etmeye yetmiyor. Böyle bir bakış açısının da olacağını düşünen Point Blank, geride bırakılan dört mevsimin hatıranı, dört kişiye Nfinity Games paketi hediye edecek gibi görünüyor. Bu paketle tüm masrafları firmadan karşılanmak üzere, Point Blank GM'leriyle İstanbul içerisinde tam bir gün geçirilip, hoş sohbet edilip üzerine tatlı yenecek. Pek tabii ki GM bulmuşken kendilerinden 100.000 NG



## Etkinlikler

Siz bu yazıyı okurken ben çoktan Point Blank birinci yıl hediye listesi için kendimi harcıyor olacağım; çünkü 4 Ekim'de yapılacak birinci yıl kutlama çekilişinde birçok hediye saçılacak etrafa. İlk olarak XP Bonus'ları dikkatimizi çekiyor. Tüm sunucularda uygulanacak birinci yıl kutlamasına özel ekstra XP kazanmamız sağlanacak, eğitim kamplarında %100, er meydanlarında %50 ve klan sunucularında %50 bonus XP sizleri bekliyor olacak.

Daha bitmedi! Bize fısıldayan kuşlar, bildiğiniz ejderha boyutunda. Point Blank'ın bu yıl ilk yıl dönümü kutlama etkinliğine katılan herkes üç günlüğüne NG ürünü olan Aug A3 Black kullanma şansını yakalayacak. Bütün bu ödüllerin yanıdaysa kutlamalar çerçevesinde yapılacak ve sonuçları 31 Ekim'de açıklanacak bir grup etkinlik daha bizleri bekleyecek. Ne mi bu etkinlikler? Mesela Point Blank Elçisi etkinliği. Bu etkinlikte başarı göstermek için yapılacak tek şey, Point Blank'ı en iyi, en yaratıcı ve en komik şekilde tanıtmak. Kısacası birazcık hayal gücünün üzerine hafif mutluluk serpmek yeterli olacak ama durun, son bir kutlama daha var! Üstelik bu kutlama yine siz Point Blank severlerinden gelecek. Point Blank'ın birinci yılını en yaratıcı şekilde kutlayan oyuncular da birçok hediye kazanacak.

Son bir not: İkinci Uluslararası Point Blank Şampiyonası'nda Türkiye'yi temsil edecek olan milli takım klanının seçileceği Uluslararası Point Blank Şampiyonası Türkiye turnuvası, Kasım ve Aralık ayları boyunca sürecek, büyük finale Aralık ayı içinde düzenlenecek. Ağzları sulandırılacak ödüllerin sahibini bulacağı turnuvanın galibinin tüm İkinci Uluslararası Point Blank Şampiyonası masrafları da Nfinity Games tarafından karşılanacak.

hediyeye alabileceğiz.

Counter-Strike'in tahtını çıktuktan birkaç ay içerisinde sallayan Point Blank, tabii ki etkinliklere doymayan bir oyun; çünkü kalitesini ve farklılıklarını göstermekten korkmayan, aynı zamanda ön planda olmayı seven bir yapıdır. Bu kapsamda yapılan son etkinlikte Eylül ayının 11'inde gerçekleştirildi. Uzunca bir süredir beklenen Point Blank Türkiye 2. Takım Turnuvası gayet kalabalık geçti ve turnuvada toplam 5.000 TL ile 3.425.000 NG puan dağıtıldı. Anlayacağınız Türkiye gibi bir pazara, kelimenin tam anlamıyla roket hızında girdi Point Blank. Adeks gibi yerlerdeki oyuncuların ilgilerini, yıllardır bıkmadan oynadıkları ve kendini tekrar eden oyunlardan alıp Point Blank'e çekti. Bu belki çok zor oldu, belki de ilk başta imkansız gibi gözüktü ama bir gerçek var ki o da Point Blank'ın Türk oyun severler tarafından tamamen kabul gördü ve sevecek oynandı. Kendini sürekli yenileyen, sürekli turnuvalar düzenleyen ve sadece kendini değil, yaptığı atılımlarla Türkiye'deki oyun pazarını da bir yıldır hareketlendiren bir oyun oldu Point Blank. Umarız ki önümüzdeki bir yıllık süreçte de oyunun ve firmanın başarısı devam eder, ülkemiz adını dünyada daha çok duyurmayı başarır. ■



# 13'den bir sonrası

## Final Fantasy XIII-2 ile serüvene dönüş

**G**üzel oyundu FFXIII. Yani bir oyun olarak; yoksa bir RPG veya bir Final Fantasy oyunu olarak düşününce maalesef hayal kırıklığı yaratmıştı.

Square Enix yepyeni bir dünya yaratmak, her şeye en başından başlamak ve o oyuna FFXV demek için FFXIII'ün malzemesini aynen kullanmaya, ekler yapmaya ve FFXIII'deki hataları örtmeye karar verdi ve FFXIII-2 ortaya çıktı. En azından çıkmak üzere.

FFXIII-2'nin adını yazmak zor, bu önemli bir konu. İkinci önemli konu oyunun Xbox 360'da tek bir DVD'de gelecek olması. Bun şapka çıkartılır zira oyunun içeriği FFXIII'den az olmayacak. Peki o zaman bu oyun tek bir DVD'ye nasıl sığıyor? Cevabı net: Yalan söylüyorlar. Gerçek cevap ara sahnelerin CGI olmaması ve direkt olarak oyun içi grafiklerle hazırlanmış olması. Belki Squ-

### Final Fantasy Versus XIII



Tam beş yıldır yapım aşamasında olan FF Versus XIII'ün ne zaman piyasaya çıkacağı, hangi aşamada olduğu halen belirsiz. Beş yıl boyunca aynı proje üstünde uğraştığınızı düşünsenize... Sonra bir dergi çıkıp o oyun için, "Oynanış

berbat; beş sene de bu mu çıkmış?" dese, ben katil olurum. (Ben olurum çünkü beni öldürmek için gelen oyun yapımcısını masamda silahımla bekliyorum olacağım.)

Açıklanan son duruma göre oyunu yakın bir gelecekte göremeyeceğiz ama oyunda iyi bir aşamaya gelmiş durumda. Üstelik oyun, Square Enix'in yeni nesil konsollar için tasarladığı Luminous oyun motorundan da yararlanıyor ve oyunun ışıklandırılması bu motorla sağlanıyor. Tüm ışıklandırma süreci bu motor için baştan başlatıldığından, oyunun yapım süreci git gide uzuyor fakat oyun karşımıza çıktığında fotoğraf kalitesinde görseller göreceğimiz de aşikar.

are Enix'in o mükemmel CGI sahnelerinden mahrum kalacağız ama en azından kıyafetimiz, silahlarımız değiştiğinde bunlar ara sahnelere de yansiyacak. Oyunun PS3 versiyonu elbette tek bir Blu-Ray'de gelecek. Xbox 360'ın hala DVD kullanıyor olmasına diyecek pek bir şeyimiz yok zaten ve artık sınırları zorladıkları da ortada.

FFXIII-2 hakkında açıklanan yeni bir bilgiye göre oyunda artık ana karakterimiz diye bir şey olmayacak. Ekibimizdeki herkesi savaşlarda kullanabileceğiz ve konuyu Lighting götürür olsa bile, o öncelikle oyun sonlanmayacak. (Oh be!)

Bir diğer kolaylık da QTE adındaki, "tuşlara zamanında basma" sahnelerinde görülecek. Tuşlara zamanında basamadığımızda ağzımızın yüzümüzün dağıldığı günleri unutun. Artık kaybetmek yok, aksine başarılı olursak bizi bir takım hoşluklar bekliyor olacak.

Oyundaki özgürlüğümüzü artırmak adına yapılan bir başka hareket, Crystarium'daki özgür tutumumuza gelelim. Yeni oyunda Crystarium gelişimimizi engellemeyecek. Yani farklı noktalara daha hızlı ulaşabileceğiz ve karakterimizi dilediğimiz gibi geliştirebileceğiz.

FFXIII'den farklı olarak yeni oyunda DLC desteği de bulunacağı açıklandı. Oyuna yeni kostümler, silahlar ve yaratıkların DLC'ler ile ekleneceğinin müjdesi verildi, cebimizdeki paralar da o an döktüldü gitti...

3 Şubat 2012'de piyasaya çıkacak olan oyun, umuyoruz ki bir önceki oyundan çok daha iyi olacak. Değil mi Square Enix?! ■





## Japonya'nın yeni favorisi

**PS Vita** TGS 2011'e damgasını vurdu

**H**erkesin elinde bir PS Vita, herkes mutlu, herkes neşeli... Bu neresi diye sorarsanız, benim evim derim. Rüyamdaki evim. PS Vita partisi vermişim, bangır bangır müzik çalıp dans edeceğimize, koltuklara oturmuş PS Vita oynuyoruz... Çok saçma oldu.

Bahsettiğim yer Tokyo Game Show ve maalesef ben bu sene de orada değildim. Uzak bir memleket olduğu gibi arada bir tsunami'ler tarafından da yutulmuyor değil. O yüzden bu sene oradan uzak durmayı uygun gördük, artık kısmet Kore'deki G-Star 2011'e...

Konuya giremiyorum ama size PS Vita hakkında söylemek istediğim çok önemli birkaç konu var. TGS 2011'de görücüye çıktığı için hakkında artık her şey

bilinmekte cihazın ve en kötüsüyle konuya girerek, bu kötü haberi hemen aradan çıkartalım istiyorum. Şöyle korkunç bir konu var ki PS Vita'nın pil ömrü 3 ila 5 saat arasında. Hiç olmadı bu. Koskoca tabletler 8 saatlik, 10 saatlik pil ömrüne sahipken, küçücük alet niye üç saatte kendini bırakıyor, hiç anlam veremedim.

Kara bulutları dağıtıp güneşi davet edelim ve WAAR sistemine göz atalım. Wide Area Augmented Reality ismindeki bu havalı sistem, PS Vita'nın çevreyi altı farklı işaretleyiciyle tanımalarına olanak tanıyor. Böylece bir oyun, çevreyi oyun alanı olarak oyunun içine davet edecekse, bunu en detaylı ve doğru şekilde yapmayı başarıyor.

Diğer haberimiz PS Vita'nın PS3'le türlü şekillerde (?) iletişime geçerek ikinci bir ekran olarak kullanılabilmesi. Ya bir PS3 oyununu direkt olarak PS Vita'da oynayabileceğiz, ya TV seyredeceğiz, ya da bir PS3 oyununda gamepad olarak kullanarak, oyunla ilgili bir takım bilgileri PS Vita ekranında görüntüleyebileceğiz.

PS Vita, PS3'ün yanında PSP ile de anlaşabilecek. Bu şu demek, PS Vita'da çalışan PSP oyunlarını multiplayer olarak PSP sahiplerine karşı oynayabileceğiz.

Pil konusuna geri dönelim ve Sony'nin bu konudaki çözümüne bakalım. PS Vita'nın pilini yerinden sökeme-yeceğimiz için cihaza bir pil bağlayamayacağız fakat onun yerine dışarıdan bağlanabilen bir pille durumu çözebileceğiz. Zamanında Game Boy için de böyle bir aparat yapılmıştı ama cihazın yanında ikinci bir aparat taşımak biraz can sıkıyordu.

Sony'nin PS Vita'daki güncellemeleri PS3 ve PSP'ye göre daha uzun periyotlarla yayımlayacağı ve bir oyun oynamadan önce 30 dakikalık güncelleme beklememiz gerekmeyeceği haberinin yanında, tüm PS Vita'ların bölge kodsuz olarak piyasaya sürüleceğini (Dünyanın her yerinden oyun satın alabileceğiz.) de açıklayarak sizi azat ediyorum. Herkesin TGS'de en az bir oyun oynadığı PS Vita, bakalım ülkemize ne zaman gelecek... (En erken 2012 başı.) ■

### Sumioni



PS Vita'nın en ilginç oyunlarından biri olan Sumioni de TGS'de karşımıza çıktı. Max and the Magic Marker benzeri bir oynanış sunsa da sunum olarak Uzakdoğu estetikleri taşımasıyla bir anda ilgi odağı haline geldi.

Bir aksiyon oyunu aslında Sumioni fakat PS Vita'nın ekranına dokunarak şekiller çizebilmemizle oyun bir anda farklılaşıyor. Normalde iki boyutlu bir platform/ aksiyon oyunu olan Sumioni, karakterimize yollar karalayabilmemiz, çeşitli kanji'ler çizip özel güçlerimizi devreye sokabilmemizle bir anda farklılık kazanıyor. (Örneğin ateşin kanjisinin sembolünü çizerek, ekrandaki tüm düşmanları alevle boğabiliyoruz.) İyi bir oyun olacağına benziyor Sumioni ve büyük ihtimalle çıktığı zaman Uzakdoğu'nun gözdesi olacak.



## Arka planda neler oluyor?

**Deus Ex: Human Revolution**'dan daha fazlasını isteyenlere gelsin: **The Missing Link**

**G**eçtiğimiz ay oynayıp bitirdiğimiz Deus Ex'lerimizi raflarından indirme vakti geldi de çattı bile. Nedeni basit, Eidos Montreal yepyeni bir DLC hazırlamış da ondan.

Bu DLC'nin yeni hazırlandığını söylediysem de bana inanmayın çünkü The Missing Link bence oyunun yapım süresince, "Hacı o görevi kenara ayır da DLC'ye atarız." denilerek oluşturulmuş bir paket. Bunu anlamak için müneccim olmaya gerek yok. The Missing Link ne hikayenin öncesini anlatıyor, ne de sonunu; direkt olarak hikayenin ortasındaki, arka planda kalmış konulara eğiliyor.

Biraz olumsuz yaklaştım değil mi? Niyetim bu değildi, kaldı ki Deus Ex çok iyi bir oyun; unutulmuş herhangi bir görevi oynamak için bile geri dönülebilir.

The Missing Link'e Jensen'in birçok gücü EMP'nin etkisiyle devre dışı kalmışken başlıyoruz. Bunun ardından da tanıdığımız, bildiğimiz mekanlarda yaklaşık beş saat süren bir maceraya çıkıyoruz. DLC'de bolca senaryo görevi ve birkaç tane de yan görev olacağı açıklanmış durumda. Jensen'in yeni yetenekleri, yeni silahlar veyahut "yeni bir şeyler" bekleyenler biraz üzülecek; DLC'de bunlara yer verilmemiş maalesef.

Daha fazla senaryo detayı, dozajı artırılmış macera oranı ve daha akıllı bulmacalarıyla, The Missing Link tüm Deus Ex fanatiklerine ilaç gibi gelecek. Üstelik bu pakete oyun menüsünden, normal oyununuz dışından ulaşmak da mümkün. (Kazandığınız tüm tecrübe puanları asıl senaryoya etki ediyor.) Bu ayın herhangi bir zamanı yayına girecek olan DLC'nin fiyatı ise belirsiz. ■



**C**apcom'un himayesindeki iki boyutlu dövüş oyunlarını, Namco'nun hükümdarlığındaki üç boyutlu dövüş oyunlarının takip ettiği günümüzde, Virtua Fighter'lar, Dead or Alive'lar tarihe karışmaktaydı. Buna dur diyecek bir ninja, Team Ninja yoktan var oldu (Gaz bombası.) ve görseldeki kızı attı ortaya. "Ben bir dövüşçüyüm" diyordu kızın döşü ve hem suratını, hem de vücudunun geri kalanını merak ederken bulduk kendimizi...

Hayır, anormal olan biz değiliz, Team Ninja direkt olarak erkeklerin gözlerine hitap eden bir oyun üretmek için yeniden çalışmalarına başlamış durumda. Her ne kadar Dead or Alive serisi bir dövüş oyunu olsa da bu oyunu oynayanlar binbir türlü kombuyu ezberlemek, erkek karakterlerin tekmelelerini denemek veya Tekken'den sıkıldıklarından ötürü farklı bir deneyim aramak için bu oyuna sarmamış-

lardır; Dead or Alive'in en büyük silahı, birbirinden hoş kadın dövüşçülere ev sahipliği yapmasıdır...

Piyasadaki dövüş oyunlarının on yıl öncekilerden pek bir farkı olmadığını belirten Team Ninja, dövüş türüne yenilik getirmek için yepyeni bir Dead or Alive hazırladıklarını açıkladı Tokyo Game Show 2011'de ve yayımladıkları demoda da Ryu Hayabusa'nın bir şehirdeki dövüşünden kesitler sundu. Yavaş çekim bir takım hareketlerle dövüş alanını kırıp döken bir Ryu görmek istemiyordu belki fuar sakınları fakat herhangi bir dişi dövüşçü de göremediler maalesef. "Her anlamda çok estetik ve oynanabilirliği yüksek bir oyun yapmaya çalışıyoruz." diyen Team Ninja ise gönüllere su serpti... PS3 ve Xbox 360 için hazırlanmakta olan Dead or Alive 5'in ne zaman piyasaya çıkacağı bilinmezken, oyun hakkında bilgilerin yakında açığa çıkacağı da vurgulandı. ■

**Kapandığında şık bir cüzdan görüntüsüne bürünen Tablet P, özellikle bayanların ilgisini üzerine çekecek gibi görünüyor.**



**Estetik hatlarıyla dikkat çeken Tablet S, 3G modelinde sınırsız internet sunmasıyla ön plana çıkacak gibi görünüyor. iPad 2'ye kıyasla en büyük handikapıysa pil ömrünün sadece sekiz saat olması.**

## iPad'e rakip mi geliyor?

Sony'nin tablet piyasasına girişi etkileyici olacak

**1** Ekim dedin mi, soluğu bir Sony mağazasında almak gerek. (Başka teknoloji mağazası da olur, dert etmeyin.) Nedeni basit; kendinize ve bana birer tane, olmadı ikişer tane (iki model var da.) Sony tablet alacaksınız. Ardından süper sabit hayatlarımızda, o tabletle ne yapacağımızı bilemeyip üzüleceğiz.

Ne var ki Sony'nin iki yeni tableti o kadar cazip geliyor ki... Hele ki hayatınızın herhangi bir bölümünde seyahat gibi bir olayını varsa, kesinlikle şansınız Sony tablettten yana kullanmayı deneyebilirsiniz.

Daha önce S1 ve S2 olarak adlandırılan iki tabletin adı Sony Tablet S ve Sony Tablet P olarak kesinlik kazandı, S'yi P'yi ezberleyemeyeceklerin sayısı da 68 milyon insan olarak belirlendi. (Sadece Türkiye'de.) Onun yerine düz ve katlanan model olarak adlandıracağımız iki tabletin birbirinden çok önemli özellikleri bulunmakta.

Standart bir tablete benzeyen Tablet S'in üç farklı modeli bulunuyor. 16GB Wi-Fi, 32GB Wi-Fi ve 16GB 3G+Wi-Fi modellerinden birini tercih etmemiz gerekecek. En ucuzdan en pahalıya doğru sıraladığım bu seçeneklerden 3G'ye sahip model interneti sınırsızca kullanmanızı sağlayacak fakat fiyat olarak da cebimiz-

deki ağırlığı azaltacak.

Her iki tablette de Android 3.1 Honeycomb işletim sistemi kurulu. Her iki tablette de Nvidia Tegra 2 1GHz işlemci ve 5MP'lik kamera bulunmakta. Tabletleri aldığımız an Playstation Suite ile PS1 oyunlarını direkt olarak satın alabiliyoruz ve elbette Android Market'in nimetlerinden de faydalanıyoruz.

Tablet S yaklaşık 600 gramlık bir ağırlığa ve sekiz saatlik pil ömrüne sahipken, katlanabilir model Tablet P 372 gramlık ağırlığıyla bize yedi saatlik pil ömrü vaat ediyor.

Tablet P'yi S modelinden ayıran en büyük özellik, iki ekrana sahip bir model olması. Bu iki ekran özellikle oyunlarda işe yarayacak fakat birçok uygulamada da nimetlerinden faydalanacağımızı düşünüyoruz. Tablet P'nin katlanabilir olması da kolay ve korkusuzca taşınabilmesine bir işaret.

Tablet S'in 16GB'lık Wi-Fi modelinin yaklaşık 1200TL'den satışa sunulacağı açıklanmıştı en son fakat bu bilgiyi şu an bu sayfalardan okuyorsanız, bir mağazadan satış fiyatını direkt olarak kendiniz de görebilirsiniz. Bakalım tablet piyasasındaki büyük rekabette, Sony nasıl bir yere sahip olacak... ■

# Gravity Rush ile yer çekimine karşı mücadele

Sadece PS Vita'da...

**S**ony bu defa işi sağlam tutuyor, oyunları kesinlikle boş geçmiyor. Birçoğu Uzakdoğu esanslı olabilir ama oyunlar o kadar iyi gözüküyor ki anime stili oyunlardan hoşlanmasanız bile bir kez bakmak istiyorsunuz.

TGS 2011'de PS Vita'yı eline alıp bırakamayan her beş kişiden üçü Gravity Rush oynamaktaydı. Üstelik bırakmaz, oyunu bitirene kadar da oynamak istiyorlardı. (Neyse ki oyun müsaade etmiyordu.)

Japona olduğu için oyunun konusunu keşfedebilen pek kimse henüz yok fakat görünen kısmıyla, mistik güçlere sahip bir kız ve kendisinden daha da gizemli olan kedisinin, karanlık yaratıklara karşı mücadelesi konu edilmekte. Zaten olay konudan çok, oynanışta gibi gözüküyor...

Karakterimiz tek bir tuşla kendini boşluğa bırakıyor ve buradaki boşluk hissi gerçekten kendini hissettiriyor.

Ardından en yakındaki "düz" noktaya hızla yaklaşabiliyor ve buraya yapışabiliyor. Yapışmak, ayaklarla yapılan bir eylem. Yani o bastığınız duvar, tavan veya her neyse bir anda "yer" konumuna geçiyor ve perspektifiniz de bu yönde değişiyor.

Çeşitli platformlarda hopyayıp zıpladıktan sonra ilk düşmanımızla karşılaşıyoruz. Siyah, korkunç bir takım yaratıklar bizden bir parça almak için üstümüze geliyor ama onları tek tuşla çalıştırabildiğimiz kombolarımızla yeniyoruz. Olmazsa havaya zıplayıp güçlü bir tekmeyle kafasına da inebiliyoruz ki bu hareket gördüğümüz kadarıyla en iyi boss'larda işe yarıyor.

Gravity Rush'tan etkilenmek, olanları anlamak ve bu oyunu sevmek için mutlaka tecrübe etmek gerekiyor. Kuru anlatımla sizi bu oyuna çekmek zor fakat oyunu bir kez denedikten sonra da kolay kolay bırakacağınızı sanmıyorum. ■



## Dave Mustaine'den selam getirdik

Hem de **NeverDead** logosuyla!

**E** 3 2010'da ismi cismi açıklanan ve daha sonra inzivaya çekilen NeverDead, TGS 2011'de Megadeth imzasıyla karşımıza çıktı, şaşkınlıktan ne yapacağımızı bilemedik.

Oyundaki müziklerin hepsi olmasa da bir kısımdan (Belki de sadece bir tanesinden?) Megadeth sorumlu olacak ama TGS fragmanında duyduğumuz şarkı bile bizi gaza getirmeye yetti.

NeverDead aslına bakarsanız, durduğu yerde de gaz bir oyun. Karakterimiz Bryce zaten halihazırda 500 yıldır yaşayan bir ölümsüz ve vücudunun parçalarını istediği gibi ayırıyor, ateş, elektrik, buz gibi elementlere karşı da son derece dayanıklı. Her iki elinde de farklı birer silah taşıyor, Berserk'ün kılıcından büyük de bir kılıca sahip. Tip deseniz o da yeterince karizmatik; o zaman bu formüle Megadeth'i de ekleyerek ne elde ediyoruz? Anında alınması gereken bir oyun!

Oyun bir yandan ciddi bir imaj çizse de aslında son derece esprili. Bunun nedeni de Bryce'in garip bir karakter olması. Mesela oyunun bir yerinde, bir grup yaratıkla karşılaşıyoruz. DmC'den Dante olsa, bunlara bodoslama dalardı. Bryce ne yapıyor? Üstüne gelen yaratıklara kolunu kopartıp onlara atarak cevap veriyor. Bir grup aç köpek gibi kolun başına üşüşen yaratıklar zararsız hale gelirken, tutan koluyla bir el ateş ediyor Bryce havaya. Kurşun ipi kopartıyor

ve kocaman inşaat malzemeleri yaratıkların üstüne düşüyor, Bryce rahat bir nefes alıyor.

Bir başka örnekte Bryce'in kapalı bir müzeye girme çabasına şahit oluyoruz. Anahtarımız, optik kartımız, bunlar Bryce'in ilgi alanında değil. O önce kafasını kopartıyor ve ardından bir çeşmeye atmaya çalışıyor. Başarılı olunca kafası, çeşmenin su oluşunu tikiyor ve basınçla birlikte su kafayı püskürtüyor, kafa müzenin ışıklığından içeri giriyor ve siz kafayı yerde yuvarlayarak kontrol ederken kapıyı açan tuşu buluyor ve basıyorsunuz...

Oyundaki ilginçliklerin haddi hesabı yok. Bryce'in kafasını ayrıca kontrol edebilmesi, vücudunun parçalarını koparttığına hala hayatta kalabilmesi, oynanışta birçok ilginç noktanın oluşmasına neden olacak gibi gözüküyor. Bir de buna Megadeth eklediniz mi... (Megadeth'in yeni albümü de çıktı çıkıyor, aklınızda olsun.)

NeverDead meraklıları oyunu 2012'nin ilk çeyreğinde PS3 ve Xbox 360 için satın alabileceklerini de unutmasın. ■







## Biraz doğu, biraz batı

**Binary Domain** Gears of War'a rakip olabilecek mi?

**P**eşinen söyleyeyim, bu oyunun adı Terminator olmalıydı. Karakterleri Terminator evrenindeki-lerle değişti, robotlara da yine Terminator seri numaraları ver, tiplerini benzet... Eminim Binary Domain'in satacağı rakamı ikiye katlardı çünkü oyun, şu haliele bile çok iyi gözüküyor.

Ryu ga Gotoku Studio (Bu isimle manga vardı.) Binary Domain ile "batılı aksiyon oyunları"na savaş açmayı planlıyor. Uzakdoğu kültüründen pay alan oyunun oynanışı ve senaryo bütünlüğü de batıdan esinlenmiş. Ortaya çıkan bu "hibrid" oyun, robotlara karşı amansız bir mücadeleyi konu alan, müthiş bir aksiyon olmuş durumda.

Tokyo'da 2080 yılında işler kontrolden çıkmış ve robotlar insanlara savaş açmıştır. (Skynet?) Devlet önlem paketi olarak özel askerleri salmayı uygun görür ve savaş alanına da bizi döker.

Biz, eli kocaman silahlar tutan, yetenekli bir grup askeriz. Üstelik grubumuzun lideri bile değiliz. Yani herkes kendi halinde takılırken, biz de elimizden geleni yapmak zorunda kalacağız; kimse arkamızı kollamayacak.

Gears of War stili siper sistemiyle dikkat çeken oyundaki vuruş hissiyatı da inanılmaz gözüküyor. Kurşunların isabet ettiği yerlerdeki parçalar dökülüyor, robotların zırhları hasar alıyor ve detaylar da bu bağlamda göz kamaştırıyor.

Robotlar birkaç vuruşta ölmüyor üstelik. Onları indirmek için bayağı bir çaba sarf etmek gerekmekte ve ayakları olmayan bir robot bile tehlikeli olabiliyor. (Sürünerek size geliyor ve bir tane patlatıyor.)

Karakterlerimiz siperden kör atış yapabiliyor, bombalar fırlatıyor, siperler arası yuvarlanıyor... Yani Gears of War ve türevlerinde ne varsa, burada da var. Standart silahlara sahip karakterlerimizin oyunun ilerleyen kısımlarında ilginç silahlara kavuşup kavuşmayacağı belirsiz ama oyunun demosunda, standart silahların da gayet iyi iş yaptığını gördük.

Devasa mech boss'lara karşı da savaşaçığımız oyundaki bir diğer önemli özellik oyunun sesli komutları algılayabilmesi. Grubumuzdaki arkadaşlarla konuşarak anlaşabilecek olmamız çok önemli bir özellik ve açıklananlara göre, komut ezberlememiz bile gerek olmayacak, durumun gidişatına göre ne söylersek, oyun onu algılayacak.

Multiplayer kısmında da oyunun başarılı olması için çalışmalarını sürdüren yapımcılar, oyunu Şubat 2012'ye yetiştirmek için hummalı bir çaba içerisinde. Oyunun sadece PS3 ve Xbox 360 için hazırlandığını hatırlatmakta da fayda görüyorum. ■

## Anime tadında bir oyun

**Ni no Kuni** kadar renkli bir oyun gören beri gelsin...

**A**nime sevenler bir köşeye, sevmeyenler diğer köşeye ayrılın. Çekimserler de animecilerin yanına gitsin. Anime sevmeyenleri bu oyuna davet etmiyorum, kusuruma bakmayın çünkü bu oyuna edeceğimiz herhangi bir kötü laf, durup dururken heyecanımızı zedeleyebilir.

Geriyeye kalan kesim ise bana kulak versin, elimizdeki oyun inanılmaz. Level-5'in RPG'lerini zaten bilirsiniz. Dragon Quest ile tanınan firmanın oyunları zaten genellikle başarılı olmuştu ve görsel açıdan da gayet tatmin edicidir. Peki Spirited Away, Princess Mononoke, Gake no Ue no Ponyo gibi ünlü animelerin yapımcısı Studio Ghibli'nin de Level-5 ile çalıştığını söylesem? Yerinizde olsam heyecanlandırdım çünkü bu, Ni no Kuni adındaki oyunun gerçekten kontrol edilebilir bir anime olması demekten farksız.

TGS 2011'de oynanabilir biçimde görücü karşısına çıkan oyunda kuşkusuz ki ilk dikkat çeken öge, grafikler. Oyun ciddi anlamda bir animeye benziyor ama işin güzel

tarafı, bu animenin kontrolü sizde.

Annesinin ölümünden sorumlu tutulan bir çocuğun hikayesi konu edilmekte ve bu çocuk bir gün, gizemli bir kitap bularak Ni no Kuni adındaki paralel bir dünyaya ışınlanıyor. Paralel dünya mı bulmuşsun, doldur içini binbir türlü garip yaratıkla, olsun sana Studio Ghibli productions...

Şaka bir yana, bu gizemli dünya binbir türlü gariplikle dolu ve kahramanımızın annesinin ölümünü çözmesi gerekiyor. Ona bu macerasında birçok karakter ve birçok sevimli ve ufak yaratık da yardımcı oluyor ve Kingdom Hearts benzeri oynanışa Pokemon vari yaratık kontrolleri de giriyor, oyunun grafiksel bağımlılığı yerini oynanıştaki çekiciliğe bırakıyor.

Ni no Kuni: Queen of the White Ashes PS3'e özel hazırlanmakta ve 2012'nin ilk çeyreğinde Amerika'da satışa çıkacak. Oyunun Avrupa'ya gelme olasılığı var elbette ama bunun için bir tarih verilmiş değil. Bir ihtimal bölge kodu koruması olmazsa Amerika'dan alıp oynarız, yoksa mecbur Amerika'ya taşınacağız çünkü bu oyun kesinlikle kaçmaz... ■



## Son Dakika!

- Kuzey mi, Güney mi tartışmaları hız kesmeden sürüyor.
- PSP'deki God of War oyunlarını hazırlayan Ready at Dawn, PS3 için yepyeni bir oyun üzerinde çalıştığını açıkladı.
- Dergiyi ayın birinde aldığımızı varsayarsak, tam üç gün sonra iPhone 5'in tanıtılacağını bilmenizi istedik.
- Batman Arkham City'yi PC'de oynamayı dileyenler maalesef Kasım'a kadar beklemek zorunda. Konsol sahipleri bu ayın 21'inden itibaren oyuna ulaşabilecek.
- Pek de iyi olmayan Homefront'un yeni yapımcısı, Timesplit-ers ve Haze'den tanıdığımız Free Radical Design, yeni adıyla Crytek UK! Homefront 2'yi Crytek kalitesiyle oynamak çok eğlenceli olacak.
- Assassin's Creed: Revelations'ı PS3'te, daha ilk günden satın alan oyuncular ilk oyuna da aynı disk içinde ulaşabilecek. İkinci baskılarda, Xbox 360 ve PC versiyonlarında ise bu özellik olmayacak.

- Xbox Live, Windows 8'e geliyor! Xbox Live'in tüm oyun, film ve müzik özelliklerini böylece PC'lere taşıyabileceğiz.

- Uzun süredir hakkında hiçbir şey açıklanmayan Max Payne 3'ün multiplayer özellikleriyle birlikte 2012'nin Mart ayında piyasada olacağı açıklandı.

- Konami'den yepyeni bir dans oyunu geliyor: Boom Boom Dance! Sadece Kinect sahiplerinin tecrübe edeceği oyunda bir koreografiyi takip etmek yerine, dans ederken ekrandaki noktalara zamanında dokunmaya çalışacağız.

- Bir TV kanalının EA stüdyolarında yaptığı çekimde, tavadan sarkan bir Dead Space 3 posteri dikkat çekti. Oyunun çıkmama olasılığı zaten yoktu bize sorarsanız fakat bu posterle birlikte iyicene ifşa oldu.

- X-Wing ve Tie Fighter oyunlarının yapımcısı LucasArts şu an bir "Hava savaşı" oyunu için eleman arıyor. Star Wars oyunu olur veya olmaz, piyasanın sağlam bir uzay savaşı oyununa ihtiyacı olduğu kesin.

- Bu ay incelemesini de yaptığımız El Shaddai: Ascension of the Metatron, aynı isimle Android işletim sistemine sahip cep telefonlarına geliyor. İki boyutlu bir aksiyon oyunu olacağı açıklanan oyun, Xperia Play'e özel kontroller de içerecek.



## Panzer Dragoon'un izinden...

Yukio Futatsugi'den Project Draco!

**S**pot biraz "Enrico Estevez'den El proetto del drago!" gibi bir anlamsızlık içerdi fakat endişeye mahal yok. Ben buradayım, bolca yerimiz var ve anlatacağım konu da eğlenceli. O zaman neden başlamıyoruz?

Konumuz Project Draco. Sadece Kinect sahibi şanslı bünyeler için üretiliyor ve Kinect'te hakkı kolay kolay yenmeyecek bir oynanışa sahip olacak. Her ne kadar Child of Eden'dan sonra biraz "kopya" muamelesi göreceksin olsa da Project Draco, eğlenceli oynanışı ve RPG öğeleriyle, Child of Eden'dan daha derin ve uzun soluklu bir oyun olacağı benziyor.

Futatsugi-san oyununu fantezi türünün bir ögesi değil de bilimkurgu tarzı bir oyun olarak nitelendiriyor. İnsanların artık daha fazla dünyada yaşamadığı bir dönemde, taşındıkları gezegende ejderhalar biner hayvanlar olarak kullandıkları, fantastik... yani bilimkurgu türü bir konu mevzu edilmekte. Biz bu gezegende yaşayan insanlardan bir tanesiyiz ve Kinect'imizle de uçan ejderhayı değil, üstündeki karakteri kontrol ediyoruz. Böy-

lece ne oluyor, kendi kendine uçan ejderhaya yön vermek için sağa sola koşmak zorunda kalmıyoruz. Vücut ağırlığımızı öne veriyoruz ve ne oluyor, belimiz atıyor, haydii kalk ortopediste... Fakat ağırlığımızı "hafifçe" öne verirse, ejderhamız aşağı iniyor. Kendimizi geriye bırakırsak, koltukta geriye düşüyoruz çok anlamsız bir biçimde. (Duramıyorum.) Bu şekilde kontrol ettiğimiz ejderhamız, oyundaki olası bir gecikme durumunda da suçu kullanıcıya atabiliyor. (Yön vermek gerçekçi bir ejderha kullanımında da zaman istemektedir.)

Her bölüm arasında ejderhamıza çeşitli yetenekler ekleyebildiğimiz oyunda 150'ye yakın nesin maddesi bulunuyor ve hepsi bize farklı yetenekler sağlıyor. Hangi bölümde, hangi yeteneği kullanacağımız da oyunda bir strateji oluşturmamıza neden oluyor.

Sağ elimizle ateş ettiğimiz, sol elimizle yeteneğimizi kullandığımız ve iki elimizi de havaya kaldırdığımızda özel gücümüzü çalıştırdığımız Project Draco, 2012'nin herhangi bir zamanı piyasaya çıkacak ve sadece Xbox Live Arcade üzerinden edinilebilecek. ■

## Sekiz kollu deli

Onu zaten Asura's Wrath'den tanıyorsunuz...

**D**evil May Cry'yi heyecanla beklediğimi söyleyemem ama Asura's Wrath için kesinlikle bunu düşünmüyorum. İnsanların gamescom olsun, TGS olsun, ikidir oynayıp tecrübe ettiği bu oyuna henüz elimi sürememiş olsam da izlediğim fragmanlar ve edindiğim bilgiler neticesinde, karşımızda çok acayip bir oyun olduğunu size rahatlıkla söyleyebilirim.

Özünde "hardcore" bir aksiyon oyunu ve Street Fighter IV tarzı grafik teknolojisiyle de yine animeleri andırıyor. Kahramanımız Asura sekiz kollu bir savaşçı ve herkesle bir sorunu var; kendi eğitimciyle bile...

TGS 2011'de Asura'nın eğitimci Angus (İnek?) ile mücadelesi sergilendi. Burada Angus'un aşırı güçlü olmasından öte, Asura'nın onunla dövüşürken sahnelerin nasıl değiştiği göze çarptı.

Oyunda sinematik bir kalite olması için uğraş veriyor yapımcılar ve bu da şu demek: Bir dakika önce DmC stili adamları pataklarken, bir dakika sonra "tuşlara hızlı

basma" sahnesi devreye girebilir ve daha sinematik bir oynanışa geçebiliriz. Aynı kombokarla boss pataklandıktan çok daha iyi bir çözüm bana sorarsanız...

Yapımcılar hikayenin anlatımında da aynı sinematik etkiyi vermeye çalışıyor. Bölümlere ayrılmış oyunda, her bölümün sonu bir Lost edasında bitecek ve bir sonraki bölümde ne olacağını deliler gibi merak edeceğiz, diyorlar; ben de onların yalancısıyım. Açıkçası Asura's Wrath gibi bir oyunda böylesine güçlü bir anlatım olacağını düşünmezdim ve yapımcılar beni gerçekten şaşırtmış durumda.

Oyunun yapımcılarından Matsuyama-san, "Asura's Wrath'e benzeyen oyunlar oynamış olabilirsiniz ama emin olun ki böyle bir oyun oynamadınız!" diyor kendine son derece güvenerek. Bunu derken, ne kast ediyordum ama Asura's Wrath'i sabırsızlıkla beklediğimden de eminim. Oyunun ne zaman çıkacağını bilmemek de bu bağlamda bayağı sıkıntı yaratıyor ama en azından 2012'de çıkacağı açıklandı. (Gerçekten çok rahatlatıcı...) ■





## Bu bir takım oyunu

Point Blank heyecanı, Eylül ayına damgasını vurdu

**O**yuncu kitlesi her geçen gün büyüyen Point Blank, sonunda bir internet kafenin nasıl kabına sığmadığına tanıklık edilmesine neden oldu; Point Blank Türkiye, 2. Takım Turnuvası geçtiğimiz ay Beşiktaş'ı salladı.

Tanımayanlar için biraz Point Blank'ten bahsedelim. Tamamıyla ücretsiz bir MMOFPS Point Blank. Çoğu MMO'nun aksine, zamandan çok yetenek istiyor ve bir oyundaki başarınız tamamiyle ne kadar hassas hedef aldığınıza, ne kadar atik olduğunuza bakıyor. Son derece hızlı oynanan bir oyun olduğu için de herhangi bir Point Blank maçını izlemeye başladığınızda, gözünüzü ekrandan kolay kolay alamıyorsunuz.

Şimdi bu heyecanı 32 takıma paylaştırın ve ucuna da 5.000TL'lik bir ödül koyun. Halihazırdaki Point Blank heyecanı ne oldu? Büyüdü, taşı, dalga dalga yayıldı.

Şimdi 11 Eylül Pazar gününe dönüyoruz ve 32 takım ve yüzlerce oyuncunun katılımı ile gerçekleştirilen 2. Takım Turnuvası'na gidiyoruz. Toplamda 5.000TL para ödülünün yanı sıra pek çok oyuncu ekipmanı ve çeşitli ödüllerin dağıtıldığı bu büyük turnuva, tam 14 saat sürdü, oyun adminlerini "bazı"

yerlerinden ter aktı.

Zorlu maratonun sonunda elbette sadece bir kazanan olacaktı ve kazanan takım KeaGameDYNASTY olarak kayıtlara geçti. Şampiyonlar tam 2.500TL para ödülünün yanında 5 adet Tt-eSPORTS Azurues oyuncu mouse'u ile 5 tane Tt-eSPORTS Shock oyuncu kulaklığı kazandı. Şampiyonların sevinci elbette gözlerinden okunuyordu fakat dereceye giren üç takımdan da ödüller esirgenmedi.

İkinciliği elde eden JEUXGaming 1.500TL para ödülü ve 5 adet Tt-eSPORTS Dasher mousepad'i kazanırken, üçüncü olan HWAGaming 750TL ile sahayı terk etti. Dördüncülük koltuğuna oturan OnlineOyunComTr-2 ekibi ise 250TL'nin sahibi oldu.

Takımların kendilerine daha karizmatik ve daha kolay okunan-yazılan isimler bulması gerektiğini bir kez daha kanıtlayan büyük Point Blank turnuvası, eğlenceyi ve heyecanı beraberinde getirerek, unutulmamacak bir müsabakayı bizlere taşımış oldu. Bir sonraki turnuvada yer almak için kolları sıvayın ve Point Blank'ı internet sitesinden hemen indirip oynamaya başlayın... ■



## Drake yardım ister

0 zaman ekrana dokunarak onu yukarı taşıyalım

**S**anıyorum ki Uncharted: Golden Abyss'in üretim süreci tamamlandı zira TGS 2011'de herkesin oynamabildiği oyun, bitmiş bir oyundan farksızdı.

Dördüncü bölümde Drake'ye önce akrobatik hareketler yaptırdığımız, ardından onu çatışmaya soktuğumuz oyunda, PS Vita'nın birçok özelliğinin oyuna nasıl yedirildiği de tecrübe edilmiş oldu.

Drake'in bir yerlere tırmanması gereken bölümlerde, çıkıntılara tutunma işlemini dilersek analog kollarla ve tuşlarla, dilersek de Drake'in gideceği yönü çıkıntılara dokunarak gösteriyoruz. İkinci yolu seçersek o yol parlıyor ve Drake otomatik olarak ilerliyor. Bir noktada büyük

bir bıçak buluyoruz ve Drake'in yoluna devam etmesi için bir yerleri kesmesi gerekiyor. Bu işlemi de ekrandaki ok işaretlerine dokunarak yapıyoruz.






Çatışmalarda ise ikinci analog kol ile olması gerektiği gibi nişan alıyor ve dilersek PS Vita'yı hareket ettirerek, hedefimizin yönünü de değiştirebiliyoruz.

Tüm olan biteni müthiş bir görsellikte yaptığımızı söylememe de gerek yok sanırım. Oyundaki detaylar, PS3'teki Uncharted'ı aratmamacak derecede iyi gözüküyor ve özellikle ışıklandırmalar harika.

PS Vita sahibi olduktan sonra alacağınız ilk oyun büyük ihtimalle Uncharted: Golden Abyss olacak. En azından benim öyle... ■

# TAKVİM Ekim

Ayın oyun menüsüne bir göz atıp bütçenizi şimdiden ona göre ayarlayın!

Pzt.	Salı	Çarş.	Perş.	Cuma	Cmt.	Pzr.
26	 Rage			30	1	2
 The Cursed Crusade	4		6	7	8	9
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dark Souls (PS3 360)</li> <li>• NBA 2K12 (PC PS2 PS3 360)</li> <li>• Payday: The Heist (PS3)</li> <li>• PowerUp Heroes (360)</li> <li>• Rage (PC PS3 360)</li> <li>• Sword of the Stars II: Lords of Winter (PC)</li> <li>• The Cursed Crusade (PC PS3 360)</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disciples III: Renaissance (PC)</li> </ul>		
12	11		 Spider-Man: Edge of Time	14		16
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ace Combat: Assault Horizon (PS3 360)</li> <li>• Dead Rising 2: Off the Record (PC PS3 360)</li> <li>• Forza Motorsport 4 (360)</li> <li>• Heroes of Might &amp; Magic VI (PC)</li> <li>• Just Dance 3 (PS3 360)</li> <li>• Kinectimals: Now with Bears (360)</li> <li>• Rocksmith (PC PS3 360)</li> <li>• Sesame Street: Once Upon a Monster (360)</li> <li>• Skylanders: Spyro's Adventure (PC PS3 360)</li> <li>• Spider-Man: Edge of Time (PC PS3 360)</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Airline Tycoon 2 (PC)</li> <li>• Captain Morgane and the Golden Turtle (PC PS3)</li> <li>• WRC: FIA World Rally Championship 2 (PC PS3 360)</li> </ul>		
 Battlefield 3	18		20	21		 Airline Tycoon 2
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Batman: Arkham City (PC PS3 360)</li> <li>• Carnival Island (PS3)</li> <li>• Medieval Moves: Deadmund's Quest (PS3)</li> <li>• Ratchet &amp; Clank: All 4 One (PS3)</li> <li>• Stronghold 3 (PC)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• The Sims 3: Pets (PC PS3 360)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dance Central 2 (360)</li> </ul>		
	25		27	28		30
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Battlefield 3 (PC PS3 360)</li> <li>• Disney Universe (PC PS3 360)</li> <li>• Silent Hill: Downpour (PS3 360)</li> <li>• The House of the Dead: OVERKILL Extended Cut (PS3)</li> <li>• The King of Fighters XIII (PS3 360)</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Blackwater (360)</li> <li>• Bracken Tor: The Time of Tooth and Claw (PC)</li> <li>• Dragon Ball Z: Ultimate Tenkaichi (PS3 360)</li> <li>• Iron Front: Liberation 1944 (PC)</li> <li>• Jane's Advanced Strike Fighters (PC PS3 360)</li> <li>• Michael Phelps: Push the Limit (360)</li> <li>• MotionSports Adrenaline (PS3 360)</li> </ul>		

**HEDİYE**  
**22 POSTER**  
**+ 50 STICKER**

# heygirl

Dergin yine dopdolu!

**HEDİYE: 22 POSTER + 50 ÇIKARTMA**

EKİM 2011 No: 10 Fiyat: 5,00 TL. heygirl.com.tr

# heygirl

TOP  
10

**Erkekler ne düşünür?**

Makyaj, aldatma, balıqlar...

Okulda  
saç  
saça:)

(s. 36)

Burcu  
göre  
güzel güzel  
güzeller

**Vicky**  
alışverişte

• bürü/aldiven • kolye/küpe  
• çanta/ayakkabı

**ROBERT**  
**PATTINSON**  
Kasım'da  
aşk başkadır!

Test  
Sizin grup  
dedikoducu  
mu?

popüler  
kız püfleri

• Star ol • Enerji kafa • Trend/İç

# havalı taktikler

Karizma düşmanı durumların üstesinden gel!

K.B.T.C. Fiyatı: 6,25 TL  
ISSN 1000-5111



# EKİM SAYISINI KAÇIRMA!

heygirl.com.tr

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



Ertağral Söngü

ROLE

PLAYING

ÇÜNLÜKLERİ

**O**ları ve 1'leri bir kenara koyup yeni basılmış kağıdın, tutkal kokan kartonun ve çapak yapmış plastik parçaların tadına vardığımız az sayıda fakat gururlu oyunlar vardı hani. Bir dönem Holding'den Gırgır'a, Borsa'dan Monopoly'ye kadar defalarca oynadığımız, insanlarla kavga ettiğimiz, arkadaşlarımızı bir - iki tapu uğruna sattığımız samimi oyunlardan bahsediyorum. Ne kadar kızsak da, delirsek de yine dönüp aynı oyunları defalarca oynadığımız dönemlerden... Oynuyorduk çünkü fazla bir alternatif yoktu. Merdiven altı oyun firmalarının yabancı örneklerinden kopyaladığı ve iki elin parmağını geçmeyecek sayıda kutu oyunu vardı Türkiye'de; sonra internet çıktı, herkes her şeye kolayca ulaşır oldu.

Ve her şey değişti mi? Maalesef hayır. Ülkemizde kutu ve kart oyunu oynama kültürü bir türlü tabana yayılmadı. Bunda uluslararası oyun firmalarının Türkiye'ye fazla oyun getirmemesinin de payı elbette ki çok büyük. Sınırlı sayıda insan yurtdışında çıkan kutu oyunlarını takip ediyor, daha da sınırlı sayıda insan bunları edinebiliyor ve maalesef çok daha azı edindikleri bu oyunları çevrelerinde azami sayıda insanla paylaşmak için yeterli çabayı gösteriyor.

Sonuç olarak ülkemizin bu oyunlarla tanışmasından bu yana geçen yaklaşık 30 yıllık süreç sonunda kutu aile oyunu kültürümüz yerlerde sürünmekte ve buna bağlı olarak Türkiye'ye özgü, Türklerin ürettiği kutu oyunu sayısı da bir hayli az.

Son birkaç sene içinde bu sektörde alışılmamış hafif bir hareketlenme yaşandı ve ben de bu hafta bu yeni cicileri sizle paylaşmayı uygun gördüm. Öncelikle bir konuya açıklık getirmek isterim: Burada "kutu oyunu" derken kastettiğim şey, telif hakkı alınabilen, patentli ve yabancıların "designer games" olarak adlandırdıkları oyunlar. Yani iskambilden tutun, tavlaya ya da Mangala'ya kadar anonim olan tüm oyunlar burada bahsi geçen kutu oyunları kapsamının dışında. İşte kronolojik sırayla Türk işi kutu oyunları!

### Pictomania / Bir çizim çılgınlığı

İrem Rona İnan'ın tasarlayıp bin bir güçlükle üretimini yaptığı bu Pictionary benzeri kutu oyunu, bir ilk olduğundan özel bir yere sahip.

Oyunun piyasaya çıkış tarihi 2005 ve maalesef uzun bir süredir raflarda bulunmuyor. Oyun malzemeleri: 1000 çizim kartı, dikdörtgen bir oyun tahtası, dört piyon, kürdan benzeri ahşap çubuklar, aparat ve kum saati.

Gelelim oyuna... Temel olarak çizime dayanıyor. Beş farklı çizim şekli mevcut; havaya çiz, sırta çiz, bak çiz, kır çiz ve türet. Havaya çiz ve sırta çiz, isimleriyle ne olduklarını zaten anlatıyor. Bak çiz, çizdiğiniz yere bakmadan çizim yaptığınız bir çizim şekli. Kır çiz, uzun ince çubukları kırarak masada şekil verdiğiniz -bir nevi elişi- başka bir aktivite. Türet yöntemindeyse karttaki kelimenin son üç harfinden ikisi kullanılarak yeni kelime oluşturuluyor ve çizilerek anlatılıyor. Kısaca Pictomania tam bir aile oyunu olması için tasarlanmış ve bu görevi layığıyla yerine getiriyor. Kalabalık parti gecelerinde, arkadaş toplantılarında oldukça komik ve eğlenceli görüntülere şahit olabilirsiniz.

Her ne kadar piyasada bulmayacak olsanız da bu durum İrem Hanım'la iletişime geçip -elinde kaldıysa- bir kopya rica edemeyecek olduğunuz anlamına gelmiyor. Benden söylemesi.

### Kurtadam / Kıpraşma, vıtırırım

Oyun Mühendisi'nin bu ilk kart oyunu, 2009 yılının yazında raflarda yerini aldı. "Raflarda" derken açıklık getirmek gerekiyor ki ilk baskı 200 adet civarında olduğu için oyuncakçılara ve kırtasiyelere hiç verilmedi, Oyun Mühendisi'nin Kadıköy'deki dükkanında, Ankara ve İstanbul'da birer dükkanda ve internet üzerinde satışa sunuldu. Oyun tasarımı ve görsel tasarımı Şahin Yalabık'a, kullanılan illüstrasyonlar da Devrim Kunter'e ait. Oyun malzemeleri: 97 oyun kartı ve kural kitapçığı.

Oyun kendisini ve hikayesini kendi kutusu üzerinde şu şekilde özetlemiştir: "Hikayemiz 17. Yüzyıl Avrupa'sında geçiyor. Kurt adamlar ciddi bir tehdit oluşturmuş, gitgide artan saldırılarıyla kasaba sakinlerine aman vermiyor. Tehlikenin büyüdüğünü gören insanlar organize olarak kurt adamlardan kurtulmayı amaçlamışlar. Her gece kasabada nöbet tutan oyuncular, kurt adamların saldırılarına karşı koymaya çalışıyorlar ama bu, sandıkları kadar kolay olmuyor. Kurt adamlar, insanların içine sızdığı için kimin insan, kimin kurt adam olduğunu söylemek oldukça zor. Kimse kimseye güvenemiyor. Peki, sen kime güveneceksin? Dört - sekiz kişilik



bu eğlenceli rol oyununda kimi zaman arkadaşlarının gözünün içine bakarak yalan söyleyeceksin, kimi zaman yok yere vurulduğun için onları suçlayacaksın. Fakat heyecan hiç düşmeyecek ve ister kurt, ister insan ol, kendi grubunu zafere taşımak için her şeyi yapacaksın."

Oyun her ne kadar kartlarla oynansa da temelde rol yapma üzerine kurgulanmış. Size kapalı şekilde dağıtılan rol kartına göre bir amacınız var ve bu amaca yönelik her türlü hareket, yalan dolan mubah! Oynadığınız zaman da

bu bahsi geçen "güvensizlik" hissini gerçek anlamda yaşıyor, kimin düşman ve kimin dost olduğunu kolay kolay öğrenemiyorsunuz.

Oynamak için en az dört kişi gerekmesi biraz dezavantaj fakat bu kalabalığı yakaladığınızda çok eğlenceli saatler geçirmeniz kuvvetle muhtemel. Oyunun ilk baskısı tükenmek üzere ve isteyenler Oyun Mühendisi'nden ya da Pegasus Oyuncak'tan temin edebilirler.

## Tamga / Bir Osmanlı stratejisi...

2010 yılında üretilen bir başka kutu oyunu da Star Oyun etiketiyle piyasaya çıktı. Mekanik tasarımını Ömer Kürşad Karamahmutoğlu'nun yaptığı oyunun kadrosunda aynı zamanda Muhteşem Yüzyıl dizisinin tarih danışmanlığını yapan Doç. Dr. Erhan Afyoncu da var.

Oyun, resmi sitesinde kendisini şu şekilde özetliyor: "Tamga, Osmanlı İmparatorluğu'nun kuruluşundan, yükseliş dönemi sonuna kadar devam eden zengin tarihsel dönemi kendisine zemin teşkil ederek, oyuncuların Türk beylerinin yerlerini almasını ve tarihi yeniden yaşamalarını sağlayacak geniş içerikli bir strateji kutu oyunudur."

Oyunun kutusu oldukça büyük ve içindeki malzemeler şaşırtıcı derecede fazla ve detaylı. Oyundaki metinler, asker çizimleri, kartlar, akçeler, piyonlar ve diğer bileşenler için binlerce kaynak araştırılmış ve aslına uygun materyaller üretilmiş. Metalden yapılmış sikkeleri ilk gördüğümde oldukça şaşırdığımı hatırlıyorum. İlk başlarda asker üretimiyile geçen sakın turlardan sonra kıyamet bir anda kopuyor -ve özellikle kalabalık oyunlarda- çok büyük bir savaşın içinde buluyorsunuz kendinizi. Bir strateji oyunundan beklendiği üzere farklı askeri üniterler, bu üniterlerin farklı avantaj ve dezavantajları, değişik avantajlar sağlayan yapısal ve teknolojik Osmanlı unsurları mevcut oyunda.

Oyunun bir hayli uzun olduğunu söylemek gerek. Oyuna başlayacaksanız ve hele ilk oyununuzsa kendinize en az beş saat ayırın.

Oyunun sitesinde, reklamlarında ve sloganlarında kullanılan aşırı iddi-

alı, milliyetçi ve büyük sözler hoşuma gitmese de bunları yan cebime koyup her şeye rağmen zevk alabiliyorum bu oyundan.

Bu arada merak edenler için söyleyeyim, "Tamga" ismi damgadan geliyor. Beylerin kendilerine özel imzaları gibi. Bir nevi padişahın tuğrası... Oyunu [www.tamgaoyun.com](http://www.tamgaoyun.com) adresinden ulaşabileceğiniz resmi sitenin "sipariş" bölümünden oyunu satın alabilirsiniz.

## Elemental / Şacirane sıkı tat

2011 yılının Temmuz ayında Oyun Mühendisi'nin ikinci kart oyunu olarak piyasaya çıktı. İlk oyun gibi bu oyunun da ilk baskısı 250 civarında ve bu yüzden kısıtlı yerden temin edilebiliyor. Oyun tasarımı Şahin Yalabık'a, görsel tasarım ve illüstrasyonlar Yulay Devlet'e ait. Oyun malzemeleri: 39 büyü kartı, 18 tılsım kartı, 69 element kartı ve bir oyun kitapçığı.

Şöyle diyor oyunun kutusu: "Binlerce yıl önce doğadan edindikleri güçlerle olağanüstü şeyler yapabildiklerini fark eden kadim şamanlar, bu büyük güce tek başlarına sahip olmak istediler. Böylece tek bir şaman kalana dek sürecek sonsuz bir savaş başladı. Bu savaşı sürdürecektik yeteneğin ve cesaretin var mı? İki - dört kişilik bu kart oyununda, güçlü büyüleri ve tılsımları edinerek, uygun elementleri bularak rakibine üstünlük kurmaya çalışacaksın. Yeri gelecek, gücünün büyük kısmını büyülere aktaracak, yeri gelecek, blöf yapmak zorunda kalacaksın. 39 güçlü büyü, 18 kaybolmuş tılsım, sekiz farklı element... Rakibini alt etmen için gereken her şey bu kutuda. Senince yapman gereken tek bir şey var; gücünü serbest bırak!"

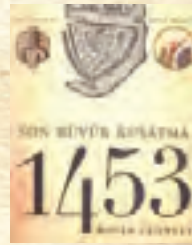
Oyunu oynadığınızda bu metinde geçen rekabetçi havayı oyunun her anında hissedebiliyorsunuz. Elemental oynamanın en zevkli hali iki kişilik zira iki kişi oynanan oyunlarda kıyasıya bir mücadele söz konusu. Bir önceki oyunu Kurtadam'ın daha çok "genel" oyuncu kitesine hitap eden oynanışından sonra oldukça farklı bir iş çıkarmış Oyun Mühendisi. Bu sefer elimizde oldukça rekabete açık bir oyun var. Zaten aldığım duyumlar da yakın zamanda oyunun turnuvalarının yapılmaya başlanacağı yönünde.

Kısaca özetlemek gerekirse 50 güçle oyuna başlayan oyuncular, her tur çektikleri element kartlarıyla, oyun sırasında açık arttırma yoluyla edindikleri büyüleri oynuyorlar. Bu büyülerle rakiplerine ya da onun yaratıklarına hasar verebildikleri gibi rakibin oyununu bozmaya yönelik etkilere de yaratabiliyorlar. Gücü sıfırlanan oyuncu oyunu kaybediyor. Detaylı kuralları merak edenler, oyunun kendi sitesindeki ([www.elementaloyun.com](http://www.elementaloyun.com)) kural kılavuzundan faydalanabilir, yine buradan satış noktalarının detaylarını da görebilirler. Oyunun satış noktalarıysa Oyun Mühendisi, Pegasus Oyuncak, Oversoul Cafe ve [www.gittigidiyor.com](http://www.gittigidiyor.com) adresi. ■ [www.twitter.com/ErtugrulSungu](https://twitter.com/ErtugrulSungu)



## Ne dinledim?

Bu sefer hepinizi hazırlıksız yakaladığımı düşünüyorum. Folkearth ismini daha önce duyanlara sevgiler, bu grupla yeni tanışacak olanlaraysa şimdiden iyi dinlemeler. Folkearth, 2003 yılında kurulmuş bir grup. Temelde folk müzik yapan ekip, aynı zamanda metale ve türevlerine de kayıyor çoğu zaman. Folkearth'ü özel yapansa tüm dünyadan müzisyenleri bir araya toplamış olması. İlk albüm olan A Nordic Poem için çalışan birkaç farklı grubun ve müzisyenin ardından projeye dahil olanların ardı arkası kesilmemiş ve şu anda sekiz farklı ülkeden, 31 müzisyenle son albümünü piyasaya çıkarmaya hazırlanıyor Folkearth. Hepinizi bu farklı müziğe davet etmek benim için bir zevktir; umarım hoşunuza gider...



## Ne okudum?

Zaten kitap kendini isminden de ele veriyor, değil mi? Efendim, kitap Roger Crowley tarafından kaleme alınmış bir eser. Kendisi sadece İstanbul'la değil, genel olarak tarihle ilgilenen bir kişi. Yapmak istediği en önemli işse bütün tarihi verileri elinden geldiğince tarafsız bir şekilde kitlelere ulaştırmak. Kitap gerçekten çok akıcı ve konuyla alakalı birçok farklı detayı gün yüzüne çıkarıyor. İstanbul'u gelip yerinde inceleyen / araştıran yabancı bir yazardan böyle bir kitap okumaksa gerçekten farklı bir deneyim oldu benim için. Bakalım sizler de beğenecek misiniz...



# SEN DE KATIL!

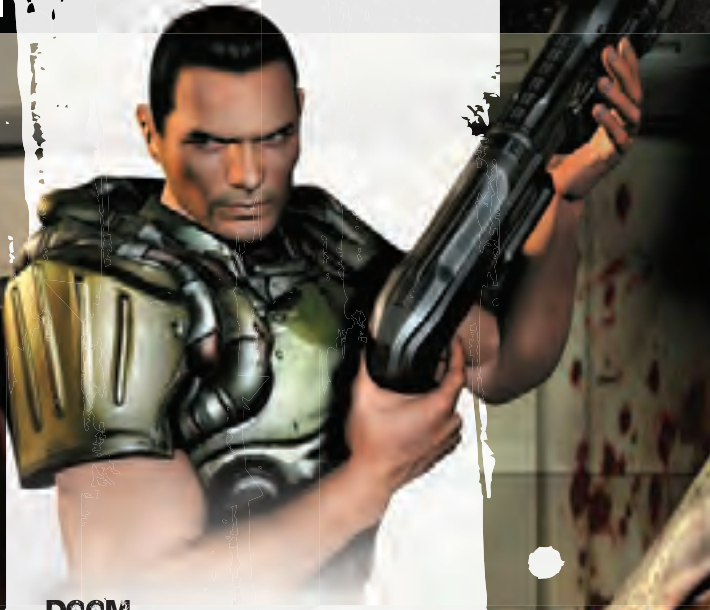
**LEVEL Community**  
<http://community.level.com.tr>





# GÜNAH KECİSİ OYUNLAR

*Gerçekten suçlu onlar mı?*



## DOOM

Bu isim sanıyorum ki FPS oyuncularının hiçbir zaman unutmadıkları ve unutmayacakları bir isim olarak hep akıllarda kalacak. Fakat bu oyun tamamen kandan ve vahşetten başka bir şey içermiyor ya da bu durum sadece bazıları için böyle. Belki biz oyun severler için göz nuru bir bebektir kendisi ama geçen yıllar içerisinde tam bir günah keçisi haline getirildi. Hadi, yeni oyunların grafikleri çok kaliteli ve insanları etkileyecek seviyede ama Doom'un ilk oyununun, henüz grafiklerin piksel piksel olduğu bir dönemde Almanya gibi bir ülkede yasaklanmasına ne diyebilirsiniz? Sebep? Tabii ki kan ve etrafa ateş etme duygusunun oyuncuda uyurabileceği kan tutkusu. (Vampir miyiz acaba?) Bu arada değinmekte fayda var ki Almanya'daki Doom yasağı ancak geçen ay itibarıyla kaldırılabilirdi.



## METIN2

MMORPG denilince akan sular tüm dünya için duruyor. Özellikle 2000 yılından sonra gelişen ve World of Warcraft gibi oyunlarla büyük bir sıçrama yaşayan MMO'lar, artık hayatımızın büyük bir parçası haline geldi. Her gün daha önce oyun oynamamış bir kişi daha yeni bir online oyuna başlıyor. Ülkemizdeyse fazlasıyla meşhur olan Metin2, halen kanıtlanmamış olmasına rağmen bir çocuğun kaçırılmasına sebep olmuş diyor bir haber kaynağı. Buradaki asıl sorunsu basının her şey Metin2'nin suçuymuş gibi davranması. 81 ilimizde 18 yaş sınırı getirilen Metin2'nin ailelerin çocuklarının yetiştirememelerinden, ülkedeki eğitim seviyesinin yerlerde olduğundan, şehir çevre ve planlamasının yapılamamasından mütevellil kenar mahalleler doğmasından yakınmayan basın, yine ve bir kez daha toplum için çok hassas olan bir olayı, sadece tek bir oyuna mal etmeyi bildi. Tebrikler...



**K**onu oyunlar olduğu zaman başta medya olmak üzere, ailelerimiz ve çevremiz fazlasıyla yüklenir bizlere. Tam bir günah keçisi gibidir oyunlar; suç atmak üzerine kurulmuş olan bu yeni dünyada, belki de en çok kötül-enenlerdir. Peki, neden her seferinde oyunları dışlamak isteyen bir dünya içerisinde yaşıyoruz? Belki bir önceki jenerasyona göre çok farklı bir düzlemde olduğumuzdan, belki de bazı insanların bu oyunları gerçekten anlamadığından... Fakat tek bir gerçek var ki o da birçok ülke, aile, kişi ve toplum kendi beceriksizliğini yıkacak bir yer arıyor ve günümüzdeki oyunlar da ne yazık ki kabak gibi ortada kalıyor.

Birçok haber okuyorsunuz ve son 10 yıldır bu okuduklarınız içerisinde yüzlerce, hatta binlerce oyunla ilgili de haber okudunuz. Pek tabii ki okuduklarınızın hepsi oyunları kötülemek için yazılmış bir grup asılsız ve sadece bir yazarın iki kuruş daha fazla para kazanmak adına, daha ne olduğunu bile bilmediği bir sektöre laf atmasından başka bir şey değildi. Evet, bu işlerin böyle yürüdüğünü siz biliyorsunuz, biz de biliyoruz ama bilmeyen hala birçok kişi bulunuyor. O zaman gelin, biraz araştırma yapalım ve farklı konu başlıkları altında oyunların nasıl birer "günah keçisi" haline getirildiklerine bakalım.

## DEVIN MOORE

Bize ilk önce kaliteli bir örnek lazım ki ilk başta suçun hereden ve ne şekilde atıldığını iyice anlayabilelim. Yıl 2006, 18 yaşındaki Devin Moore, ABD'nin Alabama eyaletinde tutuklandı. Aynı hızla karakola götürülen genç, herhangi bir ses çıkarmadan gerekli işlemlerin yapılmasına izin verdi. İfadesinin alınmasından birkaç dakika sonra aniden yakınında bulunan bir polis memuruna saldıran Moore, görevlinin silahını kaptığı gibi etrafına terör saçmaya başladı. İlk olarak silahın sahibini vuran genç, daha sonra merkezden kaçmaya çalışırken karşısına çıkan bir diğer polis memurunu da yaraladı. Son olarak gözüne kestirdiği bir arabayı çalarak



Devin Moore

Press the TAB or JOY 7 button to pick up this weapon. It will replace any weapon you have of the same type.

01:53  
\$99999999  
♥ 100  
★★★★★



## MODERN WARFARE

Benim sınır katyamın en zorlandığı haberlerden bir tanesi oldu Norveç katliamı. Fakat işlenen insanlık dramının, kalitesiz ve yalan habercilik ile birleşmesi de beni benden aldı. Bir gazetecinin bu kadar bilgisiz olduğu ve konuyla alakası olmadığı halde bunları yazabileceğine inanamamıştım. Zaten biri yazınca -internet sağ olsun- hepsi yazıyor... Anladınız değil mi neden bahsettiğimi? Aşırı sağ görüşlü bir Hıristiyan olan 32 yaşındaki Norveçli Ander Behring Breivik'den bahsediyorum. Kendisi bu yaz Utøya ve Oslo'da gerçekleşen kanlı saldırıların sahibi. Bütün bu üzücü haberlerin arkasından bir anda kendisinin Facebook sayfasındaki bilgiler arasında Call of Duty: Modern Warfare 2 ve World of Warcraft gibi oyunlar oynuyorsa olmasa bilgisi, onu dünya basını tarafından bir anda "Modern Warfare 2 oynayanlar saldırılarını planlamış" noktasına getirdi. Bu haberleri bulanların üniversite mezunu gazeteciler olduğunu da hatırlatmak istiyorum...



## GRAND THEFT AUTO

Belki de oyun sektörünü bilmeyen ve konuyla alakasız ortalama bir birey için yenilip yutulması en zor isimlerden bir tanesi GTA, kabul ediyorum. Oyun içerisinde bulunan "özgürlük", istediğini alıp kullanma, alkol ve kadın temaları yüzünden dünya basınının en büyük oyuncaklarından bir tanesi oldu. Her oyununda farklı bir şehirde bulunduğumuz GTA'nın, gerçekleri yansıtmaması anlamaksız bazılarının işine nedense hiç gelmedi. Baştan sona bir toplumu, bu toplum içerisinde nasıl hayatta kaldığını biz oyunculara birebir deneyim kazandıran GTA, artık modern dünyanın Vaşhi Batı'sı olarak anılmaya başladı. Biraz geç oldu ama örümcek kafalı bir grup insan, Pazar günleri izledikleri "western" filmlerin arkasında yatan tarihsel gerçekçi bu oyun sayesinde daha iyi görmeyi başardı.

oyak yerinden uzaklaşan Moore, bu olaydan birkaç gün sonra yakalandı ve yargı karşısına çıkarıldı. Kendisinin daha önce herhangi bir suç işlemişliği ya da sabıkası yoktu. Çıkarıldığı davadaysa yapılan incelemeler sonucunda davacı taraf, gencin fazlasıyla oyun oynadığını ve bu oyunlar arasında bulunan Grand Theft Auto'nun, yaptığı hareketlerle fazlasıyla örtüşen bir oyun olduğunu altını çizdi. Yani tıpkı oyunda olduğu gibi polis öldürüp araba çaldı.

Bu haber belki biraz eski olabilir ama bizim için verilebilecek en iyi örneklerden bir tanesi belki de. Fakat oyunlar içerisinde bulunan şiddetten daha önce, televizyonların iki nesilden beri insanlara aktardığı bir agresiflik söz konusu. Nitekim birçok araştırmacı, televizyonların insanları oyunlar kadar şiddete yönlendirmediğini iddia ediyor. Bu farkı desteklemek amacıyla ileri sürülen en büyük teoriye oyun oynarken insanların kendilerini bu atmosferin içerisinde bulmaları oldu; çünkü insanlar oyunları sadece seyretmiyor, onun içerisinde kendi verdikleri kararlar doğrultusunda bir yol çiziyorlar.

Efendim, oyunların üzerine atılan suçları sıralamak isteseydim, sanıyorum ki bütün bir LEVEL'i bu konu için kullanmam gerekirdi. Fakat durumu bilmeyenler, ilk etapta nasıl bir tavırla karşılaştığımızı anlamışlardır diye umuyorum. Gelelim işin ne kadar büyütüldüğüne ve psikolojik etkilerinden, çocuk gelişimindeki o abartılan ve birçoğu hurafe olan haberlere. 2001 yılında "Psychological Science" isimli dergide yayınlanan bir makalede yazılanlara yer vermek istiyorum. Araştırmaların sonuçlarında ufak yaşta oyun oynayan çocukların, psikolojik şiddete daha eğilimli olduğuna değinilmiş.

Yazar ekibinin iddialarına küçük çocukların oynadıkları şiddet içeren oyunlar esnasında kan basınçlarının ve kalp atış hızlarının arttığı ve adrenalin gibi hormonların belirgin bir şekilde ortaya çıktığı yönünde olmuş. İkinci olarak çocukların aynı zamanda fiziksel şiddete yöneldiği konusunda bazı iddialar ortaya atılmış. (Bu yapılan test gerçekten çok komik.) Bu iddialar içinse 2000 tane üniversite öğrencisinden yardım alınmış. İki gruba bölünen öğrencilerden bir grup, tamamen şiddet içerikli oyunlar oynamış ve iki gruba da kazandıkları takdirde yenileni cezalandırma hakkı tanınacağı bilgisi verilmiş. Test sürecinde günlük hayatlarında şiddet içerikli oyun oynayan ekip, rakibi üzerinde ezici bir üstünlük sağlamış. Araştırmacıların bu testle elde ettiği bilgi kırtıysıya şiddet içeren oyunlar oynayan kesimin, zarar vermeye yönelik bir ödül uğruna çok daha iyi oyun oynamaları oldu. (Bir de yazdıktan sonra gülüyorum gerçekten.)

İlk olarak ABD'de yapılan araştırmalardan bir tanesiyle başlamak istiyorum zira bu araştırmada şiddet içeren oyunların beyin dalgalarımızı nasıl harekete geçirdiği ve fonksiyonlarını ne yönde tetiklediği net bir şekilde açıklandı. Yapılan bazı araştırmalarda, şiddet içeren oyunların kişiyi agresifletirdiği, suçta daha yatkın hale getirdiği ve diğer insanlara yardım etme isteğini yok ettiği yönünde bir sonuç çıkmıştı. Zaman içerisinde çoğalan bu araştırmaların önüneyse bir türlü geçilemiyordu. Ta ki 2005'te yapılan bir araştırmaya kadar; çünkü artık araştırmacılar ve bilim insanları, oyunların insanları şiddete yöneltmesinden daha çok, zaten şiddete başvuran insanların daha çok şiddet içeren oyunlar oynadığının üzerinde duruyor. Missouri - Columbia Üniversitesi'nden psikolog Bruce Bartholow

## AVUSTRALYA

Avustralya oyunlar hakkında en rahat tutumu sergileyen ülkelerden bir tanesiydi. Hele ki Almanya ile karşılaştırıldığında tam bir çiçek bahçesindeymiş gibi hissediyordu insan kendisini. "18+" ibaresi diye bir şeyden haberi olmayan ülke, 2011 yılı itibariyle çok farklı bir tutum sergiledi. İlk olarak "MA15+" ibaresi, yerini "R18+"a devretti. Hemen ardından halihazırda varolan yasaklı oyunlar listesi bir kez daha güncellendi ve şu anda dünyadaki en fazla sayıda yasaklı oyuna sahip ülke olma rekorunu bir anlamda kırmayı başardı. Oyunların yasaklanma bahaneleriyse inanılmaz derecede saçma. Dünya basınının bir ülkeye etkileriye bu listeye bakılarak çok daha iyi anlaşılıyor. İzinizle isimleri vermek istiyorum: 50 Cent: Bulletproof, Blitz: The League, BMX XXX, Dark Sector, Dreamweb, The Getaway, House of the Dead: Overkill, Left 4 Dead 2, Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure, Manhunt, Mortal Kombat, NARC, NecroVision, Postal, Phantasmagoria, Reservoir Dogs, Risen, ShellShock 2: Blood Trails, Silent Hill: Homecoming, Singles: Flirt Up Your Life, Soldier of Fortune: Payback, Voyeur...

## GOD OF WAR

Ülkemizde en çok sevilen oyunlardan bir tanesi şüphesiz GoW serisi ve serinin üçüncü oyunu, Sony'yi bile şaşırtacak derecede satış rakamına ulaştı. Antik Yunan'da geçen oyundan tam olarak kim, ne istiyor, ben hala anlamış değilim. Dünya basınının "Her yer kan!" şeklindeki sızlamalarının artık durması gerekiyor mu acaba? Tabii ki kan olacak, pembe patiler mi çizseydi yapımcılar? Ne oldu arkadaşım Antik Yunan'da? Herkes oturup felsefe mi yaptı 500 yıl boyunca? Hiç mi düşmanları yoktu? Hadi her şeyi geçtim, hiç mi mitoloji okumadın sevgili basın mensubu da bu tarzda kan revan haberleri yaparak bir oyunu suçluyorsun. Adamların yazdığı en hafif metinde bile Narkissos boğulup geberiyor da şu an gördüğün yerde fotoğrafını çektiğin nergis çiçeği öldüğü yerden bitiyor... Neymiş? Okumak ve eğitim şart. Üniversite bitirdim diye şova artık son!



ve beraberinde çalışan bir grup, şiddet içeren oyunları oynayan kişilerin gerçek hayatta vuku bulan silahla saldırılara ve gerçek şiddete daha az yatkın olduklarını bildirdi. Ayrıca bu insanların kendi alt benliklerinde rahatsız edici görüntüler ve ölü hayvan resimleri gibi korkutucu şeylerin de yer almadığına değindi.

Bizzat kendileri tarafından yapılan araştırmadaysa P300 adı verilen ve EEG makinesinde beyinde bulunan görüntüleri direkt olarak dalgalar halinde algılayan bir teknik kullandılar. Bartholow'un açıklamasına göre P300, insanlarda bulunan duyuşal bağ ve görüntü tetikleme mekanizmasının en iyi şekilde gün yüzüne çıkarıldığına değindi.

Takım, araştırmanın ilk etabına bulduğu 39 adet deneyimli ve oyunlara fazlaca vakit harcayan oyunculara, anket benzeri sorular sorup oynadıkları oyunları ve bu oyunların ne kadar şiddet içerdiğini öğrenerek işe başladı. Daha sonra kendilerine genelde gerçek hayattan alınmış sahneler gösterildi. İşin ilginç kısmıysa testin çoktan başlamış ve EEG makinesinin çoktan çalıştırılmış olmasıydı. Ve ilk sonuç: Bütün bu konuşma ve sorular sonucunda oyuncuların

akıllarına kazınması beklenen korkutucu imgelerden hiçbir tanesi bulunmadı, yani EEG cihazı beyin dalgalarında hiçbir olumsuzluk bulmadı. İkinci aşamada oyuncuları şiddet içeren oyunlar oynarken tarayan P300, oyun esnasında kullanıcıların beyin dalgalarındaki görüntülerin giderek küçüldüğünü ve bazı anlarda görüntülendiğini belgeledi. Bartholow ise konu hakkında şunları söyledi: "Anladığımız kadarıyla uzun süre şiddet içeren oyunlar oynayan kişilerin, herhangi bir şekilde doğal olanı farklı bir şekilde algılamadığına eminiz." Kısacası bu araştırma sonucunda çıkan yegane sonuç: Şiddet içeren oyunlar oynayanlarla daha tekdüze oyunlar oynayanların beyinlerinde belirgin imgeler neredeyse aynı.

Bütün bu bulguların doğruluğu şüphe götürmez ama bir yandan da halen konu hakkında ısrar eden büyük bir eleştirmen grubu bulunuyor. Toronto Üniversitesi'nde psikologluk yapan Jonathan Freedman'a göre yapılan bütün bu araştırmalar, sadece yayılan beyin dalgalarını hesaplamaktan öteye gitmiyor. Yetmezmiş gibi bütün bu araştırmaların gerçek hayattaki agresiflikle bir alakası olmadığını da

Anders Breivik





iddia ediyor. Verdiği en büyük örneğe insanların şiddet içeren oyunları oynamalarını durdurmanın, Amerikan Futbolu ve buz hokeyi gibi oyunları izlemelerini de durdurmaktan farksız olması... Ve sanıyoruz ki kendisi tam bu noktada yok oluyor; çünkü kendisinin de dediği gibi, şiddet içeren oyunlar da tıpkı bazı spor dallarına benziyor ve eğer bu oyunlar oynanmazsa insanlar buralarda aldıkları tatmini başka yerlerde arayacaklar. Tıpkı buz hokeyi maçlarında ağzı burnu dağılan onlarca adamı izlemenin bir zevk olduğunu düşünenler gibi...

Anlayacağınız, oyunlar ve oyunların insanları şiddete yönlendirmesi konusunda ilk başlarda ortaya atılan iddialar, artık birçok farklı araştırmayla tek tek geri iade ediliyor. Örümcek kafalı bir ekip, halen kendi hatalarını oyun camiasına pay biç-

biliyor ama yine üzüldüğüm nokta, halen kimsenin ilk önce çuvaldızı kendisine batırmıyor olması. Her şeyi bir kenara bıraktığımızda bile böyle bir dünyadaki oyun dergilerine ve çalışanlarına bakıyorum, sonra da kendimize, LEVEL'a. İki tarafta da gördüğüm aklı başında, eğitilmiş ve en önemlisi dolu insanlar. Ey bu satırı okuyan ebeveynler; sanıyor musunuz ki bizim tek işimiz oyun dergisinde yazı yazmak? Tuna bir yandan iç mimarlık yapıyorken, bir yandan bu işle uğraşır. Ben ikinci üniversitemi bitirdim, akademik kariyer yapıyorum, Nurettin evlendi, çocuk sahibi oldu. Bizde örnek çok! Anlatmak istediğim yegane nokta şu ki sorun hiçbir zaman oyunlarda olmadı ve olmayacak da. Eğer bir suçlu aramak istiyorsak önce aynaya bakmamız gerekiyor.

■ Ertuğrul Süngü

## DRAGON AGE

Sadece Dragon Age II'de değil, belki de birçok oyunda bu olabilirdi. Tamam, şimdilik olmadı ama gelecekte olacak. Ne mi? Cinsiyet ayrımının ortadan kalkması... RPG oyuncularının geçen yıl en çok bekleddikleri oyunlardan bir tanesi olan Dragon Age II piyasaya çıktığı anda bir satış patlaması yaşadı. Geçen zaman içerisinde oyunun farklı detayları gün yüzüne çıktı. Bunlardan en belirgini, karakterler arasındaki etkileşimdi. Evet, grubumuzla her şekilde konuşabiliyor, kendileriyle fazlasıyla yaklaşabiliyorduk; hatta o kadar ki eşcinsel yaklaşmalar bile mümkündü bu oyun içerisinde. Ve dünya basını yine sahnede... Küçük yaşta çocukları farklı seçimlere yönlendirmekten başlayan ve oyunların amacını sorgulamaya, kadar uzanan saçma sapan bir liste yayınlandı. Basının her taşın altında yeni bir şey bulması bu olayı o kadar büyüttü ki birçok eşcinsel, oyunun senaryo yazarı ve aynı zamanda günümüzde çok zor bulunan bu tarzdaki özel durumları gündeme getirme başarısına sahip David Gaider'i istifaya davet etti...

## GENEL YASAKLAR

Oyunlar üzerine suç atılmasındansa onları direkt olarak yasaklamak sanki daha güzel bir fikir gibi gözüküyor bana. En azından "ben anlamadım, bana kötü geldi, yasakladım" diyebilir bir ülke ya da bir makam. Bu duruma en iyi örneğe birazdan yazacağım oyunlar ve yasaklandıkları ülkeler olacak. Singapur'da Mortal Combat, Güney Kore'de Tom Clancy's Ghost Recon 2', Yeni Zelanda'da Postal 2, Almanya'da Fary Cry, Japonya'da ise Grand Theft Auto adlı oyunlar yasaklılar listesinin başında yer alıyor. ABD ve bazı Avrupa ülkelerinde de oyunların hangi yaş grubuna hitap ettiğini tespit etmek üzere kurulan organizasyonlar var. Organizasyonların amacıysa çocukları şiddetten korumak, bu tür yayınlara sadece yetişkinlerin için ulaşmasını sağlamak. Ülkemizdeyse Yalova Valiliği, bir süre önce aldığı kararla 18 yaşından küçükleri suçla özendirici mahiyette bulunduğu gerekçesiyle Halo, Line of Sight: Vietnam, Metin 2, Pariah, Return to Castle Wolfenstein ve Serious Sam adlı oyunların il genelindeki internet kafelerde oynanmasını yasaklamıştı. Yapacak bir şey yok...



20 ADDET CİFT KİŞİLİK DISNEY ON ICE BİLETİ!  
 2014 YILIN EN İYİ 100 FİLMİ



HER AY  
 3 DERGI

+20  
 POSTER

- COLDPLAY
- EVANESCENCE
- LOU REED & METALLICA
- JUSTIN BIEBER
- BRUNO MARS
- LENNY KRAVITZ
- LIL WAYNE
- JOSS STONE
- KELLY ROWLAND
- TEST: GUNS N' ROSES
- BENİM HİKAYEM: BURAK GÜVEN (mor ve ötesi)
- THE GAME
- DRAKE
- OWL CITY
- DATAROCK
- JANE'S ADDICTION

5 KİŞİYE  
 KARAYIP  
 KORSANLARI  
 DVD'Sİ



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

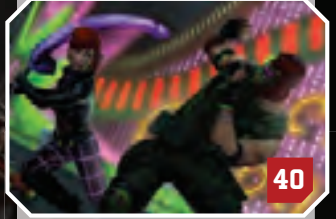


[www.bluejean.com.tr](http://www.bluejean.com.tr)

# İlk

Oyuna boğulacağız...

**B**üyük oyunlar yavaş yavaş kendini göstermeye başladı. Önümüzdeki süreçte istemediğimiz kadar çok oyuna kavuşacağız; hatta resmen oyunların içinde yüzeceğiz desek yeridir ama hepsinden önemlisi, bu yıl sona ermeden Diablo III'e kavuşup hasret giderme ihtimali yüzünden gözlerine uyku girmeyen Diablo hayranlarının muradına erecek olması. Bu ay beta testiyle sayfamıza konuk olan Diablo III için ofiste uykusuz geçen gecelerde Diablo III seansları vardı.



40

## Saints Row: The Third

Çılgınlığın limitlerini zorlamak üzere yola çıkan yapımcılar, Saints Row: The Third'de aklımızı esir almaya niyetlenmiş gibi.



44

## NFS: The Run

Kaçış... Kaçış hiç bu kadar hızlı olmadı. Yeni Need for Speed oyununda hızı hissederken gözünüzden yaşlar gelecek.



45

## Mass Effect 3

BioWare bizi şaşırtmak adına popüler oyun serisine yeni bir yön vermek için kolları sıvamış durumda.

## 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

Amansız bekleyişte sona yaklaşırken Diablo III'ün betası ateşimizi bir nebze olsun dindirdi.

46



Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Yapım Volition Dağıtım THQ Tür Aksiyon Platform PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 15 Kasım 2011 Web www.saintsrow.com

## Saints Row: The Third

Saçmalık diz boyu olduğunda...

**B**öyle bir film izlemediniz, böyle bir oyun oynamadınız. Volition ve THQ el ele vermiş, kafalar bir milyon zaten, o çok net, "Öyle bir oyun yapalım ki ciddiyetten eser olmasın." demişler. Gelecek ay ortaya çıkacak olan yapımın adı da Saints Row: The Third olmuş böylelikle.

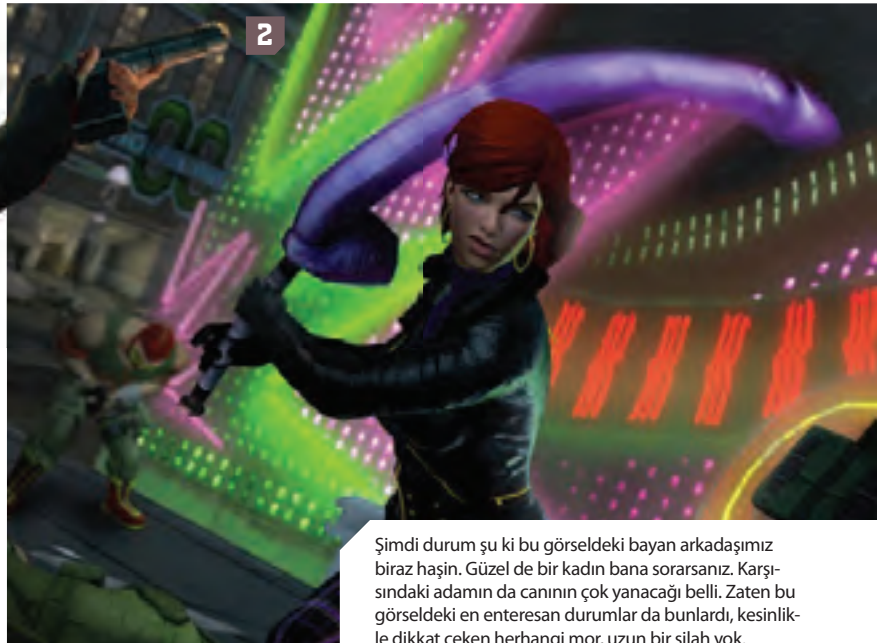
Bu oyun çok saçma olacak arkadaşlar, peşin olarak söyleyeyim. O kadar saçma olacak ki eğlenmekten ağızımızı kapatamayacağız. ■ Tuna Şentuna

1



Bir elinde silah, diğer elinde molotofkokteyli olan bir din adamı sadece, nesini garip bulduğunuzu hiç anlayamadım?! Emin olun ki bu tip bir görüntü, Saints Row'da göreceğiniz en naif manzaralardan bir tanesi olacak zira oyunun diğer yönleri o kadar kopuk ki bir noktadan sonra gerçek hayat banal gelecek.

2



Şimdi durum şu ki bu görseldeki bayan arkadaşımız biraz haşın. Güzel de bir kadın bana sorarsanız. Karşılarındaki adamın da canının çok yanacağı belli. Zaten bu görseldeki en enteresan durumlar da bunlardı, kesinlikle dikkat çeken herhangi mor, uzun bir silah yok.





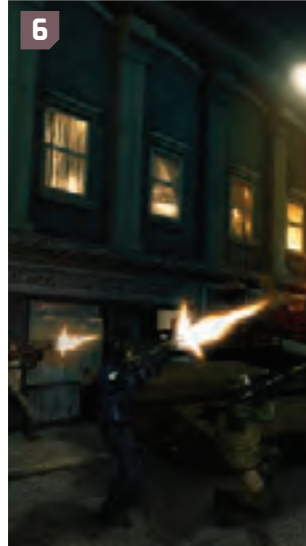
Köfte dudaklı, pembe sakallı, mora çalan bandanalı ve turbo eşcinsel gözlüğüyle... TGS'deki demoda birtakım arkadaşlar, sıradan bir karakter yaratıp daha sonra estetikçide onu siyahi bir bayana çevirebildiklerini açıkladılar. Yani bu oyunda karakterinizi bambaşka bir şekle, en absürt haliyle sokabileceksiniz.



Polisler ve diğer çeteler dahil olmak üzere, oyundaki her türlü canlı, düşmanımız sayılır. Düşmanımız olmasa da onlara nedense zarar vermek isteyeceğiz. Polislerden çok diğer çetelerin tehlikeye oluşturacağını düşünmekteyiz.



Bu bir çizgi film karesi değil, sizin ekibiniz. Yani siz isterseniz, ekibinizi bu kıyafetlerle donatabileceksiniz. Şu anda sevimli gözüküyor olabilirler ama ellerine verdiniz mi roketatarları, makineli tüfekleri, o sevimlilikten eser kalmadı şimdi, gördün mü ya...



Boşuna ateş ediyorlar, söyleyeyim. Nedeni basit, o uçak bir "Air Strike" uçağı ve aşağıyı cehenneme çeviriyor. İşin güzel tarafı, bu silahı siz kullanabiliyorsunuz ve istediğiniz an, istediğiniz bölgeyi mahşer yerine çevirmek için her zaman emrinizde!



Buradaki garip şeyleri tek tek sayarak tüm sayfayı doldurabiliriz fakat bizim dikkat etmemiz gereken, koltuğun arkasında duran silah. Üstünde ufak bir ahtapot olan bu silah, insanları birer zombiye dönüştürüyor. (Yani amaçsızca ortalıkta gezinen canlılara; beyin yedikleri yok.) Daha da güzeli, diletiğimiz an bu zombileri tek tuşla patlatabiliyoruz.



Şahane bir cihazla analizimizi tamamlıyoruz. Peşimizdeki uçak hiç hoş değil ama binebildiğimiz bu Sky Jet (Adını tam şu an uydurdum.) pek afili duruyor. Trafığı hiçe sayarak kullanabileceğimiz araç özellikle hız getiren görevlerde çok işe yarayacağına benziyor.



## Multiplayer

Yazımızda Gunzeker adlı karakter sınıfından bahsettik. Multiplayer oyunlarda karakter sınıflarının yeteneklerini birlikte kullanarak güçlü düşmanlara karşı savaş verebiliyor ve oyunun senaryo modunu online olarak arkadaşlarımızla oynayabiliyoruz. En azından açıklananlar bu şekilde...

**Yapım** Gearbox Software **Dağıtım** 2K Games **Tür** FPS

**Platform** PC, PS3, Xbox 360 **Çıkış Tarihi** 2012 **Web** www.borderlands2.com

# Borderlands 2

"Find me somebody to shoot"

**K**afalarından sayılar dökülür; çünkü bilmek istersiniz. Sizi kovalayacak mı? Canı yandı mı? Size kin güdecek mi ve en önemlisi, elinizdeki silah o rakamın hakkını veriyor mu?

Belki ölmüştür, belki sağdır. O sayıyı gördünüz ya, devamını getirebileceksinizdir. Tetiğe her basışınızda ya iki basamaklı bir sayı moralinizi bozar ya da üç basamaklı bir heyecan yaşarsınız.

Sayılar birer kuraldır Borderlands'in dünyasında. Sayı yoksa oyun da yok.

Borderlands 2'de de kural değişmiyor: Yine ateş ediyoruz, yine canı yanan düşmanlarımızı haykırmak yerine cümlelerini sayılara döküyor, sayılar dökülüyor, rakamlar konuşuyor, herkes dinliyor...

## Pandora'nın kutusunda bir gece

Geçen ay Ahmet, gamescom'dan Borderlands 2 izlenimlerini bildirdi ama rakamlardan bahsetmedi. Jack'in hegemonyasını ve önceki oyundaki dört kahramanını ona başkaldırısını anlattı, Pandora'nın zamanla büyük bir bozulma geçirdiğini söyledi. Şüphe etmeyin. Doğruyu söylüyordu.

Bizse bugün burada, Pandora'daki senaristlere değil, Pandora'nın daha hareketli halkına, daha aksiyon meraklı yönüne değineceğiz. Ne de olsa elimizdeki oyun bir adventure oyunu değil, aksiyonun cel-shaded grafiklerle süslenmiş hali.

Yeni oyundaki en büyük yenilik, oyunda çok büyük bir yeniliğin olmaması. Dur, kapatma dergiyi! Bunun anlamı şu: Eski Borderlands duruyor, üstüne tonla irili ufaklı yenilik geliyor. Oyunu kolaylaştırmak adına yapılan hareketler yok, düzleştirmek adına basitleştirilen detaylar yok... Onun yerine daha iyi bir yapay zeka,

Tansiyon Ölçer

**YÜKSEK**

yeni silahlar, yepyeni ve karakter sahibi mekanlar ve daha esprili bir anlatım var.

## Taşa toprağa veda

İlk oyunu düşündüğünde aklına kahverengi kayalar ve verimsiz topraklar gelenler beri gelsin, hepimiz kardeşiz. Gearbox'ın da bu konuda sıkıntısı olmuş olacak ki yeni oyuna kar manzarası da geliyor, yeşil otlar, ağaçlar da boy gösteriyor. Böylelikle hem oyunun atmosferine daha iyi kendimizi kaptrabileceğiz, hem bu alanların sunacağı zorluklarla karşılaşacağız, hem de bölge tiplerine göre düşmanlarda farklılıklar göreceğiz. Güzel gelişme, aferin. Üstelik bu değişimi yine Borderlands'in cel-shaded grafikleriyle tecrübe edeceğiz, o konuda da değişen bir şey yok.

Borderlands'in grafiklerinden daha önemli bir konu elbette ki silahları. Yeni oyunda silahların bulunacağını gururla bildirir, istifamı da veririm; çünkü böyle habercilik olmaz. Doğru habercilik, yeni silahların ilk oyuna kıyasla çok daha iyi özellikler içereceğini, birçok tipte olacağını ve yine ilk oyundaki gibi yere düştüğünde, yanlarına giderek o silah hakkındaki bilgileri silahı elimize almadan görebildiğimizi bildirmeyi içerir.

Silah mevzusu oyunda büyük yer tutacak. Örneğin Tediore silahlar olacak, bunlara paçavra muamelesi yapacağız çünkü onu hak ediyorlar! Tediore tipi silahlardan her yerde bulabileceğiz ama bunlar "kullan at" tipi silahlar olacak; yeniden cephaneye takmak bile istemeyeceğiz. Buna karşın Bandit silahları, görünüş olarak "ev yapımı" gibi gözükse de modifiye edilmişler için iyi bir performans verecek. Bu silahların bazı özellikleri, standart tiplere göre üstünlük gösterecek (Misal, gelişmiş şarjör kapasitesi.)

■ O robota binebileceği-  
mizi söylesin birisi...



ve kaliteli silahlar bulana kadar bunları kullanabileceğiz.

Silahlardaki vuruş hissiyatı ve silahların işleyişi ilk oyundan pek farklı olmayacak ama bu defa düşmanlarımızı yakalamak biraz daha zor olacak.

Bunun iki nedeni var. Birincisi, farklı düşman tipleri, hızlı koşanlar, uçup konanlar, kolay kolay kendilerini kurşunların önüne atmayacak. Ayakları yere basanlar da hedefinizden hızla uzaklaşacak; çünkü siperleri çok daha etkin kullanabilecekler. Gerekirse merdivenlerden tırmanıp kendilerine daha iyi bir görüş açısı bulmaya çalışacaklar, gerekirse birbirlerine yardım ederek sizi köşeye kısırmak üzere anlaşmalı hareket edecekler.

Ne var ki her FPS öncesi bu tip açıklamalar yapılır ve biz oyunda sadece bir siperin arkasından amaçsızca ateş eden ve gideceği yeri şaşırıp namlumuzu doğru koşan adamlar görürüz. Umuyorum ki bu kara büyü, bu oyunla birlikte bozulur.

Farklı düşmanlarımız arasında makineli tüfekle üstümüze kurşun boşaltan adamları uçarak iyileştiren şifacılar bayağı can sıkacağına benziyor. Bunları gördüğümüzde makineli sahibi arkadaştan önce uçan sinekleri öldürmemiz gerektiğini söylememe gerek yok herhalde.

Bir başka örnekte de birbirine zincirlerle bağlı iki düşman göreceğiz. Eğer iyi bir atış yapıp zincirlerini kırarsak, bu adamlar birbirine dövüşmeye başlayacak. Onları durup izlemek de mümkün ama neden fark edilmeden onlara ateş yağdırmıyoruz, değil mi? Bu tip stratejik hareketleri oyun boyunca yapmamız gerektiği de açıklananlar arasında.

#### **Komik misin?**

Borderlands ne hikmetse görüntüsüne bakmadan ciddi bir oyun olmayı seçmişti. Ben daha esprili olaylar beklerken, bir baktım ki karikatür gibi dünyada son derece ciddi bir savaşın ortasındayım. Daha sonra oyun için hazırlanan DLC'lerle ise oyuna esprili yönler eklemişti ve DLC'ler iş yapınca, Gearbox Software yeni oyunu da bu şekilde hazırlamayı uygun gördü.

Yani neymiş, bu oyun komik olacak. O kadar ciddiyetsiz olacağını da düşünmüyorum elbette ki ama oyunun görüntüsüne daha uygun bir yapıda olacağını tahmin etmek de güç değil.

Ve geldik Gunzerker konusuna. Yazının ne tarafında

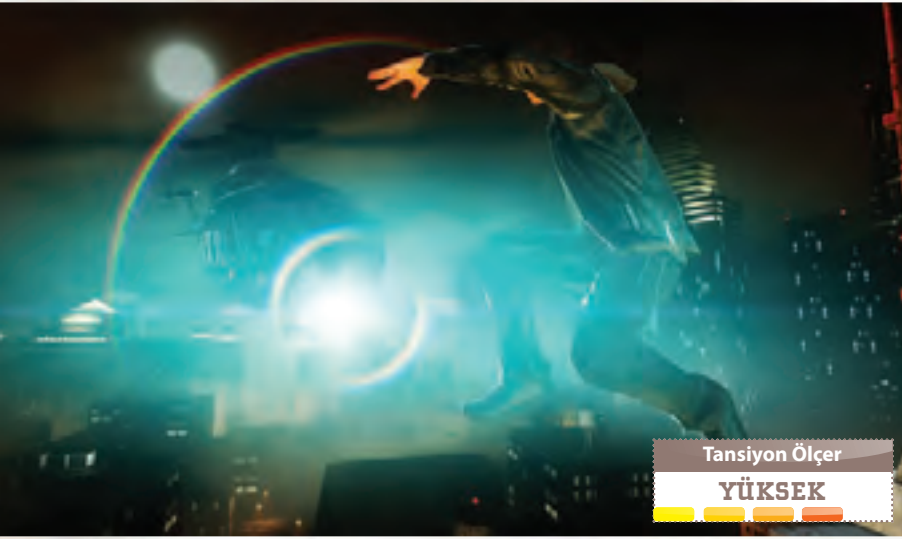
bahsettiğimi bilemediğim için kendisi sona kaldı.

Gunzerker, oyundaki sınıflardan bir tanesi ve silahlarla arası bir hayli iyi. Bu güçlü karakterin özel bir yeteneği var ve bunu çalıştırdığında, belirli bir süre iki tane silah kullanabiliyor. Bir elinde tetikçi tüfeği, diğer elinde roketatar olabilir örneğin. Eğer iyi bir kombinasyon yaparsak, bazı özel saldırı hareketleri de yapabileceğimiz söyleniyor.

Daha net ve işe yarar yeteneklerin bulunduğu (Eskiden +%2 Critical Hit gibi, silah özelliği kıvamında yetenekler vardı.) Borderlands 2 için sabırsız diyemeyiz ama ümitliyiz. Böyle giderse en az ilk oyun kadar iyi bir oyun ortaya çıkacağına benziyor. Bu da bizi mutlu ediyor, sevindiriyor, oluyor bir şeyler yani... Hepinize neşeli sonbaharlar dilerken, kendime de iyi bir uyku diliyorum.

Biraz ihtiyacım var sanırım... ■ **Tuna Şentuna**





## Ön

### Sipariş

Son zamanlarda moda olan "ön sipariş verene ekstra içerik" mantığı The Run'da da mevcut. Eğer oyun için ön sipariş verirsiniz, ekstra otomobillere sahip olacak, Underground ve Most Wanted oyunlarında bulunan etkinlikleri açacaksınız.

**Yapım** EA Black Box **Dağıtım** Electronic Arts **Tür Yarış Platform** PC, PS3, Xbox 360

**Çıkış Tarihi** 15 Kasım 2011 **Web** www.needforspeed.com/therun

# Need for Speed: The Run

Hayatının yarışı...

“Vurdulu kırdılı” diye tabir ettiğimiz yapımların oyun piyasasını ele geçirdiği şu dönemde, “arcade” yarış oyunu bulmak son derece zor. Need for Speed (NFS) ve DiRT serisi olmasa hepten aç kalacağız yani. Bunların arasında DiRT serisini bir kenara koyarsak NFS serisi gerçekten oyuncular için önemli bir yapımdır. Yılların eskitemediği seri, zaman zaman düşüşe geçse de asla popülaritesini yitirmedi ve yeni oyun da “The Run” takısıyla geliyor, hem de fazlasıyla iddialı.

## Run run run!

Oyuna getirilen en büyük yenilik, elbette ki artık arabamızdan bazı görevlerde çıkabiliyor oluşumuz. Tabii ki Grand Theft Auto misali serbestlik sağlanmıyor fakat seri için büyük bir yenilik bu. Bazı görevlerde araçtan çıkmamız gerekecek ve bu sırada “doğru anda doğru tuşa basma” sistemi devreye girecek. Yayınlanan videoları izlediniz mi, bilmiyorum ama birinde, bahsettiğimiz araçtan çıkma olayı çok net bir şekilde gösteriliyordu. Karakterimiz, son hız gazlarken ufak çaplı bir kaza geçiriyor ve o da ne?! Polisler peşinde! Hemen arabasından çıkıyor ve birkaç ara sahnedan sonra koşmaya başlıyor. Atlama noktalarına geldiği zaman belirtilen tuşa basmamız gerekiyor, hatta araç dışındayken bir polisle bile dövüşüyor.

Neyse, biz konumuza dönelim. The Run, EA'nin fazlasıyla önem verdiği, gerek görsellik, gerekse oynanış bakımından bize çok şey vaat eden bir oyun olacak. Görselliğin bu kadar iddialı olmasının sebebiyse Battlefield 3'ü sanat eserine çeviren Frostbite 2 motoruyla hazırlanıyor oluşu. Frostbite 2 sayesinde harika oyun

Resimde gördüğümüz kovalama sahnesi Hollywood filmlerinden fırlamışçasına heyecan dolu.



içi manzaralar ve üst düzey teknik detaylar yer alacak. Yine Battlefield 3'te bulunan “destruction” özelliklerinin The Run'da olup olmayacağı hakkında henüz bilgi yok ama eğer olursa araçlar en gerçekçi biçimde parçalanacak diye düşünüyorum. Oyun, tarz olarak Underground ile Undercover kırmısı, hafif de Hot Pursuit kıvamında olacak; yani Shift gibi tamamen yasal çerçevede ve simülasyon olmayacak. Evet, yarışlar tamamen yasadışı olacağız. Zaten bu hep daha çekici olmamış mıdır?

The Run, ilginç oynanış yapısına ve yarış modlarına sahip olacak. Bunu nasıl mı anladım? Örneğin; yayınlanan bir videoda şehirden polis arabasıyla kaçmamız gerektiği sırada bir helikopter peşimize takılmasını mı? Bir diğer ilginç detay da kaza yaptığımız bir sahnede oluşuyor. Arabamız yuvarlana yuvarlana tren rayının üstüne düşüyor ve karakterimiz ayıldıktan sonra başımızın belada olduğu anlaşılıyor. Bu sefer ekranda görünen tuşa arka arkaya basmamız gerekiyor. Birkaç denemeden sonra tren üstümüze doğru gelirken son anda kurtuluyoruz ve bu olay güzel bir sinematikle süsleniyor.

Oyunun temelini tabii ki otomobiller oluşturuyor. Otomobil repertuarına oyunun resmi sitesinden bakabilirsiniz; çünkü araç listesi buraya sığmayacak kadar fazla. (Evet, abartıyorum.) Tamam, şu an açıklanan liste pek doyurucu değil ama zamanla yeni araçların duyurulacağı resmen duyuruldu. Siz bu yazıyı okurken muhtemelen yeni otomobiller duyurulacaktır.

Bizi ilgilendiren bir diğer konuya sürüş mekanikleri. Hot Pursuit'in sürüş mekanikleri pek çok insan tarafından beğenilse de bana kalırsa geliştirilmeliydi. En basit örnekle dünyanın en hızlı arabalarından biri olan Bugatti Veyron, nitro ile ve son hız giderken Ford GT sizi sollamasın mı? İşte bu gibi ufak detaylar, bir araya gelince sinir bozucu olabiliyordu. Neyse ki EA, bu konunun üstünde durulduğunu, teknik anlamda oyuncuları memnun edecek geliştirmeler yapıldığını belirtti.

## You win!

Oyun üzerinde büyük bir çaba harcanıyor, bu net. Fakat bu çabanın oyuncular üzerindeki etkisi nasıl olacak? Kimler sadece yarışmak yerine oyunun tüm yeniliklerine göz atmak isteyip oyunu “keşfetmeye” çalışacak? NFS serisinin artık ciddi bir revizyona ihtiyacı var. The Run bu iş için ilk adım olabilir ve bize bu oyunu beklemek düşüyor sevgili okurlar. Acaba NFS, eski ihtişamına kavuşabilecek mi? Acaba The Run, oyuncular tarafından beğenilecek mi? Tüm bu soruların cevabını Kasım ayının ortasında öğreneceğiz. ■ **Çaylak 1**





**Yapım** BioWare **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** RPG **Platform** PC, PS3, Xbox 360  
**Çıkış Tarihi** 6 Mart 2012 **Web** masseffect.bioware.com

## Mass Effect 3

Bir Shepard evreni kaç kere kurtarabilir?

**i**nsanoğlunun huyudur, ders almaz hiçbir zaman geçmişten. Aynı yanlışları yapar, aynı önyargıyı sürdürür ve o kısacık hafızasında geçmişte yaşamış olan trajedileri unutuverir günlük telaş içinde. Görünüşe bakılırsa evrende de durum aynı. Bu yüzden düşünmeden edemiyorum, bir kahraman kaç kere kurtarabilir evreni?

Mass Effect (ME) serisinin üçüncü oyununda Reaper tehdidi ağır, daha önce hiç olmadığı kadar gerçek ve yakın durumda. Hatırlarsanız ilk oyunda Shepard, kaçak bir Spectre peşinde koşarken, Reaper isminde bir ırkın dönüşüne hazırlık yapıldığını fark ediyor ve bu ırkın saldırısında Citadel'i kurtarıyordu. Boru mu bu, koskoca Citadel'i kurtarmışız diye böbürlenirken ikinci oyunda bir bakıyoruz ki Shepard yanarak atmosfere düşüyor ancak bize ölümden rahat yok, karakterimizin diriltildiğini ve Reaper illetine karşı ikinci bir göreve gönderildiğimizi görüyoruz ama biter mi kahramanın çilesi?

### Bitmez...

Kolay değil, ölümlerden dönmüşüz, Collector ve Reaper ortaklığına karşı savaşmışız ama düşman azimli ve kararlı. Üstüne üstlük Cerberus da bize ihanet etmiş, ayıkla pirincin taşını! ME3, Shepard'ın Dünya'da yargılanmasıyla başlıyor. "Kahramanlara hiçbir zaman gereken değer verilmez zaten" diye bir çıkış yapacakken Dünya, Reaper ırkı tarafından saldırıya uğruyor. Shepard, kendini güç bela ve elbette ki zorunlu olarak bu karmaşadan kurtardıktan sonra evrendeki eski arkadaşlardan ve belki yenilerinden kuvvet toplayıp bu kendini bilmez ırka son kez ders vermeye karar veriyor.

ME3'te bir BioWare oyununu farklı kılan en büyük özellik olan RPG öğeleri, oyun içerisine çok daha fazla yayılmış

olacak. Karakterler arasındaki etkileşim daha derin ve oyunun oldukça esnek bir senaryo akışı var. Karakterlerin yeteneklerini geliştirme süreçleri daha da geliştirilmiş, tek olarak başlayan yetenekler seviye atladıkça ikili seçeneklerle genişliyor. Karakter yaratma ekranında daha fazla seçenek mevcut. ME3, ilk iki oyunda alınmış olan kararlardan etkilenecek bir senaryoya sahip. Dolayısıyla ilk iki oyunu oynamadan üçüncü oyundan başlamak bir miktar zorlayabilir sizi. İlk iki oyundan karakterinizi üçüncü oyuna aktarmanız da mümkün. Savaş sistemiyse daha zorlaştırılmış durumda. Özellikle yapay zekanın birbirini desteklemesi ve korumaya çalışması söz konusu; önceki oyunlarda olduğu gibi öldürülmesi kolay ve bireysel takılan hedefler değil düşmanlar. Savaş sisteminin bir başka özelliği ise artık oyuncuların savaş alanında daha serbest hareket edebilmeleri ve hatta saklandıkları yerden düşmana görünmeden ateş edebilmelerinin mümkün olması. Geliştirilmiş yakın dövüş sistemiyle doğru zamanda yakın dövüş tuşuna basılırsa ölümcül darbeler indirilebiliyor düşmana. Ayrıca düşmana ateş ederken çığınca şarjörü boşaltmak yerine kaslarına veya eklem yerlerine hedef almamız artık mümkün hale geliyor. Oyunda eski oyunlardaki dostlarımızın bazıları geri dönerken yeni birkaç karakter de sahneye giriyor. Pek çok yenilik ve daha da zorlayıcı bir oyun sistemi ile karşımıza çıkıyor ME3. Bu oyunun tek kötü yanıysa heyecanla beklemek zorunda olmamız gereken beş aylık süre. **Meriç Erbay Bozkurt**

Tansiyon Ölç

ÇOK YÜKS



D3 ile seriye eklenen özelliklerden biri de rekorlar serisi. Artık bir seferde ya da toplamda kaç düşman öldürdüğümüz bize bildiriliyor. Sonuç olaraksa fazladan yetenek puanıyla ödüllendiriliyor.

Haritamız tıpkı WoW'da olduğu gibi hemen sağ üstte bulunuyor. Buradan aktif görevlerimizi sarı bir ok yardımıyla rahatlıkla bulabiliyoruz. Ayrıca görevlerimiz de yine WoW'da olduğu gibi hemen haritamızın altında yazıyor.

Menümüz yine tanıdık bileşenlerden oluşuyor. Sağ tarafta sağlık, sol tarafta karaktere göre mana ve benzeri bir özellik yer alıyor. Hemen ortadaysa aktif yeteneklerimiz sıralanmış durumda.

**BETA TESTİ**

**Yapım** Blizzard Entertainment **Dağıtım** Activision Blizzard **Tür** Aksiyon / RPG  
**Platform** PC, Mac **Çıkış Tarihi** 2012'nin ilk çeyreği **Web** www.diablo3.com

## Diablo III

Beklemek daha da zorlaştı...

**Z**aman nasıl da hızlıca akıp geçiyor, değil mi sevgili okur. Warcraft serisinin ilk oyunu daha dün çıkmış da disket disket oyun almışız gibi geliyor. Üzerine StarCraft çıkmış, CD-ROM'u olmayanlar boş gözlerle bakmışlardı olanlara, gelişen ve değişen teknolojiye. Şimdi çok uzun ve şaşalı bir giriş yapmak istemiyorum zira bu Diablo III'ün (D3) sadece beta testi; kendimi ve duygularımı oyunun tam sürümüne saklıyorum anlayacağınız.

### Beta III

Birçok insan başvurdu beta anahtarını alabilmek için ama ülkemizde gerçekten az sayıda kullanıcı bu oyunu ilk elden deneme fırsatını yakalayabildi. Nedir bu beta, gelin biraz açıklayayım size. Birçok sahne, şu ana kadar yapılan tanıtım görüntülerinde geçiyor. Oynanabilir beş sınıf da açık ve siz uğraştığınız sürece yeni seviyelere yelken açabiliyor. Siz uğraştıkça diyorum; çünkü beta süreci en iyi ve detaylı oyun deneyimiyle bile toplam iki saat sürüyor. Bu eğlenceyi arttırmak ve karakterlerimizin yeni yeteneklerini görmek için tıpkı D2'de yaptığımız gibi parti kuruyoruz. Böylece düşmanlar daha zor yok oluyor ve kendilerinden çok daha kuvvetli eşyalar düşebiliyor.

Ben oyunu tabii ki bütün karakterlerle oynadım ama en çok Wizard ve Witch Doctor üzerine yoğunlaştı ilgilim. Karakter modellemeleri gayet güzel oyunda ama nedense yine D2'deki gibi, sadece göğüs zirhını

giyince karakter üzerinde çok büyük bir değişim oluyor. Allah'tan farklı omuzluk ve miğfer modellemeleri var. "Modelleme" demişken hemen söylemek istiyorum ki D3 atmosfer olarak en net ifadeyle "olmuş", bunu bilmem daha iyi açıklayabilir miyim. Harika bir "karanlık" hakim oyuna; ne çok, ne de az. Fakat oyuncuyu gerçekten boğuyor bu ve sürekli irkiltmenizi sağlıyor. Yapılan bölümler, hatta köyler bile o kaotik ortamı sunuyor ekran başındaki oyuncuya. Ateşin yaydığı o limitli aydınlığı görebiliyorsunuz. Karanlık temasıysa garip bir şekilde üçüncü oyunda iyiden iyiyeye gerginlik katmış seriyeye.

Oyun içerisinde kendi kendine çalışan bir fizik motoru bulunuyor. Böyle kırık dökük ve yıpranmış binaların yanından geçerken aniden yıkılmalarına sebep oluyor ki bu ve benzeri durumlar, zindanların içerisinde olduğu zaman düşmanlarımız bu yıkıntılar altında kalıp ezilebiliyor. Genel olarak hızlı bir oyun yapısı hakim D3'e ki zaten kendisinden beklenen buydu. Fakat beta testinden midir, bilinmez ama düşmanlarımız gerçekten çok yavaş ve kendilerini ekranın uzak köşesinde görebildiğimiz için rahatlıkla yok edebiliyoruz. Aralarında bir kez beni inanılmaz bir hızla yok eden oldu, o ayrı ama genele bakınca rahat bir oynayıp söz konusu. Bu durum ancak betanın sonunda birazcık değişiyor ve anlamsız sayıda düşman ünitesinin arasında kalmış bir şekilde buluyoruz kendimizi genelde.

Birazcık daha teknik bilgiye geçmek istiyorum. İkinci oyundan hatırladığımız Stash'imiz, yani sandığımız

yine yerli yerinde duruyor ama sadece bir farkla. Bu sefer kendisi 14 bölmeye sahip ve istendiği takdirde bu sayı artabiliyor. Her yeni 14 bölme içinse net 2.500 altın gerekmektedir. Yani her türlü vereceğimiz bir para bu, sanıyorum açıklayabildim. Eskiden hatırladığımız waypoint'ler yine duruyor fakat eskisi gibi hayat kurtarmıyor gibi geldi bana; çünkü "Stone of Recall" isimli taş sayesinde istediğimiz an, dışarıdan herhangi bir etkiye maruz kalmadan kendimizi köyümüze ışınlayabiliyoruz. (Bildiğin Soulstone işte.) Kullanıcıyı rahatlatmak üzere üretilmiş bir diğer yenilikse "Culdron of Jordan" ki bu eşya sayesinde yol üstünde bulduğumuz eşyaları direkt olarak satabiliyoruz. Ayrıca bu eşyaları gerektiğinde Köye dönüp Merchant'tan tekrar satın alabiliyoruz. Runic Games'in





ürettiği Torchlight, envanterin dolup sürekli şehre dönülmesi zorunluluğuna bir köpekle çare bulmuştu ama D3, bu konuda çok net bir tavır sergilemiş ve gerçekten hoşuma gitti. Nephalem Cube ise belki de oyundaki en önemli eşya olacak. Bu cihaz bildiğiniz bir disenchant mekanizması, yani satmadığınız eşyaları kendisiyle materyale dönüştürebiliyoruz. Bu sayede elimize geçen hammadde ile Blacksmith'te yeni eşyalar üretebiliyoruz. Bir - iki ay önce yazdığım ilk bakış yazımda da değindiğim gibi, önce kendisiyle arkadaş olmamız gerekiyor ve bunun için bir - iki görev yapıyoruz. Devamındaysa kendisi dükkanını bize sunuyor. Burada yaptığım craft eşyalar, betanın son boss'unu öldürene kadar karşıma çıkanlar arasında en iyileriydi. Bakalım oyun içerisinde nasıl olacak...

### Zombilerin düşünü

Vallahi her yer zombi! Orijinal oyunda daha çok yaratık istiyorum ben, şimdiden diyeyim. Efendim, birazcık daha karakterlere yönelmek istiyorum. Bildiğiniz gibi mana ve hayat barları bulunuyor. Mana demişken, o Mana kısmı artık göreceli; çünkü her sınıf kendisine özel bir güç kullanıyor. Misal, Demon Hunter'ın kullandığı Hatret ve Discipline gibi iki farklı özellik bulunuyorken, Monk yakın dövüşte ve bazı yetenekler yardımıyla dolan Spirit gücünü kullanıyor. Nitekim iksirler konusunda dikkat çeken nokta, D2'deki gibi ardi ardına HP içemiyor olmamız. Her iksirin belirli bir süresi var ve bu bazı yetenekler için de geçerli. (WoW'daki cooldown mantığı buraya da gelmiş.) Karşıma çıkan yeni iksir Elixir of Resilience oldu ki kendisi karaktere savunma yönünden birçok özellik veriyor. Karakterlerimizse yetenekleriyle ön plana çıkıyorlar. Ben en çok Wizard'ı beğendim ama Witch Doctor'la da yapılabilecek çok fazla kombo olduğuna şahit oldum.

Witch Doctor zehir teması üzerine kurulmuş bir karakter ve ilk yeteneği de zehirli ok üfleme. Devamında gelen "Grasp of the Dead" isimli yetenek sayesinde hem düşmanı yavaşlatıyor, hem de ona ufak ufak zarar veriyor. Benim başlangıçtaki favori yeteneğimse Plauge of Toads oldu. Wizard ise gözümde ilk olarak Shock Pulse ile girdi. Ardi ardına yapıldığında kalabalık grupları anında yok eden elektrik dalgaları inanılmaz işinize yarayacak. Devamında gelen Wave of Force ise çevredeki bütün düşmanları geriye ittiği gibi üzerine bir de zarar veriyor. Ve şimdilik favorim Electrocute. Bastıkça spam'lanan ve her seferinde bir başka düşmana seken Chain Lightning benzeri bir yetenek. Monk fazlasıyla hızlı bir karakter olmuş. Yakın dövüşteki becerileri hayret verici. Kendisinin en büyük özelliği ise D2'deki Paladin karakterinin yaptığı parti healing'i ve buff'ı D3'te yapacakmış gibi gözüküyor olması. Breath of Heaven yeteneğiyle hem kendisini, hem de parti üyelerini iyileştirebiliyor. Barbarian tamamen kas gücüne dayalı bir sınıf. Yetenek kullanması içinse bolca dayak atması ve yemesi gerekiyor. Bu sayede dolan Fury yeteneklerimizi kullanabiliyoruz. Zaten kendisinin bir yetenek ağacı Fury doldurmak, diğeri boşaltmak üzerine kurulu. Call of the Ancient gibi inanılmaz yetenekleri sayesinde oyunu tamamen değiştirebilecek bir sınıf Barbarian. "Yine de uzaktan vurun vurabiliyorsunuz kadar kendisine." derdim eğer bir Demon Hunter olsaydım; çünkü kendisi D3'ün uzak menzil makinesi. Bola Shot ve Chakram gibi saldırı yetenekleriyle düşmanını yıldırır Demon Hunter, temel saldırılarının "critical" vurma ihtimalini %100 arttıran Fundamentals gibi yetenekleriyle de dikkat çekici bir sınıf.

Ben beta testini beğendim ama öyle ağızım açık kalacak hale de gelmedim. Sanki D2'nin cıllanmış hali gibi gözükte bir an gözümde ama biliyorum, oyunun tam sürümü çıktığında bundan çok daha fazlasının sunulacağını hep birlikte göreceğiz. Blizzard işte, ancak ucundan tattırdı bizlere...

■ Ertuğrul Süngü



**Yapım** Frozenbyte **Dağıtım** Atlas **Tür** Aksiyon / Platform **Platform** PC, PS3, Xbox 360  
**Çıkış Tarihi** 2011'nin son çeyreği **Web** www.trine2.com

## Trine 2

Renklere kapılma, aklını çalıştır...

**2** 009 yılında Frozenbyte tarafından yaratılan Trine, rengarenk bir dünyadaki bulmacaları, krallığı kurtaracak olan üç kahramanı ve onların farklı özellikleriyle geçebileceğimiz ilginç bölümleri olan bir platform / macera oyunu olarak karşımıza çıkmıştı. Platform oyunlarında görmeye alışık olmadığımız müthiş grafiksel özelliklere sahip olan Trine, daha piyasaya çıktığı ilk andan itibaren oldukça fazla ilgi çekti ve yapımcılar bu ilgiden memnun olmuşa benziyor ki ikinci oyunla karşımıza çıkmaya hazırlanıyorlar.

İlk oyunda olduğu gibi bu oyunda da gizemli bir nesne tarafından bir araya getirilmiş hırsız, büyücü ve şövalye üçlüsünden oluşan bir kahraman grubumuz var. Oyunda ilerledikçe bu kahramanların farklı yeteneklerini kullanarak bölümlerdeki bulmacaları ve engelleri aşiyor, düşmanları yeniyor ve krallığı yaklaştıkça olan yeni bir tehlikeden kurtarmaya girişiyoruz. Hırsız karakteri hızı ve çevikliği ile ön plana çıkarken yeni oyunda zamanı durdurma özelliğine sahip. Büyücü, bulmacaların pek çoğunda nesnelere bir Jedi misali havaya kaldırarak veya düşmanları birbirlerine düşürerek yardımcı oluyor. Şövalye ise elbette ki kas gücüyle pek çok engelin ve düşmanın kolayca

### Masallar

Nedense küçük-  
lüğünden beri  
masal ve fantastik  
diyarlara yoğun  
bir ilginç olmuştur.  
İnsanoğlunun  
yaratdığı pek  
çok masal diyarı,  
aslında insanlık  
tarihinin içinde  
yer alan pek çok  
efsane ve hikaye-  
den yaratılmıştır.  
İster inanın, ister  
inanmayın, bu  
çilgin gezegende  
hala perilerin  
varlığına inanan  
insanlar mevcut.

### Tansiyon Ölçer

**YÜKSEK**

alt edilebileceğinin kanıtı. Kahramanlarımız bu sefer krallığın eski topraklarına gidiyor ve daha derin bir hikayenin içinde bizi bulmacadan bulmacaya, bölümden bölüme sürükleyerek muhteşem grafiklerle süslenmiş bir masal içinde kaybolmamızı sağlıyorlar. Kahramanların yeni yetenekleri ve özellikleri var ve bulmacaları kendi tarzlarıyla çözmemize yardımcı olurlarken savaşma yeteneklerinin oldukça geliştiğini söylemek mümkün. Bazı bulmacalar daha büyük ve daha karmaşık, tek bir karakterin yeteneğiyle çözemediğimiz zamanlarda diğer karakterlerden yardım almamız gerekiyor. Ayrıca multiplayer seçeneğiyle diğer Trine 2 oyuncularıyla işbirliği yaparak bulmacaları çözebileceğiz. Bulmacaların tek bir çözümü de yok ki bu da bölümlerin daha eğlenceli ve tekrar oynanabilir olmasını sağlıyor.

Oyunda bir miktar RPG ögesi de mevcut. Karakterler seviye atladıkça bazı yeni özellikler kazanabiliyorlar. Kahramanlar değişir de düşmanlar değişmez mi? İlk oyundan daha farklı ve çok çeşitli düşmanlarla karşılaşacağız Trine 2'de. Serinin en büyük özelliği, tabii ki grafiklerinin göz alıcı olması. Müziklerle bu fantastik dünyaya yakışır derecede büyüülü ve sizi bambaşka bir dünyaya götürecek kadar mükemmel. Trine 2'de yine muhteşem güzellikte grafikler, animasyonlar ve muhteşem bir müzik eşliğinde masalsi ortamlarda atlayıp zıplayacağız, kendimize merdivenler ve geçitler yaratacağız, düşmanlarımızı acımasızca kırıp dökeceğiz ve aklımızı işletip bulmaca çözümlerimizi kurtaracağız. Dikkat edin de görselliği seyredelim, müzik dinleyelim ya da hangi karakteri seçeyim derken ekrana bakıp kalmayın öyle. ■ **Meriç Erbay Bozkurt**



■ Cefakar büyücümüz bir Jedi misali taşları havaya kaldırıyor ki üstünden zıplayıp geçebilelim.







■ FM 2012'nin arayüzü daha önce olmadığı kadar temiz ve net görünüyor.



Yapım Sports Interactive Dağıtım Sega Tür Spor Platform PC  
Çıkış Tarihi 2011'in dördüncü çeyreği Web www.footballmanager.com

## Football Manager 2012

Her eve bir Mourinho lazım!

**C**anım memleketimde futbol denince akan sular durur, bütün dertler unutulur ve hatta ortada milli bir mücadele varsa hiç olunmadığı kadar birlik olunur. Hal böyleyken PES ve FIFA gibi serilerin ezelden beri gönüllerdeki yerleri değişmedi. Her zaman en çok oynanan oyunların başını çektii bu ikili Türkiye'de. Olayı menajerlik boyutuna taşımak isteyenlerse Football Manager (FM) serisinde kendini buldu. Oldukça ciddi bir takipçi kitlesi var Türkiye'de FM'nin; hatta sırf bu yüzden şimdi bahsini edeceğimiz FM 2012'nin Türkçe dil desteğini içereceği yönünde söylentiler bile dolanmaya başlamıştı ama bu hayaller bu yıl da suya düşmüş durumda. Yapımcı Sports Interactive, Türkiye'deki FM kitlesinin farkında ama ne yazık ki korsan kullanım oranını da gözden kaçırmıyor. Bu yüzden de sevgili FM fanatikleri, korsan kullanmaya devam ettikçe tamamen Türkçe olan bir FM'den mahrum kalacaklar. Tabii ki firma kararından geri adım atmazsa...

Şu an kesin çıkış tarihi belli olmasa da FM 2012'nin aşağı yukarı ne gibi yenilikler içereceği açıklandı. Oyunda yaklaşık 800 civarı yeni özelliğin olacağı iddialar arasında ama bu sayıyı şöyle bir elekten geçirince

### Hakemlik Sevdası

Şu ana kadar yapıldı mı, bilmiyorum ama hakemlik yapabileceğimiz bir oyun yapsalar ya? Ne kadar zevkli olabileceğini düşünseniz! Şöyle oynayın derinine inip tüm detaylarla birlikte maç yönetmek inanılmaz bir şey olurdu. Haksız mıyım?

Tansiyon Ölçer  
**ÇOK YÜKSEK**

"Vay anasını!" dedirtecek şey çok az. Oyunun beraberinde getireceği belki de en köklü yenilik, "Her zaman, her yerde yönet!" olarak özetlenebilecek yeni bir sistem ve bu sistem, kariyerinizi belli bir çizgiye sıkıştırmaktan kurtaracak sizi. Kariyerinize yeni ligler ekleyebileceksiniz ve hatta yönettiğiniz takımı bile değiştirebileceksiniz.

Diğer bir dikkat çekici yenilik de oyunun transfer sisteminde yer alıyor. Artık yapacağınız transferler için sadakat sözleşmesi yapabileceksiniz. Yani bir oyuncuya bütün kozları çaresiz bir şekilde vermek yerine, onu takıma bağlayacak şartlar da ekleyebileceksiniz sözleşmenize; hatta sözleşmeden son dakikada geri adım atmak isteyen oyuncular için teşvik primleri bile kullanım alanınızda olacak. Eh, bu sayede transferler aciz bir şekilde oyuncunun isteklerine boyun eğerek ve her şartı kabul ederek gerçekleşmeyecek.

Şahsen dikkatime takılan başka bir yenilik de bir menajer olarak ruh halinizi ortaya koyabilmenizden ibaret. Mesela maç sırasında futbolcularınıza ruh halinizi gösterebilecek-

Oyunda yaklaşık 800 civarı yeni özelliğin olacağı iddialar arasında ama bu sayıyı şöyle bir elekten geçirince "Vay anasını!" dedirtecek şey çok az



siniz. "Top mu oynuyorsunuz, bale mi yapıyorsunuz ulan!" diyebilmek veya "Arkadaşlarım, hepimizi seviyorum!" şeklinde dengesiz tavırlar sergilemek elinizde olacak. Bu da kesinlikle oyunun "mekanik" yapısına bir miktar da olsa ruh serpiştirecek.

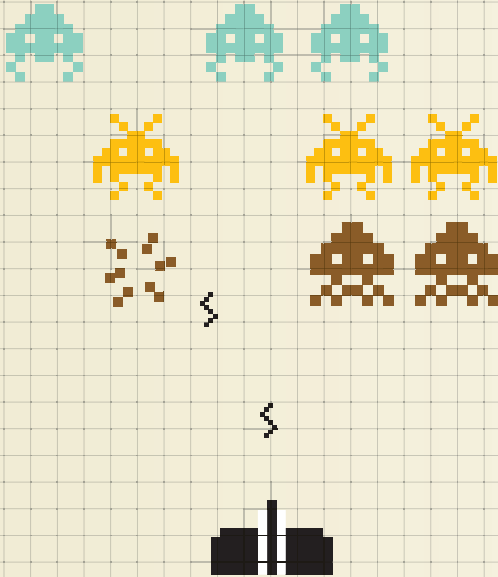
Rakiplerinizi ve yeni futbolcuları tanımanıza yarayan Scout seçenekleri de eskiye nazaran yontulmuş durumda olacak. Ayrıca çözünürlük oranınızla doğru orantılı olarak yeni ara yüz seçenekleri de ekleniyor oyuna. Oyuna grafik anlamında da ufak tefek yenilikler eklenmiş olacak. Kalan yüzlerce yenilik içinse maalesef biraz daha beklemeniz gerekecek. Dedğim gibi, oyunun piyasa çıkış tarihi netleşmiş değil henüz ama bu yılın dördüncü çeyreğini şimdiden hedef belirleyebilirsiniz. Çok beklemeyeceksiniz gibi sanki, ne dersiniz? ■ **Ertekin Bayındır**

ÖMÜR TOPAÇ



# PIXEL JUNKIE

Bu ay belli oyun türlerine odaklanacak, bu türleri hayatımıza hangi klasik oyun ya da oyun serileri soktu, bir göz atacağız. RTS, RPG, FPS ve God Game türleri için dört farklı oyunu şöyle bir hatırlatacağız sizlere. Sakin yanlış anlaşılmasın, bu oyunlar türünün "ilk" örneği olmayabilir ama türün kendisini "popüler" hale kendisinin getirdiği şüphesiz. Hani kelimeler yetmez deriz ya, bizim yaptığımız da sizin sadece hafızanızı tetiklemek, yoksa her biri için bir derginin tüm sayfalarını ayırsak bile az.



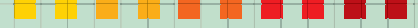


## DUNE II

Sene 1992: Bugün eğer Command & Conquer, Red Alert, StarCraft ya da Warcraft oynayabiliyorsak bu kabıyı bize aralayan oyundur Dune II. İlk örnek olması da RTS (Real-Time Strategy) türünün popülerlik kazanması sürecinde en önemli kilometre taşı haline gelmiştir. Atreides, Harkonnen ve Ordos ırklarından birini seçen oyuncular,

Harvester'larıyla gezegenin kaynaklarını (Spice) toplar, bunu paraya çevirip bu paralarla inşaat faaliyetlerine başlarlar. Daha sonra askerler üretilirdi ve diğer ırklar yok ederek haritayı domine etmek için yarışa başlardı. Şimdi "Eee bunda ne var, klasik RTS işte diyorsunuz ama şu an "klasik" olan bu format, o günün dünyasında bizim için "yeni" bir şeydi.

PIXELMETRE: 10/10



## WOLFENSTEIN 3D

Sene 1992: FPS (First Person Shooter) türünün ilk kez bu denli geniş bir oyuncu kitlesine ulaştığı çok ama çok önemli bir oyundur bilirsiniz. O tuğla duvarları, Nazileri ve su gibi akan koridorları unutmak mümkün değil. Kullanılan oyun

içi temalar bugün bile birçok bilgisayarda ekran koruyucu olarak kullanılıyor. Neredeyse her platforma port edilen oyunu bugün iPhone'unuzda ve iPad'inizde bile oynamanız mümkün. Neredeyse 20 sene geçiş aradan ama hala o meşhur kaleden kaçmaya çalışıyoruz anlayacağımız.

PIXELMETRE: 9/10



## POPULOUS

Sene 1989: Bizlere "God Game" gibi çok sıra dışı bir türü armağan eden Populous ile daha o senelerden "tanrı" rolüne bürünmüşük oyunü aleminde. Artık gezegenin coğrafyasını bile ellerimizle işliyor, insanların bize tapmalarıyla egomuzu iyice tavana vurduruyor. Kendi uygarlığımızı "gizemli bir el" aracılığıyla

kuruyorduk. Oyunun yaratıcısı olan Peter Molyneux, 12 sene sonra, 2001 yılında daha sofistike bir tanrıçılık oyunu olan Black & White serisini de tasarlayan isim. Bugünün dünyasında tanrı kimliğine bürünmek isteyenler iPhone'da Pocket God'a ya da iPad'de GodFinger'a bir göz atsin derim. Oyunların isimlerine bakarsanız, tanrı cebinizde ya da parmaklarınızın ucunda olabilir.

PIXELMETRE: 10/10



## FINAL FANTASY

Sene 1987: 14 farklı ana seri oyununun, toplandıysa benim sayabildiğim kadarıyla 87 farklı yapımın sığıdığı 24 senelik bir markayı başlatan ilk oyun olan Final Fantasy, bilinen RPG (Role-Playing Game) dünyasının "video oyun" düzlemindeki tartışmasız en önemli ismi konumunda. Bilmeyen, duymayan varsa kendinden hemen utanmaya başlayabilir.

Masa başında bir elimizde zarlar, bir elimizde kalemler ve "character sheet"ler ile bazen günlerimizi, bazen de aylarımızı harcadığımız FRP (Fantasy Role Playing) seanslarımızın bir anda alternatif bir ışık tutmuştu. Final Fantasy Serinin ilk yaratıcısı olan Hironobu Sakaguchi ustaya saygıyla borç biliyor, "oyunu anlatmak" gibi basit bir eylem içerisiseyse hiç mi hiç düşünmüyoruz.

PIXELMETRE: 9/10





# LEVEL ONLINE

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

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

Her gün güncelleniyor

# İnceleme

Oyun yağmuru başladı

**B**u ay ofiste futbol oyunları, diğer oyunları kayıtsız şartsız domine etti. Hem PES 2012, hem de FIFA 12'nin ardı ardına elimize ulaşması, bizi sonu gelmeyen maçlara gömdü bıraktı. Şefik, FIFA 12 ve PES 2012'yi dibine kadar incelemek için günlerce iş

bırakma eylemi gerçekleştirdi ve yemeden içmeden futbol oynadı. Büyük bir görev aşkıyla hasta hasta FIFA'nın ve PES'in son versiyonlarının altını üstüne getiren Şefik, yıl boyunca ofisin gözdesi olacak oyunu da belirledi. Bu ay tespi-ti yapılan bir başka konu da konsollarda aksiyonu tavan yaptıran oyun oldu. Gears of War 3 mü daha iyi, yoksa Resistance 3 mü?



68

**Driver:**

**San Francisco**

Tanner ile Jerico arasındaki kovalamacama son sürat devam ediyor.



74

**Gears of War 3**

"Aksiyon oyunu nasıl olur?" sorusunun cevabı Gears of War 3'te uygulamalı olarak gösteriliyor.



86

**Resistance 3**

Uzaylılara karşı son direniş için hazırlıklı olun; bu kez çok sağlam gelmişler.

**Puanlama Sistemi**

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsak iyinin hakkını da öyle veriyoruz.



**Altın**

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül



**Gümüş**

8,5 - 9,4 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül



**Bronz**

8 - 8,4 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül

**FIFA 12**

Futbol oyunlarında bu yıl otorite kim, belli oldu.

**60**

Herhangi bir PC oyununun gereksinimlerini Donanım İhtiyaçları bölümünde, Teknik Servisimizde bulabilirsiniz.



Yapım **Konami**  
Dağıtım **Konami**  
Tür **Spor**  
Platform **PC, PS2, PS3, Xbox 360, PSP**  
Web **www.konami-pes2012.com**  
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

## Pro Evolution Soccer 2012

### Alternatif futbol

**S**on birkaç sezondur ofis ahalisi olarak terk ettiğimiz ve artık "eski sevgili" sıfatını rahatlıkla yapıştırmış Pro Evolution Soccer serisi, bu yıl da birtakım yenilikler ve zirveye yeniden ele geçirme çabaları ile ofisimize uğradı. Geçen ay oyunun tamamlanmamış bir test versiyonunu bol bol oynamaya şans buldum, hatta bulduk ve ciddi hayal kırıklıklarına uğradık. Sonrasında yayınlanan iki farklı demoysa oyunun kısa sürede gelişim gösterdiğini kanıtlar nitelikteydi ve en sonunda oyunun tam sürümünü elimize ulaştı. Eski sevgiliye duyduğumuz bir özlem yoktu ama ne de olsa eski sevgilimizi, daha iyi olmasını gönülden istiyorduk. İstedikimizi, beklediğimizi bulabildik mi? Tam olarak değil ama serinin ufak adımlarla da olsa gelişmekte olduğunu görmek sevindirici.

Konuya ilk olarak bitmek tükenmek bilmeyen lisans detaylarıyla başlamak istiyorum. PES serisinin doğduğu gündün bugüne yaşadığı lisans problemi ortada. Üstelik serinin bu probleme rağmen zirvede yer aldığı yılları da gördük ve bu cidden büyük bir başarı. Ne var ki artık oyuncular daha fazlasını istiyor, lisans konusuna daha çok dikkat ediyor ve gerçek isimlere kavuşup huzura ermek istiyor. PES 2012 bunu başarabiliyor mu? Hayır...



Oyunda Fransa, Hollanda, İngiltere, İspanya, İtalya ve Portekiz ligleri yer almakta ama bu liglerden bazılarında "yer almakta" demek cidden zor. Fransa, Hollanda, İspanya ve İtalya ligine merak duyanlar için problem yok, tüm takım isimleri oyunda mevcut ama dünyanın en popüler iki liginden biri olan İngiltere'ye ya da çok da talep görmeyeceğini tahmin ettiğim Portekiz'e ayak basarsanız hayal kırıklığı yaşayabilirsiniz. Portekiz liginin sadece üç büyüğü olan Benfica, Porto ve Sporting takımlarının isimleri var ve diğer takımları seçecek oyuncu sayısı da fazla olmayacaktır, problem yok. İngiltere'deyse durum daha vahim. 20 takımlı ve birbirinden önemli yıldızların yer aldığı ligden sadece Manchester United ve Tottenham Hotspur takımlarının lisansı alınmış, kalan takımlarsa alışlagelmiş uydurma isimlere sahip. Bu konunun bir türlü çözülememesi artık kabak tadı vermeye başladı. İşin maliyet ya da de-taycılık temelli olduğunu sanmıyorum zira Konami'nin bütçesi de vardır, oyunda gördüğümüz ilginç detayları göz önüne aldığımızda detaycı bir yanı da. Türk takımları konusundaysa bu yıl FIFA'yı geride bırakıyor seri ve Diğer Avrupa Takımları bölümünde Beşiktaş, Fenerbahçe, Galatasaray ve Trabzonspor yer alıyor. Ayrıca bu bölümde Bayern Munich, Celtic ve Rangers gibi takımlar da bulunuyor.

#### Maharetli parmaklar

Oyuna ilk açışınızda karşınıza çıkacak olan antrenman seçeneklerini kesinlikle atlamamanızı öneririm. Bu bölümden oyunun kontrollerindeki değişimi takip görebileceğiniz gibi mini bir kupa mücadelesine de girebiliyorsunuz. Özellikle seriye bu yıl eklenen topsuz oyuncu ve takım arkadaşı kontrolünü öğrenmeniz şart. Açıkçası yeni oyunun oyunculara sunduğu en büyük yenilik de bu ve bugüne kadar alıştığınız oyun tarzınıza yepyeni bir pencere açılacak.

Durum şu ki artık PES'te sağ stick'in gerçekten bir anlamı var. Önceki yıllarda daha çok çalım odaklı

görevlendirilen sağ stick, bu yıl birbirinden ilginç özelliklere ev sahipliği yapıyor. Olaya hücum penceresinden baktığımızda, sağ stick'i takım arkadaşlarımızın bindirmeler yapması için kullanabiliyoruz. Diyelim ki hücumu kanatlara doğru açacaksınız ya da rakip defansı göbekten deleceksiniz; hemen sağ stick'i bindirme yapmasını istediğiniz oyuncuya doğru itiyor ve stick tuşuna basarak bindirmeyi başlatıyorsunuz. Bundan sonrası sizin zamanlama yeteneğinize kalıyor. Kaçan oyuncuyu iyi bir ara pasla buluşturmak ve bu sayede goller bulmak mümkün, hatta bu biraz fazla kolay olabiliyor. Eminim ki bu sisteme alışmanız biraz zaman alacak ama kora kor mücadelelerin yaşandığı, temposu yüksek maçlarda bu sistemi sık sık ve başarıyla kullanabildiğiniz an, bir PES uzmanı kabul edebilirsiniz kendinizi. Sağ stick'in diğer önemli hücum göreviyse kale vuruşu, taç ve köşe vuruşu kullanırken devreye giriyor. Topa vurmadan önce yine sağ stick'i kullanarak boştaki oyunculardan birini seçiyor ve onu dilediğiniz gibi yönlendirdikten sonra pas / orta tuşuna basıp topu ona aktarabiliyorsunuz. Taç ve kale vuruşu için bu sisteme pek ihtiyaç yok ama köşe vuruşlarında sağlam bir hücum silahına dönüşebilir. Sonuç olarak -az önce söylediğim gibi- bu yeni sistemleri antrenman bölümünde test edin, verilen görevleri yerine getirecek kıvama gelin ve maçlara öyle geçiş yapın. Parmaklarınıza gerektiği kadar iyi hakim olup olamadığınızı bu sayede öğrenebilirsiniz. Sağ stick'in hücumda R2 / RT tuşuyla birleşince artistik ve çalım hamlelerini yapabilmeye, savunmadaysa -yıllardır FIFA serisinde olduğu gibi- adam değiştirebilmenize imkan tanıdığını da not düşeyim.

#### Alternatif

FIFA 12  
New Star Soccer 5  
Sensible World of Soccer



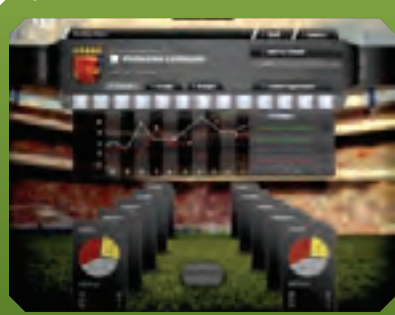
■ Biriken puanlarla bu tip toplar satın almak mümkün.



Yenilikleri bir kenara bıraktığımızda genel olarak maç motorunun gayet oynanabilir, hatta geçen ay oynadığımız test versiyonundan daha akıcı bir yapıda olduğunu söyleyebilirim. Ne var ki geçen ay şikayet ettiğim "adrese teslim pas" olayı oyunun tam sürümünde de mevcut. Tuşa çok hafif bir dokunuşunuzla bile metrelerce uzaktaki takım arkadaşınıza mükemmel ara paslar gönderebiliyorsunuz. Paslaşmanın bu kadar kolay olması, hücum organizasyonlarını daha çabuk hayata geçirmenize, dolayısıyla golü daha çabuk bulmanıza neden oluyor.

Maç motoru konusundaysa PES'in bir türlü çarpıcı bir yenilik sunmadığını söyleyebilirim. Oyuncuların hala yeteri kadar estetik / esnek olmaması, pozisyonlarda çok mekanik bir görüntü ortaya çıkarıyor. Adeta aynı kalıptan çıkmışcasına koşan oyuncular, en sık yaşanan sahnelerde sadece birkaç farklı animasyon kullanılması, kalecilerin gerçekdışı / tuhaf hareketleri ve fiziksel mücadele sisteminin yeteri kadar estetik / esnek olmaması üzücü. Tüm bunlar, PES 2012'yi "iyi" bir futbol oyunu olmaktan uzaklaştırıyor ama sadelikten yana olanlar ya da arcade tadında bir futbol oyunu arayanlar içinse çok iyi bir alternatif haline getiriyor.

## myPES



Konami'nin bu yıl seriyeye kattığı myPES sistemi, evinizde arkadaşlarınızla yaptığınız maçların skorlarını Facebook üzerinden arkadaşlarınızla paylaşmanıza imkan tanıyor. Ayrıca oyun istatistiklerinizi de Facebook'a aktarabilir, arkadaşlarınızla kıyaslayabilir, sıralamada üst basamaklara tırmanabilir ve özel armalar kazanabilirsiniz.

## Adam ol!

PES 2012'de yine birçok farklı moda girip yeşil sahalara ayak basabiliyoruz. Mesela yılladır serinin en önemli silahı olan Master League (Ana Lig) ile son yıllarda ortaya çıkan Become a Legend (Efsane Ol) seçenekleri Football Life (Futbol Yaşamı) menüsü altında yer almakta. (Ayrıca bir kulübün başkanı olup çalışanlarınıza emirler yağdırabileceğiniz bir mod da mevcut.) Koca bir sezonu bu modlarla geçirecek olsanız da alternatif olarak UEFA Şampiyonlar Ligi, UEFA Avrupa Ligi ve Copa Santander Libertadores organizasyonları da lisanslı olarak PES 2012'de yer almakta. Ayrıca oyunda yer alan takımlar ölçeğinde bir miktar lig ve kupa organizasyonu da sizleri bekliyor. Tüm bu standart organizasyonları bir kenara bırakıyor ve yeşil sahaların yeni yıldızı olmak için büyük emek vereceğiniz Efsane Ol moduna geçmek istiyorum.

Efsane Ol'a başlar başlamaz menajerimizin bulunduğu bir toplantıyı izlemeye başlıyoruz. Kulüp temsilcisiyle konuşan menajerimizin görüşmesi, bizim temel bilgilerimizin (İsim, ülke, formada yer alacak isim ve benzeri...) sorulmasıyla bölünüyor ve futbolcumuzu yaratıp altı puanı şut, pas, top sürme, savunma, hız, güç ve dayanıklılık gibi özelliklere dağıttıktan sonra imza törenine geçiyoruz. Kariyerimizin ilk dönemi -tahmin edeceğimiz gibi- sancılı ve zaman zaman hayal kırıklıklarıyla geçiyor. Millî takıma seçilemiyoruz, takım arkadaşlarımızla uyum sağlamamız zaman alıyor ama zamanla bu olumsuzluklar azalıyor. Menüden zamanı ilerlettikçe karşımıza birçok uyarı ve haber geliyor, maçlar öncesinde de bize bazı görevler veriliyor, görevleri başarıyla tamamladıkça gelişim sürecimiz hızlanıyor ve efsane olma yolunda koşar adımlarla ilerliyoruz. Bu arada PES 2012 genelinde kazandığımız puanlarla ilave içerik bölümünden bazı Efsane Ol seçeneklerini almak mümkün ki "istediğiniz kulüplerden teklif alma şansınızı arttırma" seçeneği sizi bir hayli mutlu edecektir.

## Akşama bizdesiniz

Pek tabii ki PES 2012, arkadaşları bir araya getiren öncelikli oyunlardan biri. Bunu ister internet üzerinden, ister ev ortamında yapmak mümkün. Oyunun Topluluk bölümünde 32 kişiye kadar kayıt imkanı veren bir sistem mevcut. Buraya arkadaşlarınızı kayıt edebilir ve bir araya geldikçe teke tek maçlar oynayabilir, lig ve kupa organizasyonları düzenleyebilirsiniz. Bir alt menü olan Online Topluluk ile tüm aktiviteleri internet üzerinden

yapmanız da mümkün.

Son olarak oyunun mevcut ve dar içeriğinden sıkılanlar için Düzenle bölümünden bahsedeyim biraz.

Takım sayısı az, stadyumlar renksiz, cansız ve bu durum sizi bunaltabilir. Öyleyse Düzenle bölümüne girin, takım isimlerini, millî takım kadrolarını ve oyuncuların tüm detaylarını değiştirin. Rooney'yi dünyanın en uzun defans ya da Peter Crouch'u takımın beyni durumundaki kısacık bir orta saha oyuncusu yapmak serbest! Öte yandan stadyumları düzenlemek, hatta yepyeni bir stadyum yaratmak da mümkün. Oldukça detaylı olan stadyum editörüyle saha kenarına pist koyabilir, tribünlerdeki koltukları farklı renklere boyayabilir ve arka plan görüntüsünü dahi değiştirebilirsiniz.

Görsel olarak belli bir seviyeyi tutturana seri, yeni oyununda oyunculara yüz ifadeleri konusunda birtakım yenilikler getirmiş. Tepkilerinde daha ateşli görünen oyuncuların boyunlarındaki damarlar fazlasıyla dikkat çekiyor ki her an kavga çıkacakmış havası hakim sahaya. Animasyonlarda daha önce söylediğim gibi -bir miktar çeşitlense de- hala yeteri kadar estetik / esnek gözüküyor. Buna rağmen ülkemizde ciddi bir kitlesi bulunan serinin, FIFA serisine asla "daha iyi" değil ama bir alternatif olarak yoluna devam edeceğini söyleyebilirim. ■ Şefik Akkoç

## Pro Evolution Soccer 2012

+ Top sürme sistemi, topsuz oyuncu ve takım arkadaşı kontrolü, lisanslı organizasyonlar

- Doğal olmayan pas sistemi, yıllardır yenilenmeyen animasyonlar, gol atmanın kolay olması, sunum, müzikler

7,5



# Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad



## Savaşın gerçek yüzü

**i** kinci Dünya Savaşı oyunlarından gına geldi, değil mi? Özellikle savaşa son anda girip kahraman gibi kendisini gösteren Amerikan yanlısı oyunlardan. Öyleyse sizi savaşın asıl kahramanlarıyla tanıştıracamız oyununa gelelim. Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad, (RO2) Almanlar ve Ruslar arasındaki Stalingrad muharebesi üzerine kurulu. Tarihteki en önemli ve kahramanca savunmalardan biri olan Stalingrad muharebesinde Ruslar kazanmamış olsa muhtemelen Almanlar savaşın sonunu getiren zayıflığa düşmeyeceklerdi. Stalingrad'ı savunurken 1.200.000' yakın Rus askerinin şehit düştüğünü söylesem nasıl muazzam bir fedakarlık yaptığını daha rahat anlayabilirsiniz. RO2 bu yüzden oyuncuya muhteşem bir atmosfer sunarak daha baştan artı alıyor.

Oyunun tek kişilik senaryosu mevcut. Yalnız tek kişilik senaryo, ne yazık ki hikaye örgüsü oyuncuyu alıp götürerek ve Call of Duty tarzı duygusal bir heyecana sokacak şekilde hazırlanmamış. Bir bölüm bitiyor ve diğerine geçiyorsunuz. Her bölümde de hemen hemen hep aynı şeyleri yapıyorsunuz. Bu yüzden

böylesine önemli bir tarihi olay, tek kişilik oyuna gösterilmeyen özenle mundar edilmiş. Yani FPS'lerde senaryo arayan oyuncular ne yazık ki hayal kırıklığı yaşayacak ama multiplayer moduna geldiğimizde her şey değişiyor. Tek kişilik oyunda yaşadığınız hayal kırıklığı, multiplayer'da tam bir şölene dönüşüyor.

Beni en çok etkileyen şeyse mekanların tasarımı ve gerçekçiliği oldu. Gerçek tarihi mekanlardan alınarak oyuna mı aktarıldı, bilmiyorum ama haritaların büyüklüğü, savaş alanlarının gerçekçiliği beni mest etti. Hele ki 64 oyuncuya kadar desteklenen oyuncu kotası öyle güzel ki kalabalık bir sunucuda savaşırken kendinizi resmen bir savaşın içinde buluyorsunuz. Oyunda üç çeşit multiplayer modu mevcut. Bunlar Firefight, Countdown Mode ve Territory. Firefight, bildiğiniz Team Deathmatch üzerine kurulu, herkes önüne geleni öldürüyor. Countdown Mode'da ölen kişi sıranın sonuna kadar bekliyor. Asıl eğlence Territory'de bir taraf savunma yaparken, diğer taraf saldırarak bölgeleri ele geçirmeye çalışıyor.

Oyun kesinlikle arcade değil. Nişan almanızdaki zorluktan, siper almanıza kadar her şey olabildiğince gerçekçi hazırlanmaya çalışılmış. O yüzden yüksek tempolu FPS'lerde olduğu gibi hızdan ziyade kafanızı da kullanarak strateji üretebileceğiniz bir oyun RO2.

Oyundaki diğer güzellik, siper alma sistemi ve belli noktalarda tek tuşla siper olarak kafanızı çaktırmadan çıkarabiliyorsunuz. Böylece hedefi küçülterek vurulma riskiniz azalıyor. Bazı bölümlerde tank savaşları da mevcut. Tankın içinde üç boyutlu olarak oturuyor ve gayet gerçekçi şekilde, sadece



### Alternatif

Brothers in Arms: Hell's Highway  
Call of Duty: World of War  
Red Orchestra: Ostfront 41-45

küçük bir pencereden bakarak yönünüzü bulmaya çalışıyorsunuz. Topçunuz ayrı, makineli tüfek kullanan personelinizse başka bir oyuncu olmak zorunda.

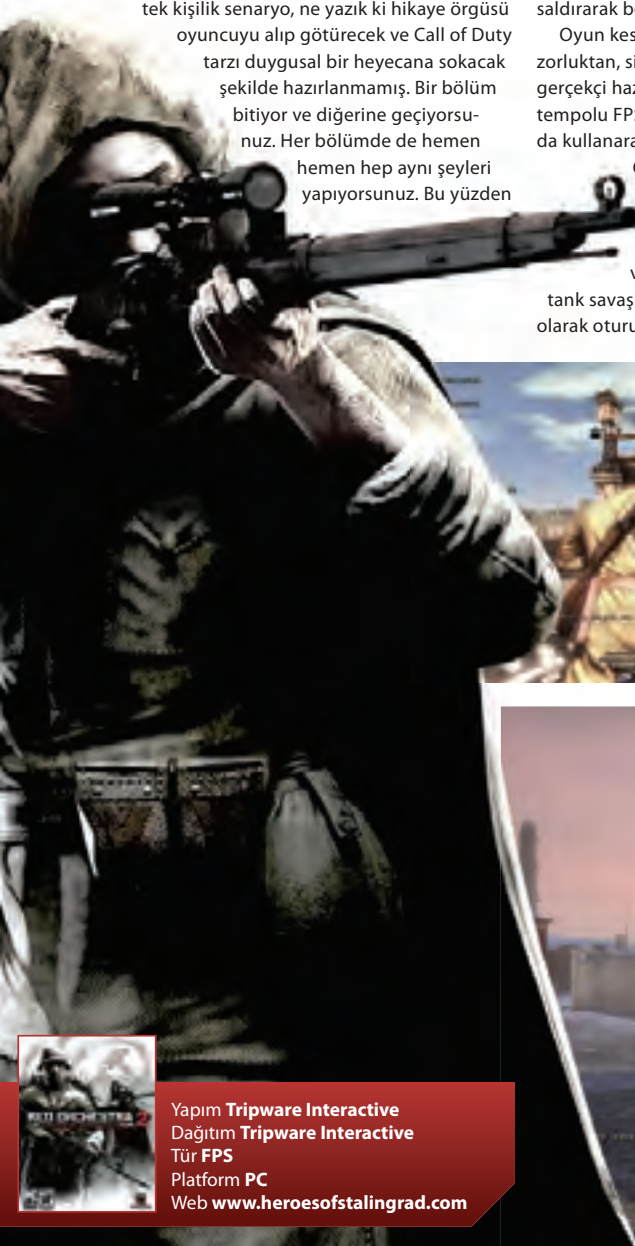
Oyunda seviye atlama mevcut. Seviye atlayarak yeni silahlar alabiliyorsunuz. Oynadığınız bölümlerde asker sınıfı kısıtlaması var. Mesela herkes aynı anda mitralyöz kullanamıyor ya da bir sürü keskin nişancınız olamıyor. Dolayısıyla güzel bir denge kurulmuş. Fakat sevdiğiniz sınıfı biri almışsa onu seçebilmek uzun süre alabiliyor.

Gerçekçiliği, büyük ve detaylı haritaları ve başarılı grafikleri ile birkaç adım birden öne çıkıyor oyun. Yakında raflarda yerini alacak MW3 ve BF3'e rakip olamasa da onlardan sıkılırsanız oynanabilecek en iyi alternatif gibi. Benim notum tam, denemenizi şiddetle öneririm. Davay davay! **Nurettin Tan**

### Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad

+ Müthiş haritalar, gerçekçilik  
- En iyi sistemleri bile zorlayabilmesi

8,5



Yapım **Tripware Interactive**  
Dağıtım **Tripware Interactive**  
Tür **FPS**  
Platform **PC**  
Web [www.heroesofstalingrad.com](http://www.heroesofstalingrad.com)



Yapım **Criterion Games**  
Dağıtım **Electronic Arts**  
Tür **Aksiyon / Yarış**  
Platform **PS3, Xbox 360**  
Web [ea.com/burnout-crash](http://ea.com/burnout-crash)



## Burnout CRASH!

Direksiyonu kırmamla şehrin havaya uçması bir oldu!

**G** idiyorum arabayla, bir kavşağa yaklaştık, dedim ki en sağda durayım. Neden? Çünkü sağım solum boş, gelen giden yok, en mantıklısı orada durmak. Fakat arkamdaki sığır familyasından arkadaşı, beni gördüğü halde, benimle aynı noktada durmak istedi. "Sen mi duracaksın, ben mi kapacağım orayı?!" derken bir sürtüşme oldu ve adamın tampon benim sağ kapıyı çizdi.

Haydi indik arabadan, "N'apıyorsun sen abi ya?" dedik, "Dikkat etsene!" diye çıktık, tutanakları hazırladık, trafiğin bir bölümünü kilitledik. Nedir olay? Ufak bir çizik.

İşte bu, Burnout CRASH!'i oynamadan önce olanlardı. Oynadıktan sonraki hikayede ortada hiç araba kalmadığını ve ufak çaplı bir yıkım gerçekleştiğini belirtir, kendimi polis güçlerine sonsuz bir rahatlıkla teslim ederim...

### Güzel bir gün

Burnout Paradise'da sadece ufak bir bölümü bulunan Crash modunun ne için saklandığını geçtiğimiz ay öğrendik. EA, Crash modunu ufak ama eğlenceli bir parti oyunu haline getirmeye çalışıyormuş ve bunda da başarılı olmuş.

Amacımız yine aynı; aracımızla bir kavşağı, gelişli gidişli bir yolu veya trafiğin bol olduğu herhangi bir otobanı cehenneme çevirmek. Bunu neden yapıyoruz? Puan için!

Üç oyun moduyla karşılayıcı bizi Burnout CRASH!. Ne var ki bu oyun modlarından Road Trip ile başlıyoruz 18 bölümlük maceramıza ve bir bölüm için diğer oyun modlarını açmak için diğer modlara göre daha zor olduğunu düşündüğüm Road Trip'i tamamlamamız gerekiyor.

Road Trip'te zaman sınırı yok. Bir araca çarparak işlemi başlatıyor ve Crashbreaker barımız doldukça aracımızı patlatmaya devam edebiliyoruz. Road Trip'te başarısız olmanın anahtarı da çeşitli araçların yoldan geçip gitmesine izin vermek. Beş tane aracın kaçmasına izin verin ve "Game Over" yazısıyla tanışın. (Neyse ki polis arabalarının hayatta kalmasını sağlayarak veya ambulansların geçmesine izin vererek kaybolan haklarımızı geri alabiliyoruz.)

### Kinect

Burnout CRASH!'i Kinect ile de kontrol edebildiğinizi söylesem? Saçma biraz, değil mi... Neyse ki bu oyun modunun adı Kinect Party ve sadece Kinect sahipleri ulaşabiliyor. Burada Crashbreaker'ı çalıştırmak için ekranda gösterilen saçma sapan hareketleri yapmamız gerekmekte ve ben hiç haz etmedim kendi adıma konuşmam gerekiyor.

Daha affedicili olan ikinci modun adı Rush Hour. 90 saniyelik süremiz var ve bu süre içerisinde trafiği altüst etmek için uğraşırız. Pile Up'da ise çarptığımız araçları olabildiğince uzun süre yanık halde tutmamız lazım. Yanık derken, bayağı alevler içerisinde. Pile Up modunda az sayıda araba olduğu için patlamaların zamanını, araçların yerlerini çok iyi gözlemek gerekiyor.

### Daha önce infilak edenler buraya

Kendinizle gurur duyacağınız patlamalar yaratmak için Crashbreaker'ı zamanında kullanmanız çok önemli. Crashbreaker barı kendi kendine dolduğu gibi, araçların çarpması ve patlamasıyla daha hızlı toparlanıyor.

Crashbreaker barı yanında, çok daha büyük hasar veremeye olanak sağlayan "doğal afetler" barı da bir yandan dolmaya devam ediyor. İşaret edilen gücü kazandığınızda neler yapmıyorsunuz ki... Dev bir dalga yaratmak (Japonya'daki afet yüzünden özellikle tsunami demediler sanırım ismine.), yola füzeler indirmek, bulunduğunuz yerde çok büyük bir patlama yaratmak, dev bir hortum çarpmak... Siz söyleyin, o olsun.

Arkadaşlarınızla Autolog sistemi üzerinden oyunu online olarak oynayabilmemiz de büyük bir artı fakat küresel bir lider tablosu sistemi olmaması kötü zira nihayetinde Burnout CRASH!, bir skor mücadelesi.

Güzel oyun olmuş, EA'ı tebrik ediyorum lakin rasgele bir biçimde bölümlerde başarısız olmak da pek kolay ve üç oyun modunu direkt olarak oynayamamak da biraz moral bozuyor. Olsun, yine de sevdi, oynadık, oynarız... **Tuna Şentuna**

### Burnout CRASH!

+ Patlamalar bir kez başladı mı en az üç bölüm oynamak istiyorsunuz oyunu, afetleri kullanabilmek çok eğlenceli olmuş

- Online oyun biraz daha gelişmiş olabilirdi, Road Trip modu asap bozabiliyor

7,7

### Alternatif

Burnout Paradise  
Demolition Inc.  
Grand Theft Auto IV



Yapım Paradox Interactive  
Dağıtım Paradox Interactive  
Tür Strateji  
Platform PC  
Web [www.sengokugame.com](http://www.sengokugame.com)



## Sengoku

"Kazık" bir strateji oynamak isteyenlere...

**Y**ıllardır oyun oynuyor, oyunların üzerine inceleme yazıyor, fikirlerimizi kağıda döküyoruz. Hani strateji oyunlarını da çok severim, bilen bilir ama bir strateji oyunu bana salak muamelesi yapmamalı ya da strateji oyunları bu kadar kazık olmamalı! Evet, Sengoku'dan bahsediyorum. Bu kadar kallavi kazığını Europa Universalis oynarken tecrübe etmişim ve oynarken -ve öğrenmek için hırs yapmışken- fenalık geçirmişim. Onun şokunu üzerimden atalı iki yıl olmuşken yine yaptı yapacağını Paradox Interactive ve Sengoku'yu çıkardı. Nedir efendim Sengoku? Japonca'da ne demek bilmiyorum ama sanırım yaşadıkları bir döneme Sengoku diyorlar. Japonya'nın tek bir lider altında toplanma çabası...

Evet, olay bu, darmadağın olmuş bir Japonya

haritasına tepeden bakarken oyuna başlıyoruz. Bu haritayı en ufak koyundan, körfezine kadar ezberleyebilirsiniz; çünkü oyun boyunca görüp görebileceğiniz yegane görüntü bu. Oyunu çok severseniz, Japonya coğrafyasını bir Japon'dan daha iyi öğreneceğinize bahse girerim. Bütün oyunun böyle bir tablo üzerinde geçmesinin sebebiyse oyunun ağır bir strateji olması. Yani bir strateji müptelası değilseniz, Sengoku sizi çok pis zorlar ve hatta zekanızdan şüphe bile ettirir.

Oyun ağırlıklı olarak diplomatik ilişkiler, aile bağları ve savaş üzerine geçiyor. Ekonomi pek üzerinde durulan bir etken olmamış ki bu konuda yaptığınız tek şey, vergi toplamak ve onu da kendi topraklarınız dışındaki bölgelerde derebeyleriniz kendiliğinden yapıyor. Sengoku'da amaç, 55 klandan birini seçip Japonya'nın en az 50%'ini ele geçirdikten sonra Shogun'luğunuzu ilan etmek. Asıl eğlenceyse bundan sonra başlıyor; çünkü siz "Shogun'um lan ben?!" deyince size karşı olan ne kadar klan varsa üzerine çullaniyor. Belli bir süre süre dayanırsanız da Shogun oluyorsunuz. Dediğim gibi oyunda en önemli şey diplomasi ve bunun hemen yanında getirdiği onur puanı. Savaş

kazandıkça ya da kaybettikçe onur puanınız artıyor ya da azalıyor. Eğer sıfırı çekerseniz seppuku yapmak zorunda kalıyorsunuz ve eğer o esnada yerinize geçebilecek bir veliahdınız yoksa oyun bitiyor. Eğer varsa bu sefer en büyük çocuğunuzu kontrol etmeye başlıyorsunuz. Aynı onur kaybetme olayı, yardımcınız olan derebeyleri için de geçerli ama onlara seppuku emrini siz veriyorsunuz ya da bir derebeyinin size yamuk yapacağını düşünüyorsanız da bu emri verebilirsiniz. Diyelim ki ileri gelen bir klandan biriyle evlenip ilişkilerinizi güçlendirmek istiyorsunuz ama kadın evli. Hemen bir ninja tutun, kocasını öldürün ve evlenme teklif edin. Diplomasiye kastım bu ve bütün oyun bunun üzerine kurulu.

İsterseniz 55 klandan biri yerine onların altında bulunan 300'e yakın derebeyinden birini seçebilir, sonra klan liderliği için çarpışıp daha sonra Shogun olmayı deneyebilirsiniz ama hal böyle olunca oyunun nasıl zorlaştığını söylememe gerek yok sanırım.

Ne yazık ki savaş kısmı çok zayıf. Harita üzerinde askeri birimleriniz oradan oraya yönlendiriyorsunuz. Savaşın sonucunu coğrafi şartlar, asker sayısı ve komutanın yeteneği gibi değişkenler belirliyor, burada sizin kesinlikle en ufak bir müdahale hakkınız yok. Siz sadece doğru kararı alıp istediğiniz noktaya saldırmakla sorumlusunuz. Dört tarafı denizlerle çevrili, çekik gözlü dilberlerin ülkesinde ne yazık ki deniz savaşına da unutulmuş.

Yani demem o ki ha Sengoku oynamışsınız, ha matematik kitabını açıp integral çalışmışsınız, aynı baş ağrısını yaratıyor. Tabii ki bu oyunu öğrenene kadar, menülere ve oyunun akışına kendinizi kaptırdıktan sonra hoşunuza gidebilir. Dediğim gibi çok ağır stratejileri sevenler mutlaka baksın, diğerleri (Evet sen, bana bakan!) arkasına bakmadan kaçsın.

■ Nurettin Tan

### Sengoku

- + Diploması stratejisi çok ilginç ayrıntıları beraberinde getirmiş, Japon tarihi olması ayrı bir zevk
- Aşırı zor, savaş ve ekonomi yönetimi yetersiz

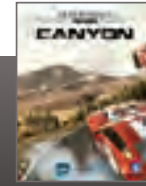
6,0



### Alternatif

Europa Universalis  
Europa Universalis: Rome  
Shogun 2: Total War





Yapım Nadeo  
Dağıtım Ubisoft  
Tür Yarış  
Platform PC  
Web [www.trackmania.com](http://www.trackmania.com)



Yeşillendirme çalışmaları  
başarıyla tamamlandı.

## TrackMania 2 Canyon

Yükseklik korkusuna birebir!

**D**ünyanın en sinir bozucu oyunu! Evet, kesinlikle öyle! TrackMania oynamaya başladığım ilk yıllarda kapıldığım bu fikir, serinin yepyeni üyesinde de aynı tazeliğini koruyor. Neden mi? Aslında bunu söyleyebilmek için oyunu tanımlamam, anlatmam lazım sizlere. Aranızda daha önce hiçbir TrackMania oyununu oynamamış, hatta izlememiş olan var mı? İlla vardır. O halde seriyi kısaca özetleyeyim: TrackMania, oyuncuların kontrol ettikleri otomobillerle müthiş hızlara ulaştıkları, gerçeküstü pistlerde rekor denemesi yaptıkları ve en nihayetinde dünyanın en iyi derecesine imza atma yarışına girdikleri bir yarış oyunu. 2000'li yılların başında başlayan bu furya, ilerleyen yıllarda hem görselliği, hem de gitgide kalabalıklaşan kitlesiyle her zaman yükselişte oldu. En nihayetinde 2011 yılının Eylül ayına geldiğimizde, serinin yapımcısı olan Nadeo'nun oluşturduğu ManiaPlanet projesinin ilk ürünü olarak TrackMania 2 Canyon ile tanıştık ve bir kez daha sinir krizleri geçirmeye başladım...

Öncelikle bu oyunu satın aldığınızda, direkt olarak online yarışlara girmek yerine tek kişilik yarışlara katılmaya, bu pistlerde rekorlar kırmaya ve pistlerde yer alan farklılıkları çözmeye çalışın. Bu bölümde edineceğiniz tecrübe, dünyanın dört bir yanından oyuncuya karşı vereceğiniz mücadelede size yardımcı olacaktır. Tek kişilik oyunda farklı zorluk seviyeleri altında toplanmış 65 pist bulunmakta ve her pistte de alınmayı bekleyen bronz, gümüş ve altın madalyalar mevcut. Bronz ve gümüş madalya almak kolay ama altına göz diktiğinizde kusursuz bir performans sergilemeniz gerekiyor. Bu süreçte size yardımcı olan, daha doğrusu performansınızı yarış esnasında ölçebilmenizi sağlayan bir hayalet rakibiniz var. Yarışlara girerken hedef madalyanızı

seçip madalya için hayaletle kışıymaya başlıyorsunuz. Oyunun menüsünde sizi karşılayacak ve her bir yarışta da fark edeceğiniz kanyon temasıyla oyunun adı için bir açıklama niteliğinde; yani sakın bu temadan sıkılıyım demeyin, başka bir alternatifiniz yok.

Gelelim asıl meseleye, yani online yarışlara ve oyunun sinir bozuculuğuna. Oyuna başlarken hangi ülkenin vatandaşı olduğunuzu seçerek ülkenize ait küçük bir paylaşım ağına dahil oluyorsunuz ama yarışmak için bu paylaşım ağına hapis olmanıza da gerek yok. Klasörler halinde yer alan sunucular ve ülkeler arasında gezinip kalabalık kitlelerle kışıymanız mümkün. Dünyanın dört bir yanındaki farklı sunucularda yer alan farklı yarışlara katılarak, birbirinden tamamen farklı ve ihtişamlı pistlerde turlayabilirsiniz. Üstelik görüp görebileceğiniz hemen hemen tüm pistler, yine dünyanın dört bir yanındaki TrackMania oyuncular tarafından oluşturulmuş durumda. Zaten içeriği oyuncuların oluşturduğu bir sistemi benimseyen ManiaPlanet'in amacı da oyuncuların yaratıcılıklarını sergilemeleri, bunu diğer oyuncularla paylaşabilmeleri. (Paylaşım demişken, oyunun kendi içinde bir sosyal ağı da bulunuyor.) Paragrafın bu bölümüne kadar anlattıklarımın tahmin edeceğinize üzere siz de pistler tasarlayabilir, bu pistleri insanlarla paylaşabilirsiniz. İşte tam bu noktada Nadeo'nun geliştirdiği ve detaylı mı detaylı pist editörü çıkacak karşınıza. Editörümüz o kadar detaylı ki hayatınızın geri kalanını bu işe adanmış bile birbirinden farklı pistler hazırlayabilirsiniz. Neyse ki editörde sadeleştirilmiş bir tasarım seçeneği de mevcut.

Sinir bozma kısmına ancak gelebildim. Online yarışlarda, girdiğiniz sunucularda bir pist rotasyonu mevcut ve belirlenen sıralamada pistler açılmakta. Her pistte belirli bir süre geçiriliyor ve bu sürede sunucuya bağlanan herkes, en iyi dereceyi yaparak sıralamada kendine bir yer arıyor. Eğer hedefiniz zirveyse kusursuz bir performans sergilemelisiniz, yani tek bir hata bile yapmamasınız. Oldu da hata yaptınız, zaman kaybetmeden tek tuşla başlangıç noktasına dönüp yeniden turlamaya başlayabilirsiniz. Açıkçası oyunun sinir bozucu kısmı da burada devreye giriyor ve kusursuz bir tur atmak için çabalarken yaptığınız en ufak, ufak, minnacık bir hata yüzünden tüm emekleriniz boşa gidebiliyor. Ayrıca

kusursuz bir performans bile sizi zirveye yerleştirmeye yetmiyor ki rekabetçi bir ruha sahip değilseniz, TrackMania oyunlarına bulaşmanız büyük bir hata olur.

100'ün üzerinde oyuncunun aynı anda kışıyabildiği, serinin en iyi ve en gösterişli görselliğine sahip, oyun içi bir video editörü olan, kullanacağınız otomobili dilediğiniz gibi boyayabileceğiniz ve oynanış açısından önceki TrackMania oyunlarından hemen hemen hiçbir farkı olmayan TrackMania 2 Canyon, şabırlı ve rekabetçi oyuncuları çağırıyor. Var mısınız? ■ **Şefik Akkoç**

### TrackMania 2 Canyon

+ Eğlenceli oynanış, şahane grafikler, uçuk ve baş döndürücü pistler, basit kontroller  
- Haddinden fazla zorlayıcı, editörün içinde kaybolmak mümkün

8,5



Gece yarışlarında görsellik  
çok daha etkileyici olabiliyor.





Yapım **EA Sports**  
Dağıtım **Electronic Arts**  
Tür **Spor**  
Platform **PC, PS2, PS3, Xbox 360, PSP**  
Web **fifa.ea.com**  
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

## PPI

Yapımcıların Pro Player Intelligence olarak adlandırdığı sistem, yapay zekanın futbolcu yeteneklerini kullanabilmesine odaklanmış durumda. Bu sayede yapay zeka, uzaktan şutları iyi olan futbolcularla uzaktan şuta yönlendiriyor, takımında uzun boylu bir forveti olan futbolculara takım arkadaşını hava toplarıyla besliyor. Bunu ben değil, yapımcılar söylüyor ve gözlemlemek için pür dikkat rakibi izlemek gerek ki o da zor iş...

## FIFA 12

Futbolun beşiğine hoş geldiniz!

**D**ünyanın en çok satan, en çok oynanan ve en çok beğenilen futbol oyunu serisi FIFA, yeni üyesi FIFA 12 ile ofisimizi ziyaret eder de o dakikadan sonra başka oyun oynanır mı? Oynanır tabii ki. Driver: San Francisco var, Gears of War 3 var, sonra, sonra... Kimi kandırıyorum ki?! Onlar bekleyebilir ama FIFA beklemez! Onları alır, kendi evimizde bir güzel oynayıp bitiririz ama ofiste bizi ayakta tutan bir numaralı oyun FIFA'dır. İlk önce test versiyonuna, ardından demosuna kavuştüğümüz ve sürpriz bir şekilde kafalarımızda soru işaretleri oluşmasına sebep olan FIFA 12, tam sürümüyle bu soru işaretlerini %99.9 oranında silip sezona sağlam bir giriş yaptı. Sezon öncesi hazırlıklar, sezon açılışından en özel detaylar ve daha fazlası için sakın bir yere ayrılmayın; reklamlardan sonra yeniden beraber olacağız...

### EA Sports... It's in the game!

FIFA 12'nin test ve demo versiyonu bizi bir hayli korkuttu, ne yalan söyleyeyim. Haftalardır yayınlanan tanıtım videolarında yapımcıların öve öve bitiremediği geliştirilmiş çarpışma motoru Impact Engine, özellikle demoda tuhaf, doğaüstü, hatta zaman zaman ürkütücü görüntüler sergiledi bize. Sahada öyle şeyler oluyordu ki Paranormal Activity filmlerini bile kıskandıracak sahneleri ağızımız açık bir şekilde ve hayretler içerisinde izleyip durduk. Tabii ki yapımcılar bu kadar "aptal" olamazlardı ve insanların



YouTube'u videolara boğmalarına sebep olan bu garipliği tam sürüme taşımamalıydılar ki taşımadılar da. O şahit olduğum ve daha fazlasını YouTube üzerinden izlediğim görüntüleri, tam sürümü oynadığım saatler, günler boyunca -çok daha hafif dozda olmak üzere- ancak ve ancak bir -iki kez görmüşümdür herhalde. Çarpışma motoru o kadar iyi ayarlanmış, dengeler öylesine iyi kurulmuş ki FIFA 12 maçlarımdan aldığım keyfi bugüne kadar hiçbir futbol oyunundan almadığımı söyleyebilirim. Evet, akılda bile kalmayacak kadar az ve oynanışı direkt olarak etkilemeyecek şekilde gerçekleşen birkaç sahneden kime ne zarar gelir? Henüz bana zarar gelmedi ama sezon uzun, top yuvarlak, her şey olabilir. Buna karşın olası sorunların çözümünün tek bir yamaya bakma ihtimalini de göz önüne almak gerekiyor.

Artık genel değerlendirmeye geçebilirim. Serinin birkaç yıldır zirvede yalnız kalmasına önayak olan maç motoru, geliştirilen çarpışma motoruyla çok daha keyifli, çok daha eğlenceli ve çok daha oynanabilir hale gelmiş. Halihazırda zengin bir animasyon yelpazesine sahip olan FIFA, FIFA 12'de daha da zengin hale gelmiş. Yumuşak ve estetik geçişlerin ardına sıralanması, futbolcuların her pozisyona ve rakibin durumuna göre farklı hareketler sergilemesi seyir zevkini olduğu kadar oyun kalitesini de artırıyor. Özellikle çarpışma motorunun bu yıl ağırlık verdiği birebir temaslar, dar alandaki mücadelelerde gerçekçi sahneler ortaya çıkmasına neden oluyor. FIFA 11'de birbirine temas eden futbolcular, zaman zaman birbirlerinin içinden geçiyor, hatta kol ya da bacaklarını rakiplerine saplayabiliyorlardı. Bu yılsa bu

Transfer sezonundaki gelişmelerden sonra Arsenal ile Chelsea arasındaki makas bir miktar daha açıldı.



tip sahneleri en aza indirmek adına futbolcu modellemelerinin içi tam anlamıyla "doldurulmuş" durumda. Hal böyle olunca animasyonlara daha fazla ağırlık verilmesi gerekmiş ve verilmiş de. Birbirine çarpan ya da çelme takan oyuncular, darbenin geldiği noktaya bağlı olarak doğru ve gerçekçi bir biçimde tepki veriyorlar. (Darbenin geldiği bölgeye göre ortaya çıkan sakatlıklar da apayrı ve güzel bir detay.) Bu durum, yapılan faullerde çok net şekilde ortaya çıkarken hava toplarında da çok daha gerçekçi bir mücadeleye vesile oluyor. Şahsen FIFA 11'de en çok şikayet ettiğim konu, Emre'li Chelsea'den maç başına en az bir kez yediğim kornet & kafa golleriydi. Özellikle Alex'in rakiplerini çiğneyerek attığı kafa golleri, dünyanın en mülayim insanını bile yoldan çıkarabiliyordu. Bu yılsa Alex'in emekliliğini sağlayabileceğimizi sanıyorum; çünkü oynadığımız hiçbir maçta, geçen yıllık anormal kafa gollerinden bir tane bile kaydedemedi. Neden? Çünkü artık topa vurmak istiyorsa rakibini gerçek anlamda çiğnemesi gerekiyor. (Şimdi Emre düşünsün!)

#### Eski tuşa yeni adet

FIFA 12'nin çarpışma motoru dışında oynanışı direkt olarak etkileyen iki önemli yeniliği mevcut. Öncelikle yine FIFA 11'de oyuncuların zaman zaman şikayet ettiği savunma mekanizmasına bu yıl Tactical Defending adlı bir sistem eklendi. (Şu andan itibaren tuşları Classic seçeneğine göre ve PS3 / 360 düzeninde sayacağım.) Yıllardır alışlageldiği üzere Çarpı / A tuşu ile kontrol ettiğimiz oyuncuyu, Daire / B tuşu ile de bir takım arkadaşımızı top kapmak için rakibe gönderdiğimiz sistem hala mevcut ve seçilebilir durumda ama oyunun -online modlarda da dahil olmak üzere- varsayılan seçeneği durumundaki Tactical Defending sisteminde savunma tamamen oyuncuya bırakılmış durumda. Bu sistem dahilinde yine Çarpı / A tuşu ile kontrol ettiğimiz oyuncuyu baskı yapması için rakibe yönlendirebiliyoruz ama FIFA 12'de takım arkadaşımız R1 / RB tuşuyla olaya dahil oluyor ve bunu rakibi takip etme ve perdeleme olarak gerçekleştiriyor. Peki topu nasıl kapacağız? İşte bunun için

yepyeni bir seçenek var artık. Daire / B tuşunu ustalıklı kullanmayı öğrenmelisiniz; çünkü bu tuş, tam anlamıyla topu kapmaya yarıyor. Rakip futbolcuya önden, sağdan ya da soldan yaklaştığınızda Daire / B tuşuna basarak topa hamle yapabilir, topu kapabilirsiniz. (Bu tuşa olur olmadık yerlerden bastığınızda şuursuzca ayağınızı sallayan futbolcular göreceksiniz.) Oldu da topu kapamadınız, rakip sizi geçti. Teslim mi olacaksınız? Hayır. Yine Daire / B tuşuna basarak arkasından yakalama mesafesine geldiğiniz rakibinizi itebilir ya da çekebilirsiniz. Tabii ki bunu abartmamanız gerekiyor, aksi takdirde futbol oyun kuralları dahilinde sarı kartla cezalandırılıyorsunuz. Rakibi takip edebilmek / karşılayabilmek için de L2 / LT tuşuna basmanın fazlasıyla işe yaradığı sisteme adapte olduktan sonra gole giden bir rakibi yavaşlatmak için arkadan çekme olayını kurtarıcı olarak kullanabilirsiniz, hem de kart görmeden! ▶





Uzun bir ilk madde oldu ama daha net anlatamazdım sanıyorum. (Yetmez diye kutusunu da yaptım!) Gelelim ikinci maddeye, yani Precision Dribbling olayına. Top sürerken L1 / LB tuşuna basılı tutmanız durumunda futbolcunuz minimum hızda seyredecek ve ani dönüşler yapabilecek. Özellikle dar alanlarda ve topu iğne deliğinden geçirmeniz gereken anlarda çok işinize yarayacak olan bu sistem, koşu sırasında en çabuk şekilde durmanızı da sağlıyor. Top kapma tuşunda olduğu gibi bu tuş üzerinde de uzmanlaşmak şart, yoksa online mercilerde bir hayli yıpranabiliriz.

FIFA 12'nin maç motoru, yeni eklenen kontrol seçenekleri ve çarpışma motoru ile yepyeni bir boyut kazanmış. Bu yenilikler dışında oynanışa dair bazı düzenlemeler de mevcut. Özellikle oyunu kanatlara yığmayı sevenler için orta sistemini geliştiren yapımcılar, istenen yere orta yapılabilmesini mümkün kılmış. Birçok kez ön direğe orta yapmayı planlayıp topun en olmadık yere gitmesi sonucu cinnet getirenler yaşadı. Topu sağa açtınız, David Silva topu aldığı gibi çizgiye kadar indi ve tam bu noktada altı pasın ön direğe bakan noktasında Agüero var. Kare / X tuşuna hafifçe basarak topu önce Agüero, sonra da ağlarla buluşturmak artık hayal değil. Ortaların yönlendirmesi konusunda kontrolü iyiden iyiye oyuncuya bırakan yapımcılar, benzer bir çalışmayı şutlar üzerinde de yapmışlar. Artık -futbolcuların yeteneğine de bağlı olarak- şutu tam olarak istediğimiz yöne doğru çekebiliyoruz. Gol olup olmaması şutu çeken futbolcuya, futbolcunun o anki enerjisine, tuşa

▼ FIFA 12'nin varsayılan kamera seçeneği Tele Broadcast'ı pek bir beğendim, yükseklik ve zum ayarlarından en ufak bir değişiklik dahi yapmadım.



basma süremize ve tabii ki kaleciye göre değişkenlik gösteriyor tabii ki ama en azından şutlara daha fazla yön verebildiğimizi hissetmek olumlu bir gelişme. Sakın ola ki bunun gol atmayı kolaylaştırdığını düşünmeyin. Karşımızda sapaşağlam bir defans ve kedi gibi kaleciler varken gol bulmak oldukça zor olabiliyor ki buna bir de Legendary zorluk seviyesini ekleyince Galatasaray'a karşı 3 - 1 mağlup olmak pek bir üzdü beni. Ayrıca online maçlarda karşınıza çıkması muhtemel hasta ruhlu oyuncular da unutmamanız gerek.

#### Kazanılacak çokook kupa var

FIFA serisinin tam bir lisans canavarı olduğu hepimizin malumu. Ne var ki bu yıl Çek Cumhuriyeti ve maalesef Türkiye ligleri oyundan çıkarılmış durumda. Çek Cumhuriyeti bizi ilgilendirmez ama Türkiye liginin oyunun dışında bırakılması konusunda Türkiye Futbol Federasyonu'nun umursamaz bir tavır sergilediğine dair birçok haber yapıldı. (Aslında federasyon hakkında söylenecek çok fazla şey var da...) Tabii ki iki ligin dışarıda kalması, FIFA'nın geniş lisans yelpazesi için önemli bir kayıp teşkil etmiyor. Eğer oyundaki her bir kupayı almak gibi bir hedefiniz, daha doğrusu saplantınız varsa işiniz zor. Sadece İngiltere'de yedi adet olmak üzere oyun genelinde -lig ve kupa organizasyonları dahil- sayısız şampiyonluk mücadelesi sizi bekliyor.

FIFA 12'de yer alan Career Mode ise önceki oyundan aşına olduğumuz aynı üç seçeneğe sahip: Player, Manager, Player Manager. İsimlerinden de anlaşılacağı üzere Player'da bir futbolcu olarak kariyer yapıyor, futbol dünyasına kendimizi kabul ettiriyor ve belki de efsane futbolcular arasına adımızı yazdırabiliyoruz. Manager'da bir takımın başına geçerek kadromuza göre en iyi taktiği belirliyor ya da kafamızdaki oyun şablonuna uygun bir kadro kurarak bir Ferguson, bir Guardiola, hatta bir Mourinho moduna girebiliyoruz. Son olarak Player Manager'da hem sahanın, hem de saha kenarının yıldızı olmaya çalışıyoruz. (Bu konuda aklıma hep Gianluca Vialli'nin Chelsea macerası örneği geliyor.)

Bir takımın başına geçerken pahalı transferler yapmak istiyorsanız, seçmenizi önereceğim iki takım var: Manchester City ve Real Madrid. Arap sermayesinin gazıyla her yıl inanılmaz paralar harcayan Manchester City'nin transfer bütçesi, kontrol ettiğim takımlar arasında en yüksek bütçe ve hemen ardından da Real Madrid geliyor. Aslında bu iki takımın fazla transfere ihtiyacı olduğunu da düşünmüyorum ama her yıl Avrupa futboluna damga vuran ve alınabilecek tüm kupaları toplayan Barce-



#### Alternatif

New Star Soccer 5  
Pro Evolution Soccer 2012  
Sensible World of Soccer





lona bile transfer yapıyorsa siz neden yapmayasınız?

Manager ya da Player Manager moduna giriş yaptığınızda oyundaki mevcut liglerden birini ve bu liglerdeki takımlardan da birini seçmeniz gerekiyor. Bu noktada şöyle ilginç bir imkan var ki oyundaki herhangi bir takımı, oynanabilir herhangi bir lige dahil edebiliyoruz. Malum, oyunda Türkiye Ligi yok ama Galatasaray taraftarları, -örnek olarak- Galatasaray ile Rayo Vallecano'nun yerini değiştirip La Liga'da ülkemizi temsil etme şansına sahipler. Böylece hem Barcelona, hem Real Madrid, hem de Arda'lı Atletico Madrid ile rekabet içine girebilirler. Futbol ve menajerlik oyunlarında gerçekliği takıntı haline getiren, hatta bu sebeple Football Manager'da transfer yapmaktan bile kaçınan biri olarak bu seçeneği görmezden geliyorum.

Player ya da Player Manager moduna giriş yaptığınızda ya da daha önce Virtual Pro modu için yarattığınız oyuncuyu seçmelisiniz ya da bu modlar vesilesiyle yeni bir oyuncu yaratmalısınız. İsmi, boyunu, kilosunu, forma numarasını, takımını, her türlü yüz detayını

### Ultimate Team



Her geçen yıl daha popüler hale gelen Ultimate Team modu, bu yıl ilk kez oyundan ayrı olarak satılmıyor ve direkt FIFA 12'nin içinde yer alıyor. Futbolcu almak, satmak, takas etmek ve rüyalarınızın 11'ini oluşturup kontrol etmek hepinizin hakkı!

ve vücut şeklini belirlediğiniz oyuncunuz, kariyeriniz boyunca size hizmet edecek ve aslında siz de ona hizmet ederek kariyer yapmasını sağlayacaksınız.

### Patron kim?

Tekrar Career Mode'un menajerlik kısmına gelelim. Geçen yıla göre birçok değişim içeren menajerlik modu, belki de FIFA Manager ekibinin katkılarıyla detaylar konusunda oldukça zengin bir içeriğe sahip. Oyuna başlamadan önce zorluk seviyesini seçmeniz gerekiyor ki zorluk seviyeleri, size verilecek transfer ve maaş bütçesini bir hayli değiştiriyor. Örneğin; Manchester City ile oynamak istediğinizde Legendary seviyesinde transfer bütçesi 101.000.000\$, Amateur seviyesindeyse tam 235.000.000\$ seviyesinde. Bu seçimden sonra cüzi bir miktara kontrat imzalıyor ve takımın başına geçiyoruz. Kontrat ekranında kulüb başkanının sizden talebi de yer almakta ki bunu sakın atlayalım demeyin. Manchester City'nin hedefiyse belli: Şampiyonluk!

Sky Sports HD'nin kulübün başına getirilmiş olmanızın büyük bir risk olduğuna dair haberini okuduktan sonra oldukça ▶

EA Sports ile forma konusunda özel bir anlaşma da yapan Manchester City, aynı zamanda oyunun en güçlü takımlarından biri.





► zengin bir sayfa karşılayacak sizi. Sol taraftaki menüden kadro, transfer, altyapı ve takvim gibi bölümlere ulaşabiliyor. Ortada en son haberler yer almakta ki bu bölüm Breaking News, World News, Club News ve Transfer News olarak filtrelenebiliyor. Sağ taraftaysa puan durumu adeta başarının ya da başarısızlığın ispatı olarak yüzüme çarpılması adına sabitlenmiş durumda.

FIFA 12'nin menajerlik modu ciddi bir başınızı döndürebilir. Detaylara hangi alt başlıktan başlayacağıma bir türlü karar veremiyorum. Hmmm. Peki, Youth Academy'den başlayalım. Bu bölüm, tahmin edeceğimiz üzere takımınızın altyapısıyla ilgili kararları verebileceğiniz, gençlere yatırım yapabileceğiniz ve geleceğin yıldızlarını keşfedebileceğiniz departman. Kariyerimizin başında bomboş bir akademiye sahibiz ve bu boşluğu doldurma görevi tamamen bize verilmiş. Bunun için yapmamız gerekense Scouting Network başlığı altından kulübümüze minimum bir, maksimum üç adet gözlemci almak. Experience (Tecrübe) ve Judgement (Değerlendirme) yıldızlarına göre sıralanmış işsiz gözlemcilerden birini -maliye-

tini de göz önüne alarak- kulübe dahil ettikten sonra bir - iki gün boyunca kulübe gelmesini bekliyoruz, gelir gelmez de kendisine ilk görevini veriyoruz. Tam bu noktada yine bol miktarda seçenek karşılayacak sizi. İlk önce Kuzey Avrupa, Asya veya Afrika gibi birçok seçenek arasından bir bölge, ikinci olarak bu bölgelerde yer alan bir ülke, üçüncü olarak araştırma süresi ve son olarak istediğiniz oyuncu tipini belirleyerek seyahati başlatabilirsiniz. Artık bekle dur; birilerini bulacak da, bize iletecek de, biz onu takip edeceğiz de, akademiye katacağız da, büyüyecek de, kadroya girecek de, uyum sağlayacak da, verimli olacak da... Zor işler bunlar, zor.

Squad bölümünde takım kadromuzu görüp düzenlemekten çok daha fazlası sunulmuş bize. Öyle ki Squad Report'ta her bir futbolcunun tüm değerleri, aklındaki düşünceleri, sakatlık ve ceza durumu ve oynadığı her bir turnuva için detaylı istatistikleri tek bir ekranda görüntüleniyor. Contracts bölümünyse en kötü ihtimalle altı ayda bir kontrol etmelisiniz ki elinizdeki cevherleri diğer kulüplere kaptırmayasınız. Ayrıca her bir futbolcunun maaşı ve kulübün maaş bütçesi bu ekrandan takip edilebiliyor ki transfer yapabilmek için maaş bütçesinde

### Son gün!



Career Mode'daki transfer maceramın bir bölümünü size anlattım ama dahası var. Diyelim ki transferin son gününe geldiniz ve takıma hala istediğiniz katkıyı yapamadınız. İşte o son gün, transferin en heyecanlı günü oluyor ve saat saat ilerliyor. Kim bilir, belki de kadroyu son saatte şahlendirebilirsiniz.







yer açmanız gerekebilir. Bunun için kabul edebileceğine inandığınız oyunculara daha düşük kontratlar önermelisiniz. Kendi örneğimden devam etmem gerekirse Manchester City'nin maaş bütçesinde sadece 90.000\$'lık bir boşluğun olması, takıma sağlam bir yıldız kazandırmamı oldukça zorlaştırıyordu. Hal böyle olunca kadroda yer vermek istemediğim ama haftada 140.000\$ kazanan Balotelli gibi bir oyuncuyu kolayca gözden çıkardım. Alternatif bir yol olarak Transfers bölümündeki Budget Allocation seçeneğinden transfer ve maaş bütçeleri arasında aktarma yapabilirsiniz. Hazır söz transfer bölümüne gelmişken burayı da kurcalamaya başlayalım.

Takımızı şekillendirmek için taktiksel detayların dışında elbette ki oyuncu alacak ve satacaksınız. (Madem maaş bütçem dar, o halde ilk iş olarak Balotelli ile ilgilenmeye başlayayım.) Sell Players ekranından kadronuzdaki futbolcuları satılık, kısa süreliğine kiralık ve bir sezonluğuna kiralık listesine koyabilir ya da kontrat feshi yoluna gidebilirsiniz. Öte yandan halihazırda kirada olan futbolcuları da geri çağırmak mümkün. Oyuncu transfer etmekse daha detaylı ve araştırma isteyen bir iş. Buy Players ekranında sizi filtreleme açısından oldukça detaylı bir arama motoru karşılayacak. Yaş, transfer durumu, maaş ve isim gibi parametrelere göre arama yaparak istediğiniz futbolcuyu bulduğunuzda -bonservis bedeli detayıyla- satın alma ya da -maaş, prim, süre ve satın alma opsiyonu detaylarıyla- kiralama talebinizi karşı tarafa iletiyorsunuz. Artık yapmanız gereken tek şey cevap beklemek ve cevaba göre hareket etmek. Çok fazla alım ve satım olayına giriştikten sonra genel tabloyu görmek içinse Transfer Negotiations bölümünden son gelişmeleri takip edebilirsiniz. (Aslında çok spesifik bilgiler değil bunlar, evet ama FIFA 12'deki transfer sistemini iyice kavrayabilmeniz adına bu satırlar size rehberlik yapacaktır.)

Ana ekrana dönüp Advance ile zamanın akmaya başlamasını sağladığınızda güncel haberler, kulüp içi yazışmalar ve yaptığınız hamleler ile ilgili gelişmeler karşınıza çıkacak. Balotelli'yi transfer listesine koymamın dünya basınının bir numaralı haberi olması kaçınılmaz bir durumdu mesela. Sonrasında Sergio Ramos için yaptığınız teklifin kabul edilemez olduğu cevabını da aldım. Eh, bu hikayeyi

daha fazla uzatmanın manası yok. Kalanını kendiniz tecrübe etmeli ve başarılı bir kariyer için elinizden geleni ardınıza koymamalısınız.

### İşte taraftar, işte şampiyon!

EA Sports'un bu yıl hizmete soktuğu ve FIFA serisine dahil ettiği EA Sports Football Club sistemi, FIFA oyuncularının taraftarı oldukları takımı sanal ortamda desteklemeleri odaklı bir oluşum. Oyunu ilk açışınızda tuttuğunuz takımı seçiyorsunuz ve bu takımı daha sonra üç kez değiştirme hakkınız var. Takımı seçtikten sonra sol üstte bir seviye sistemi ve "EAS FC" yazısı belirecek. Oyunun hemen hemen tüm modlarından ve menülerinden Select tuşuna basarak ulaşabileceğiniz EA Sports Football Club, dünyanın dört bir yanından futbol meraklılarının tuttuklarını takımı temsil etmelerine imkan tanıyor. FIFA 12'yi oynadığınız sürece tecrübe puanı (XP) kazanacak ve bu sayede seviye atlayacaksınız, bu puanlar belli değerlendirmeler ölçüsünde taraftarlığınıza da yansıtacak ve böylece takımınıza katkı sağlayacaksınız. Her gün sıfırlanarak yeniden başlayan puan durumunda oyuncuların topladığı tecrübe puanları baz alınıyor ve sıralama bu sayede şekilleniyor. Takımların puanlarıysa taraftarlarının aldıkları puanların ortalaması şeklinde hesaplanıyor. Oyunun kendi içinde verdiği örneği tekrarlamam gerekirse aynı gün içinde 1.000 adet Manchester City taraftarı toplam 1.500.000 XP kazanırsa takımın puanı 1.500 olarak tabloya yansıyor. Günün sonunda oluşan sıralamaya göre takımlar, ligdeki takım sayısına göre puan alıyor. (Örneğin; 20 takımlı bir ligde birinciye 20, sonuncuya 1 puan düşüyor.) Her gün tekrarlanan bu periyot, her hafta sonunda sona eriyor ve böylece haftalık bir sıralama ortaya çıkıyor. Tam bu noktada tuttuğunuz, desteklediğiniz takım küme düşerse siz de küme düşmüş oluyorsunuz. "Böyle bir sistemde küçük takımların hali ne olacak?" dersiniz, yapımçılar bu konuda da bir şeyler düşünmüşler tabii ki. Her takımın sahip olması gereken minimum taraftar sayısı -oyunu test ettiğim ▶



an itibarıyla- 50 olarak belirlenmiş ve takımlar bu sayıya ulaştığı takdirde Support Your Club liglerinde aktif hale gelebiliyor. Eğer bir takımın yeterli sayıda taraftarı yoksa o takım, lig sıralamasında kırmızı renkte gösteriliyor ve taraftara ihtiyacı olduğu, tüm oyunculara ilan ediliyor. Oyunda lisanslı olarak yer alan tüm ligler için kullanılabilir durumda olan EA Sports Football Club sisteminin tam da oyundan çıkarıldığımız sezona denk gelmesiye bizim açımızdan üzücü gerçekten. Üç büyükler arasındaki ezeli rekabetin FIFA 12 üzerinden gerçekleşmesi müthiş bir tecrübe olabiliirdi hepimiz için.

EA Sports Football Club'ın seriye dahil ettiği bir diğer seçenekte daha çok Dünya Kupası ve Avrupa Şampiyonası versiyonlarında gördüğümüz ve "görevler" ya da "senaryolar" olarak adlandırabileceğimiz Challenges seçeneği. Yine oyunu test ettiğim süreçte tek bir seçeneğin yer aldığı bu bölüm, ciddi anlamda XP kazandırdığı gibi ilerleyen dönemde oldukça eğlenceli görevler de içerecektir. Oyunun aktif olan ilk görevi, geçtiğimiz haf-

talarda oynanan Manchester United vs Chelsea maçı üzerine. Maçı 3 - 1 kaybeden Chelsea'yi 48. dakikadan itibaren kontrol ettiğimiz maçta bizden istenen, Torres gibi boş kaleye gol kaçırmayıp maçı galibiyetle sonlandırmak. Sezon boyunca yeni maçlarla içeriği doldurulacak olan bu bölümü boş geçmemenizi öneririm.

Son olarak EA Sports Football Club bölümünde yer alan haber sekmesinden bahsedeyim. Bu bölümde FIFA 12'de yaptığınız her türlü aksiyon yer almakta. Kendi kendinize yaptığınız maçlar, online olarak yaptığınız maçlar, Career Mode'a giriş yapmanız, bir futbolcu yaratmanız vesaire... Buradaki amaçsa FIFA 12 oynayan arkadaşlarınızla aranızda bir sosyal paylaşım ağı kurulması. Bu ekranda beliren her bir haber, arkadaşlar arasında otomatik olarak paylaşılıyor ve böylece kimin ne yaptığını, hangi eylem sebebiyle ne kadar XP kazandığını takip edebiliyorsunuz.

### İnternet bağlantısı gerektirir

Belli bir zaman sonra yapay zekaya karşı mücadele etmekten

## Savunma

FIFA 12 ile seriye eklenen Tactical Defending olayını yazılı olarak anlamayanlar için bir de bu kutuyu yaptım. Yine anlamazsanız bol bol vitamin alın.



■ Rakibi cepheden karşıladığınızda Daire / B tuşuna basarak topa hamle yapabilirsiniz.



■ Çarpı / A tuşuna basılı tutularak kontrolünüzdeki futbolcuyla rakibi takip etmek mümkündür.



■ R1 / RB tuşuna basılı tuttuğunuzdaysa en yakın takım arkadaşınız rakibi takibe başlıyor.



■ Rakibe geçilince son çare olarak Daire / B tuşuna basıp onu formasından çekebilirsiniz.

siz de benim kadar sıkılıyor musunuz? O halde sizi online maçlara davet ediyorum. Bu yıl oyunun online desteğini daha da çeşitlendiren yapımcılar, dört ana başlık altında birçok seçenek sunuyor oyunculara. Custom Games altında Match Lobbies, Online Leagues, Online Team Play ve Head to Head seçenekleri yer almakta. Match Lobbies'e girerek mevcut loblilere giriş yapabilir ya da kendi lobinizi / odanızı yaratabilirsiniz. Bu odalarda teke tek ya da takım halinde maçlar açmak mümkün. Online Leagues ise arkadaşlarınızla lig organizasyonları düzenleyebileceğiniz bir seçenek ki şimdiden bir FIFA 12 LEVEL Ligi organizasyonunun sözünü verebilirim Xbox 360 sahiplerine. 32 takıma kadar destek veren liglerin kurallarını belirlerken logo ve kupa seçiminin yanı sıra playoff sistemine geçiş bile yapabiliyoruz. Online Team Play ve Head to Head seçenekleri ise alışlagelmiş 11v11 ve 1v1 maç yapabildiğimiz opsiyonlar. Bu yılın yeniliklerinden Online Friendlies, arkadaşlarınızla yapacağınız her 10 maçı birer sezon olarak kabul ediyor ve 10 maç sonundaki derecenize göre kariyer istatistiklerinize muhtemel şampiyonluklar ekliyor.

Teke tek maç yapılan ve tecrübe puanı kazanıp seviye atlayabildiğimiz standart seçeneğin yerini bu yıl Head to Head Seasons almış durumda. 2010 FIFA World Cup South Africa'da benzerine rastladığımız bu sistem dahilinde artık 10 kümeye ayrılmış (10 - 9: EA Shield, 8 - 7 - 6: EA Cup, 5 - 4 - 3: Continental Cup, 2 - 1: Premier Cup) bir lig söz konusu ve tabii ki yola en alt kümeden çıkıyoruz. İlk sezonda 10 maç yapma hakkımız var ve bir üst kümeye yükselmemiz için 12 puan toplamamız yeterli. Küme yükseldikçe şartlar değişiyor ve zorlaşıyor. Öte yandan lig usulü bu yapıya kupa organizasyonları da eşlik ediyor ve müzemizi şampiyonluk kupalarıyla doldurabiliyoruz. Head to Head Seasons'ın ana ekranında küme yükselme / düşme, en iyi lig derecesi, en iyi kupa derecesi, alınan toplam galibiyet / beraberlik / mağlubiyet ve puan istatistikleri yer alıyor.

### Son saniyeler...

Aslında anlatacak irili ufaklı o kadar çok detay var ki ne yalan söyleyeyim, her bir detayı anlatabilmek hem sayfaları, hem de enerjimi fazlasıyla tüketir. Konuyu bağlama açısından söyleyeceklerimse net: Dünyanın en popüler sporu için dünyanın en detaylı ve en iyi futbol oyunuyla karşı karşıyayız. Tek bir takımı kontrol etmek, tek bir futbolcuyu kontrol etmek, bir takımın patronu olmak, bir takımın taraftarı olmak, takımına sanal ortamda destek olmak, dünyanın



dört bir yanından oyunculara meydan okumak, arkadaşlarınızla online lig organizasyonları düzenlemek, dünya sıralamasında zirve mücadelesi yapmak ve çok daha fazlası FIFA 12'de. Oyunun kötü yönleri yok mu? Tabii ki var. %100 olarak tamamlanmadığını, daha doğrusu oturmadığını düşündüğüm çarpışma motorunun nadiren de olsa ortaya çıkardığı tuhaf ve komik görüntüler mevcut. Kadrosunu Alan Smith ile güçlenen maç anlatımı, bazen pozisyonları süzemeyebiliyor. Öte yandan Türkiye'nin lisanslı ligler arasından çıkması bizim açımızdan üzücü bir durum. Yine lisans cennetine sahip FIFA serisine UEFA Şampiyonlar Ligi'nin dahil edilememesi de şaşırtıcı. Ama tüm bunlara rağmen gelecek sonbahara kadar durmadan FIFA 12 oynayacağımız bir gerçek. ■ Şefik Akkoç

### FIFA 12

- + Yeni savunma sistemi, yeni top sürme seçeneği, yeni çarpışma motorunun gerçekçiliği arttırması, yeni online modlar, EA Sports Football Club
- Nadiren de olsa güldüren çarpışma motoru, Türkiye Ligi'nin vedası

9,5



# Driver: San Francisco

San Francisco'nun yolları taştan...

**P**layStation One döneminde sükse yapmış eski yapımlar yeniden hortlamaya başladı ve Driver da bu isimlerin en ünlülerinden biri. Ne yalan söyleyeyim, kuru aksiyonla aram pek iyi olmadığı için dikkatime de takılmamıştı Driver ama etrafımda sürekli lafını duyardım. Tanner ve Jericho arasındaki amansız çekişmeyi anlatır dururlardı bana. Driver: San Francisco'nun (DSF) duyurulmasına da en çok o tayfa sevinmiştir eminim. Oyunun görücüye çıktığı zaman dikkatimi çeken tek şey, "Shift" adını taşıyan bir olaydı ki az önce "Buraya kadar!" diyerek oyunun başından kalkıp klavyemin başına geçene kadar aklımda kalan en önemli şey yine "Shift" oldu. Bu detaya girmeden önce Tanner ve Jericho arasında geçen ve absürd bir şekilde yarım kalan hikayenin devamında neler oluyor, önce ona bir göz atalım.

Jericho, en son İstanbul'da yakayı ele verdikten sonra hapsi boyluyor, her azılı suçlu gibi islah olmak yerine hapisneden kaçmayı tercih ediyor ve muhtemelen birilerinin yardımıyla kaçmayı başarıyor. Oyuna adımımızı attığımız nokta burası. Önce Jericho'nun peşine, sonra da kısa bir kovalama sahnesinin ardından bir güzel tuzağa düşüyoruz. Sonrasındaysa Tanner'ı hasta yatağında, komaya girmiş halde buluyoruz. Bundan sonrasını anlatmak istemiyorum zira tadınızı kaçırmak istemem ama şu da var ki az önce bahsettiğim "Shift" olayı, tam da bu noktada devreye giriyor. Hala "Shift" diyorum ve bir türlü detaylara giremedim, farkındayım. Tamam, vurmayın!

Oyunun adından da anlaşılacağı gibi, San Francisco'dayız. Hemen

atını çiziyim, devasa bir haritayla karşılaşacaksınız. Gezilecek tonla yer ve tamamlanacak yığınla görev var. İşte bu devasa haritayı çocuk oyuncağına çeviren olay, Shift'in ta kendisi. Tanner, bu yeteneğini kullanarak ruhunu bedeninden ayırabiliyor ve şehirdeki herhangi bir aracın şoför koltuğuna direkt olarak yerleşebiliyor. Tek bir tuşla Tanner'ın ruhunu bedeninden ayırıyor ve bir anda San Francisco'ya kuş bakışıyla bakıyorsunuz ki böylece hem aksiyona ara vermiyor, hem de bu dev haritaya dağıtılmış tüm görevlere hızla dalabiliyorsunuz. Görevler demişken, biraz da onlardan bahsedelim.

## Görevler, görevler, görevler...

Tahmin edeceğimiz üzere, ana görevler ve yan görevler var oyunda. Bunların yanı sıra "Dare" adını taşıyan mini görevler de mevcut. Bu mini görevler, hiçbir yere çarpmadan 170 kilometre hızla yol almak, 30 metre spin atmak ve benzeri mini oyunlardan ibaret. Yan görevler biraz daha uzun ve çeşitlilik konusunda sıkıntı yok. Yine de oyunun sonuna doğru aynı tarz görevleri yapmaktan sıkılabiliyorsunuz ki ben yavaş yavaş sıkılmaya başladım. Bir suçlunun peşinden yardım etmek, ehliyet almaya çalışan bir ergenin eğitim hocasının kalp atış hızını 180'de tutmak, kaçırılan bir hatunun izini sürmek ve daha bir ton yan görev sizi bekliyor. Özellikle iki polis arabasının bir suçluyu kovaladığı görevler çok eğlenceli. Bu görevlerde Shift yeteneğinizin hızlı versiyonunu kullanarak iki polis arabası arasında istediğiniz zaman geçiş yapabiliyorsunuz. Ana görevlerse çok daha renkli. En ufağından en büyüğüne kadar Jericho'nun adamlarının peşine düşüyor ve adım adım ona yaklaşıyorsunuz. Yine de hikayenin biraz cacak olduğu aklınızda olsun, sonra taşlamayın beni "Bu muydu güzel dediğin!" diye.

San Francisco sokaklarında dolaşırken fark edeceksiniz, bir ordu araç

Yapım **Ubisoft Reflections**  
Dağıtım **Ubisoft**  
Tür **Aksiyon / Yarış**  
Platform **PC, PS3, Xbox 360**  
Web **driver-thegame.ubi.com**



çeşidi var ortalıkta ve bunların her biri de lisanslı. Üstelik her aracın kendine has bir tarzı var. Kimi ağır ve sağlam, kimi hızlı ama rotasında duramayan, kimi de ortalama hıza sahip ve virajları kolaylıkla alabilen... DeLorean bile var listede lakin zamanda yolcuk yapmıyor, ona göre. Araç modellemeleriye gayet başarılı. Sağa sola çarptığınızda aldığınız hasarı görüyorsunuz ama ciddi anlamda bir görsel şölen beklemeyin. Görsel kaliteden bahsetmişken, oyunun videolarındaki yüz modellemeleri ve animasyonları gerçekten muhteşem. Araçlar ve yüz detayları haricindeki tüm görsel detaylara vasat seviyede. San Francisco'nun doğal hayatı pek de doğal görünmüyor açıkçası. Etrafta dolanan insanlar birer süs bitkisi gibiler ki hepsi birer Örümcek Adam mübarek. Bir tanesine bile çarpmak nasip olmadı şimdiye kadar. Buna rağmen şehirdeki trafik, doğal hissiyatı bir nebze de olsa besliyor ve aynı zamanda sürat yaparken sinir katsayınızı da artırıyor.

Oyunda otomobilleri sürüş hissiyatı inanılmaz derecede lezzetli olmuş. Şoför koltuğuna ışınlandığım her araçtan zevk aldım diyebilirim. Şöyle de bir detay var ki oyunda yaptığınız

hemen hemen her şey, yeni bir şeyin açılmasına sebep oluyor. Şehrin belli noktalarına dağılmış olan garajlara yeni araç modelleri ekleniyor mesela. Peki bu araçları nasıl satın alıyorsunuz? Tabii ki topladığınız "Will Power"larla. Ne yaparsanız yapın, bir şekilde Will Power kazanıyorsunuz. Karşıdan gelen bir aracın yamacından hızla geçmek, görevleri tamamlamak, bir tümsekten hızla geçerek uçmak, spin atmak; tüm bunlar Will Power ile ödüllendirilmeniz için birer sebep. Otomobilinizin kısa bir süre hızlanmasını sağlayan "Boost" yeteneğini daha uzun süre kullanabilmek için de Will Power puanlarına ihtiyacınız var.

San Francisco'nun uçsuz bucaksız gibi görünen bir haritası olduğundan bahsetmiştim ama haritanın her yerini ilk etapta kullanamıyorsunuz. Hikaye ilerledikçe harita da bölge bölge açılıyor ve bu da yeni yerler, yeni görevler ve bolca aksiyon demek oluyor. Aksiyonun kalitesinden bahsedip duruyorum ama açıkçası bir yerden sonra yordu beni oyun. İki dakika nefes almaya vakit yok neredeyse. Buna kendini tekrar eden görevler de dahil olunca insan sıkılıyor haliyle. Durum benim için böyle oldu ama siz bunu bir artı olarak değerlendirebilirsiniz tabii ki. Baktınız sıkılmaya başladınız ve devasa haritalarda incik boncuk aramak gibi bir zevkiniz var, yani bu derece manyaksınız, o halde hemen "Token" toplamaya başlayabilirsiniz. Bu şeyler önemsiz gibi görünseler de her 10 tanesi yeni bir olayın açılmasına sebep oluyor. Token'ların çoğunu kolaylıkla bulabilirsiniz ve hatta alması çok kolay ama bazılarını almak sinir bozacak derecede zor. İnsan bir de hırs yapıyor "Hepsini toplamalıyım!" diye. Dedim ya, manyak olmak lazım bu tarz bir zevk sahibi olmak için. ▶

## Şoför Dediğin...

Hayır, otomobilinizden dışarıya adım atacağınızı sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Zaten sırf bu olmasın diye Shift'i geliştirdi Ubisoft Reflections. Böylece hem konsepti GTA statüsünden ayırmış oldu, hem de oyun piyasasına yeni bir bakış açısı getirdi. Gerçi oyunu biraz salataya çevirmiş kararsız detaylar ama olsun, yenilik her zaman iyidir.





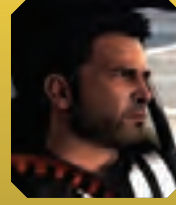
#### ► Ve işte o... DeLorean!

#### ► Ve multiplayer...

DSF'yi multiplayer olarak oynamak için can attığınızı biliyorum, o yüzden oyunun multiplayer detaylarından da bahsetmek lazım biraz. Peşin olarak söylemem gereken bir şey var öncelikle. Multiplayer tarafında gözünüz varsa eğer, oyunu orijinal ve "sıfır" olarak satın almanız lazım. Ubisoft'u bilirsiniz, korsan piyasasını alt etmek için elinden geleni ardına koymaz. Aynı hassasiyeti DSF için de göstermiş ve oyunu multiplayer kulvarında oynamak isteyen her kişi için birer kod hazırlamış. Bu da demek oluyor ki her oyuncuya bir kod düşüyor. Yani neymiş? Oyuna takas yoluyla sahip olmak bile yeterli değilmiş. Üzgünüm...

Her şey tamam mı? Kodunuzu girdiniz ve oyunun multiplayer modlarına adım atmaya hazırsınız, öyle mi? O halde sıkı durun; çünkü çok eğleneceksiniz. Evet, oyunun multiplayer modları çok eğlenceli. Tam altı adet multiplayer modu var seçenekler arasında ve bunlardan en eğlencelisi de bence "Tag" başlığını taşıyanı. Bir nevi bayrak kapma yarışı bu. Oyunun başlangıcında yapay zekanın kontrol ettiği bir otomobil, sembolik olarak bayrağı taşıyor. Amaç, o otomobile dokunmak ilk etapta. Otomobile dokunduğunuz an bayrak size geçiyor ve kaçma faslı başlıyor. Bayrağı ne kadar elinizde tutabilirsiniz, o kadar fazla puanınız olur. Ancak devreye "Shift"

## Tanner vs. Jericho



### John Tanner

Ünlü oyun kahramanlarından kendisi. Charles Jericho ile arasındaki kan davasıdır aslında bu ünün asıl sebebi. Başlı başına hümanist bir şahıstır ki Jericho'nun peşinden koşmak gibi bir eğlencesi olmasa hayatından bezip kendini yollara vereceğini söyler.

Şimdilerde ruhunu bedeninden ayırarak astral seyahatlere çıkabildiğini iddia etmektedir. Biz de yedik...



### Charles Jericho

Belki de Tanner'dan daha ünlüdür Jericho efendi. Belayı yanında taşır. Tanner'ı peşinde koşturmak özel bir zevk alır. İstanbul'a uğramışlığı bile vardır ki o günden bugüne kadar kendisinden haber alana rastlanmamıştır. Sonunda Tanner'ı komaya sokup kurtulduğunu sanır ama bilmez ki adamı Nirvana'ya ulaştırmıştır. Ah Jericho, vah Jericho...

detayı girdiğinde işler değişiyor tabii ki. Bir anda önünüzdeki otomobile ışınlanabiliyor diğer bir oyuncu. Bu şekilde ortaya öyle bir hengame çıkıyor ki ilk etapta ortalıkta neler olup bittiğini bile anlayamayabilirsiniz.

Tarafımdan tam not alan ikinci modun adıysa Trailblazer. Yine önünüzde bir otomobil var ve bu otomobil, arkasında sarı bir ışık çizgisi bırakarak ilerliyor. Amaç basit: O ışığı takip etmek. Ancak ışığı sadece bir oyuncu takip edebiliyor. Bu yüzden de diğer oyuncuların mutlaka çirkeflik yapması lazım. Hal böyle olunca enteresan görüntüler ortaya çıkıyor. Bir yandan trafikle boğuşmak, diğer yandan diğer oyuncularla cebelleşmek; hatta o lanet sarı ışığı yakalamaya çalışmak hem sinir bozucu, hem de tuhaf bir şekilde eğlenceli. Kendi kendime evin içinde bağırıp ortalığa küfür savuruyordum ben en son.

Tag ve Trailblazer haricinde checkpoint usulü ve standart yarışlarla birlikte oyuncuların birbirini tartaklaması üzerine kurulu modlar da mevcut. Bu modların bazılarını açmak içinse yeterli tecrübe puanına ve haliyle seviye atlamaya





## Alternatif

Burnout Paradise  
Midnight Club: Los Angeles  
Need for Speed: Hot Pursuit

ihtiyacınız var. Bu arada tutorial bölümünü oynamadan geçmeyin; çünkü maçlar esnasında en çok kullanacağınız özellikler bir bir ve uygulamalı olarak anlatılıyor size. Ayrıca ikinci seviyeye geçecek kadar tecrübe puanı da kazanmış oluyorsunuz böylece. "Boost" yeteneğini ikinci seviyede kazanıyorsunuz mesela. İlk aşamada biraz dişinizi sıkmanız lazım; çünkü Level 29 ve Level 2 olan oyuncular aynı maça dahil eden bir sistem var karşınızda. Sağlam bir sabır kapasitesine sahipseniz ve küfür repertuarınız genişse sorun yok, DSF'nin multiplayer modları tam sizlik olacaktır bu şartlarda. Bu arada ekranı ikiye bölerek yanınızdaki arkadaşınızı da eğlenceye davet edebileceğinizi de unutmayın.

Bahsetmediğim bir şey kaldı mı diye düşünüyorum şimdi ama sanırım atladığım bir şey yok. Aslında şöyle bir gerçek var ki DSF gibi bir başlıktan daha derli toplu bir oyun bekliyordum ben. Aksiyonu ayakta tutmak adına her şeyi iç içe katıp oyunu biraz cıvıklaştırmışlar gibi geldi bana; hatta abartmak gibi olmasın, doldurulamayan boşluklar bile var. Mesela, eğer oynadığınız oyunları sonuna kadar sömürüyorsanız, tepenizdeki mini haritada görev arayıp duracağınız zamanlarda hafif bir sıkıntı hissedebilirsiniz; hatta aksiyonun dozajını düşürmemek için tasarlanmış olan o mini haritaya odaklanıp trafikteki bir araca bodoslama daldığınızda ağzı-

nızda öbek öbek küfür birikebilir. Bunlar benim başıma gelenler ve aynı sıkıntıları yaşama ihtimaliniz yüksek ama az önce de belirttiğim gibi, bu bir tercih meselesi. Benim canımı sıkan tüm kusurlar, size eğlenceli gelebilir.

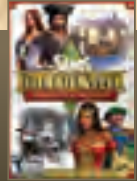
Son olarak birkaç kelam daha etmek gerekirse DSF'nin başarılı bir performans çizdiğini söylemem lazım. Nefes almadan aksiyona boğulmaktan hoşlananların, bütün yarış oyunu tutkunlarının ve tabii ki serinin hayranlarının bağrına basacağı bir oyun DSF. Şu günlerde ideal bir tercih olabilir en azından; yakında oyun sağanağı başlayacak ne de olsa. O zamana kadar farklı bir oyun tecrübesi ve farklı bir multiplayer heyecanı yaşamak adına tercih edebilirsiniz oyunu. Benim şimdi gidip biraz daha level kasmam lazım. El aleme eğlence malzemesi oldum oyunu didikleyip detayları yakalayacağım diye. Sürekli sonucun, sondan birinci... Zaten yeni televizyonumun kalibrasyonunu da oturtmuşum rayına, keyfim gıcır... Daha da elimden kurtulamazlar. Savulun ülen! **Ertekin Bayındır**

## Driver: San Francisco

- + Shift ile kesintisiz aksiyon, geniş harita, görev çeşitliliği, eğlenceli multiplayer modları
- Çeşitliliğe rağmen kendini tekrar eden görevler, ucuz ve klişe hikaye

7,9





Yapım **The Sims Studio**  
Dağıtım **Electronic Arts**  
Tür **Simülasyon**  
Platform **PC, Mac**  
Web **www.thesimsmedieval.com**  
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

# The Sims Medieval: Pirates & Nobles



Sim'ler korsan oldu!

**B**ir gün firmanın biri bir oyun yapmak istemiş, konusu için de "Biz ne yapıyorsunuz onu yapınlar işte, fazla konuya, senaryoya gerek yok." diye de eklemiş. Üzerine ne kadar düşünmüşler, bilmiyorum ama yıllar önce başlayan bu fikir sayesinde ortaya çıkan oyunlar bitmek bilmiyor, bana her iki ayda bir The Sims yazısı olarak geri dönüyor. Durum böyleyken onların diyarlarını karış karış geziyorum, fantastik işlere bulaştılar eksik olmasınlar, iki değişik şey görüyorum, sevinir hale geliyorum.

EA'nın The Sims 3 serisinden ayrı bir seri olarak piyasaya sürdüğü The Sims Medieval, Sim'lerimizi alıp çok eskilere, Ortaçağ topraklarına götürmüştü. The Sims 3 serisinden farklıydı elbette ki ve RPG özellikleri taşıyordu, Hero denilen Sim'imizi görev-

ler dahilinde yaşıtıyorduk. Sevilmiş olacak ki (Biz de sevdim canım!) yeni ek paket Pirates & Nobles arayışından geldi. Korsan temasının sevildiği, filmlerinin bile bitmek bilmediği dönemde EA güzel bir konsept dönem seçmiş. Bakalım neler varmış ilk The Sims Medieval ek paketimizde.

Korsan veya asillerden biri olmadan önce, oyunun başlangıcındaki Ambition seçeneklerinde Peace Maker'ı görüyoruz. Burada nelerle karşılaşacağımızı ve oyunla ilgili yenilikleri öğreniyoruz. Daha sonra buradaki yardım konularına ana menüdeki Lesson seçeneği altından da ulaşabilirsiniz. Başta ya da Noble ya da Pirate seçenekleri çıkıyor; asilken biraz daha diplomatik ilişkiler içine giriyor, korsanken de diğer hükümdarlıklara kafa tutuyoruz. Ek paket 16 yeni görevden oluşuyor, Aarbyville ve Tredony asillerinin de gelmesiyle ilişkiler bu kez krallığımızın dışına taşıyor.

Karakter tasarlama kısmında bolca korsan temalı kıyafet ve göz kalemi seçeneği var. Makyajsız korsan olmaz! Jack Sparrow bile pek süslüydü, hatırlayın. Görevlerimiz korsan kısmında denize açılmak, bol bol deniz mili kat ederek ilişkileri düzeltmek, balık yakalamak ve düellolara girmek şeklinde. En eğlencelisini atlıyordum: Hazine aramak! Sahip olduğumuz küreğin kalitesine göre daha hızlı kazıp defineye ulaşıyor ya da bazen ulaşamıyoruz, hiç beklemediğimiz şeyler çıkıyor, şok oluyoruz ama olsun.

Düellolara tam gaz devam ediyor, demircilikle beraber artık yeni kılıçlar da yaparak güçleniyoruz. Korsanlık yolunda bir korsanın olmazsa olmazı olan papağan da kolumuzun üstüne tünüyor, Doğanı salıp bizim için bulmacaları çözmesinde yardımcı olmasını istiyoruz. 140 tane yeni eşyanın yanı sıra, özel icatlar ve eşyalar bu oyunda sorgu sandal-

yesi olarak karşımıza çıkıyor. Doğruları söylemesini istediğimiz birini oturtuyoruz bir güzel, söylemedikçe gıdıklıyoruz, bu da yeterli değilse bir çinçilyayı salın üzerine, bülbül gibi ötüyor.

Pirates & Nobles ek paketinin grafiklerine değinmeye gerek yok; çünkü bir değişiklik yok, bildiğimiz The Sims grafiği. Oyunun mekaniğinde yeni bir şey de yok fakat The Sims Medieval'ı sevmiş olanların bu paketi çok daha fazla seveceğini düşünüyorum. Birkaç yenilikten ibaret fakat başında iyi vakit geçiriliyor. En azından The Sims 3 serisinden ayrı ve onları yaşatmaktan başka amaçlar da veriyor. Şimdilik EA'nın The Sims Medieval denemesi çok iyi gidiyor. Bir sonraki ek paket ne olacak acaba? ■ **Ayça Zaman**

## The Sims Medieval: Pirates & Nobles

+ Korsan teması, yeni görev bolluğu  
- Ahım şahım değişiklik / yenilik yok

8,0



### Alternatif

The Sims 3  
The Sims 3: Late Night  
The Sims: Medieval





# Warhammer 40.000: Space Marine For the Emperor!

**K**endisini ilk kez 1997 yılında ve sanal bir ortamda oyun severlerle tanıştırdı. Warhammer 40.000. Oysaki kendisi yıllardır masaüstünde oynanan bir minyatür oyunuydu. Ben ve benim gibi bir grup insan içinse vazgeçilmesi imkansız bir dünyayı Warhammer ve bunu o yıllarda piyasaya sürdüğü Final Liberation: Warhammer Epic 40.000 ile çok da iyi yapmıştı. Sıra tabanlı strateji olarak piyasaya çıkan bu güzelim oyunuyla 2003 yılında Fire Warrior isimli korkunç FPS izledi. Neyse ki Warhammer 40.000 için gereken her şey zamanla yapıldı ve o muhteşem strateji oyununa kavuştuk. Yine de bizim için en büyük eksiklik, halen bir Space Marine'i kontrol edemiyor oluşumuzdu; ta ki bugüne kadar...

## Ultra Marines!

Evet, sloganımız belli, felsefemiz ortada, karakterler her şeyi anlatıyor. Kısacası bugüne kadar Space Marine ismini duymadıysanız, sizi sayfalarca sürecek romanlara, onlarca saat alacak internet araştırmalarına davet ediyorum. Kalandırsa beni takip etsin.

Efendim, oyunumuz temel olarak bir TPS ve karakterimizin adı da Titus. Öhöm, Captain Titus tabii ki. Orc'lar tarafından işgal edilmiş bir gezegense kendisinin ilk hedefi ve bir Space Marine olarak bu amacı uğruna her şeyi yapmaya hazır durumda. Oyunun tutorial bölümleri, direkt olarak bir Orc cihazına inmemizle başlıyor. Bir yandan burayı temizlerken, bir yandan da kontrolleri öğreniyoruz. Açıkçası daha önce gördüğüm birçok oyuna benzeyen kontroller, sanki Warhammer 40.000: Space Marine'de (SM) çok daha rahat. Yani yine yön tuşlarında silahlar var, yine bir tetikle bomba atıyoruz vesaire ama başta hedef almak üzere her şey çok rahat bir şekilde kullanımımıza sunulmuş.

Gelelim benim en çok üzerine titrediğim konulardan biri olan dünyaya. Ne diyeyim, ağızım açık kaldı. Adamlar yememiş, içmemiş ve harika bir Warhammer dünyası tasarlamış. Benim gibi masaüstü Warhammer ile ilgilenenlerin de ilk olarak gözüne çarpmak olan bu tasarımlar, inanın ki konuyla hiç alakası olmayan oyuncular bile Warhammer evreninin güzelliğine hayran

bırakacak. Bina tasarımlarının güzellikleri bir yana, masaüstü oyundaki her şeye sadık kalınması da beni benden alan bir diğer güzel nokta. Bunlardan ilki karakterler ve bu karakterlerin modellemeleri oldu. Yani hangi Orc'un hangi silahı taşıdığına kadar giden bir detaylar zinciri var. Ayrıca belirtmek isterim ki bu Orc'ların hiç de fena olmayan bir yapay zekaları var. Tipik bir Orc Boyz olarak düzenli şekilde üzerimize saldırıyor ve bize hiç nefes aldırıyorlar. Oyundaki bir diğer kilit özellikse her sınıfın karakteristik özelliklerini yapıyor olması. Misal; elinde Bolter olan bir Orc, yakın dövüşte elinde Choppa olan bir Orc kadar iyi değil... Peki ya biz?

Titus ve beraberindeki ekip olarak oyuna dahil oluyoruz. Görevlerimiz düzenli olarak güncelleniyor ve zaman içerisinde burada bulunan bir karakter tarafından (Spoiler yok!) "Warp Energy" denen, içerisinde Chaos'un özünü barındıran bir maddeyle deney yapıldığını öğreniyoruz. Kısacası tıpkı istediğim gibi, kendi kendini güncelleyen görevler içerisindeki bir ekibi komuta ediyoruz. Oyun içinde bulunan silahlarla gerçekten SM farkını ortaya çıkarıyor. Bolter, Chain Sword, Stalker Bolter gibi basit silahlarla başlayan menümüz Plasma Gun, Plasma Pistol, Power Axe, Melta Gun ve Lascannon gibi ileri seviye silahlara kadar genişliyor. Sahip olduğumuz "Fury" gücümüz sayesinde hem düşmana verdiğimiz zarar artıyor, hem de enerjimiz doluyor. Bu gücü aktif hale getirmek içinse bolca düşmana doğramamız gerekiyor. İlerleyen bölümlerdeyse Fury, aynı zamanda silah modu esnasında zamanı da yavaşlatabilen bir güce kavuşuyor ki o zaman bayağı

bir eğlence yaşıyoruz.

Oyuna verilecek eksilerse çok bariz zira sürekli aynı şeyi yaptığımız bir yapım SM. Düzenli olarak Orc doğramak bir yerden sonra insanı bayabiliyor. Her ne kadar güzel bir atmosfer olsa da iyi kötü hesaplanabilir bir senaryo döngüsü içerisinde olmak da bir yere kadar oynatıyor oyunu. Düşmanın tek yaptığı şeyin saldırmak olmasıysa cabası, yani herhangi bir strateji yok. Kısacası bu oyun Warhammer için gaza gelmek adına harika ama Warhammer dünyasıyla hiç alakası olmayan bir oyuncu için bir noktada sıkıcı olacaktır.

## ■ Ertuğrul Süngü

## Warhammer 40.000: Space Marine

- + Harika tasarlanmış dünyası, WH ruhunu birebir vermesi, hızlı oyun yapısı
- Sürekli aynı şeyi yapmak, Orc görmekten kusuyor olmak

7,8



## Alternatif

Brink  
Duke Nukem Forever  
Gears of War 3



■ Silahımın tadını beğendin mi?

# Gears of War 3

Bir üçlemenin daha sonu mu?



**Ü**çlemeleri hem çok seviyorum, hem de nefret ediyorum. Bu ikili diyagram sağ olsun, Star Wars serisi tarafından zaman zaman hayatımın gidişatını değiştirecek şekilde bana işlendi. Efendim, üçlemeler güzeldir, hep bir sonraki oyuna bağlıdır, kurgu çok daha iyi işlenir ve oyuncuyu bir şekilde yeni oyunu beklemeye iter. (Bu durum sinema için de geçerli pek tabii ki.) Gears of War ise uzun zamandır beklenen bir açığı doyurmuş, "Konsolda shooter oynanır mı?" diyen ekibe bir cevap olarak gelmişti. Birçok devrimsel özelliğe sahip aslında Gears of War fakat bu incelemede bizi en çok ilgilendiren şey, Gears of War 3'ün -yapımcılar seriyeye devam etme görüşünde olsalar da- üçlemenin son oyunu oluşu ve ne kadar derin bir biçimde şekillendirildiği olacak. Kalanlarsa grafikler, sesler falan...

## Kaldığımız yerden

Gears of War 3 ile beraber birçok yenilik seride kendine yer edinmiş durumda. Benim size tavsiyem, ilk iki oyunu adam akıllı oynamadan hiçbir şekilde bu oyuna elinizi sürmemeniz. Aksi halde konudan bir şey anlamayacağınız gibi, oyunu ilk iki oyunla hatalı bir şekilde kıyaslayabilirsiniz. Birazdan yapacağım oyun içi açıklamalarda bazı isimlerden kaçınacağım ki seriyeye takip edenler için olayın büyüğü bozulmasın. Evet sevgili okur; Marcus, Dom, Cole ve Baird gibi karakterler yine bizimle ama Marcus'un geride bıraktığı dünya çok daha farklı bir durumda. Gears of War 3 serüvenimiz boyunca yok olmaya yüz tutmuş gezegen Sera'dan kaçmaya çalışacağız. Seriyeye yeni bir görünüşle kaldığı yerden devam eden Anya Stroud, net bir şekilde yürekleri hoplatıyor. Onun hemen ardında daha önce görmediğimiz bir

yüz, Bernadette Matakı bulunuyor. Pendulum Savaşı'nın birçok cephesinde varlık göstermiş olan Matakı, özellikle keskin nişancılık yeteneğiyle dikkat çekiyor. Augustus Cole ise serinin üçüncü oyununda kontrol edilebilir karakterler arasında. Kendisinin takımı da Daman Baird, Samantha Byrne ve Clayton Carmine gibi birçok yeni ve farklı karakterden oluşuyor.

Oyunun hemen başında bir rüyadan uyanıyoruz ama ne rüya arkadaş; gerçekten her şeyin değişmesine sebep olacak olayların geliştiği bir rüya bu. Kendimize geldiğimizdeyse rüyamızdakilerin bir bir gerçek olduğuna şahit oluyoruz resmen. (Zorunlu spoiler geliyor!) Olaylar ikinci oyundan tam 18 ay sonrasını konu alıyor. Öldüğünü sandığımız babamız, aslında ölü falan değil, tamam, zombi de değil ama adam canlı. Pek tabii ki bu durum bütün senaryoyu değiştiriyor fakat ölümden dönen tek kişi de o değil. Eski oyunlarda öldüğünü sandığımız ama bir helikopterle yanımıza inen karakter, senaryo gidişatı için bir hayli düşündürücü. Anlayacağınız hiç ummadığımız bir işe başlıyoruz, yine, yeniden... Gears of War 3'ün sonundaysa önceki oyunlardan aklımızda kalan bütün sorular bir bir cevaplanıyor.

Düşmanlarımızla larvalarında yerini almış Locust'lardan başkası değil. Farkındayım, "Keşke başka düşmanlarımız olsaydı." diyor insan ama işte yapacak bir şey yok. Hem bir noktada onlar olmadan Gears of War

dünyası olamaz, böyle de bir gerçek var. Madem kendilerinden bahsettim, birazcık daha detaya gireyim.

Bildiğiniz gibi üzerimize akın akın geliyorlardı iki oyundur ve -emin olun- bu trafikte bir gram bile azalma olmamış. Yine agresif, yine ölümüne geliyor Locust ordusu üzerimize. Bu sefer beraberlerinde daha büyük canavarlar da getirmişler ama ilk iki oyuna göre yapılan en büyük değişim, bir anda herhangi bir bölgede bitiveren Tentacle'lar olmuş. Bu organizmalar tıpkı bir Zerg gibi canlı ve içerisinde barındırdığı larvalar sayesinde sürekli yeni düşman üretebiliyorlar. Buna bir son vermek içinse ilk olarak bu larvalara ateş etmenin iyi bir fikir olduğunun üzerinde durmak isterim. Bir noktadan sonrası kuruyan larvalar artık düşman üretmiyor, bilginize.

Gelelim Marcus Fenix'e ve Delta bölüğüne. "Gelelim" derken, daha çok oyun içine inelim demek istedim. Oyuna ilk girdiğinizde hiçbir yabancılık çekmeyeceksiniz, size bunun garantisini verebilirim. O bildik arayüz ve görüntü kalitesi bir arada. Arayüzde yine çabucak dört farklı silah seçeneğimize ulaşma imkanı var ve görevlerimizi net bir şekilde görmek mümkün. Grafiklerle Xbox 360'ın tüm nimetlerinden faydalanmış gibi gözüküyor. Birçok ince detaya girilen grafikler, özellikle sis ve bulut gibi konularda kendisini aşmış durumda. Ten ve doku konusunda da iyi bir iş çıkarıldığını belirtmek





Yapım **Epic Games**  
Dağıtım **Microsoft**  
Tür **TPS**  
Platform **Xbox 360**  
Web [www.gearsowar.com](http://www.gearsowar.com)





► isterim. Madem görselliğe girdik, o zaman Gears of War 3'ün beni en çok etkileyen yerinden de bahsetmem gerekiyor. Yapımcı ekip öyle güzel bir Gears of War dünyası yaratmış ki anlatmaya kelimeler yetmiyor. Bu ay incelediğim Warhammer 40.000: Space Marine'de de benzer bir manzarayla karşılaşmıştım ama o farklıydı; çünkü Space Marine, var olan modelleri bilgisayar ortamında bana göstermişti. Gears of War ise tamamen kendi yarattı ve şekillendirdi bu dünyayı. Karşınıza çıkacak dünya post apokaliptik bir hava içerdiği gibi, Locust ile insan dünyasının inanılmaz bir harmanını sunuyor siz oyun severlere. Anlayacağınız oyun bu konuda benden tam not aldı.

### Savaşın kalbine

Ve işte işin kızıdığı nota: Savaş. Malum, Gears of War serisi söz konusu olunca konumuz genel olarak silahlar ve havada uçan mermiler oluyor. Merak edenler için hemen söyleyeyim: Önceki oyunlarda bulunan birçok silah yeniden aramızda ama daha önce görmediğimiz silahlar da söz konusu. Vuruş hissiyatı halen çok iyi, hatta düzenleme yapılan kamera açısı sayesinde kendimizi daha da sağlam ateş ediyor gibi hissediyoruz.

Mermilerin gidişatından tutun da alınan ve verilen zarara kadar her şey gerçekten çok net. Benim Gears of War 3 hakkındaki tek endişem, uzunca bir süredir üzerine konuşulan ve daha da geliştirileceği duyurulan siper alma sistemindeydi. Malumunuz, Gears of War bu sistemle ün saldı ve bu işin nasıl yapılacağını gösterdi, öncülük etti. Konuşulan bu uğraş çok şükür ki hiçbir şeyi bozmuş, aksine daha da iyi hale getirmiş. Artık gereksiz yere düşman ateşinden zarar almıyoruz, kafamız gözümüz dışarıda kalmıyor. Zaten birçok yeni savunma sistemi konulmuş oyuna ve eskiden olduğu gibi arkasına geçtiğimiz her şey yıkılmaz değil. Arkasına saklandığımız bir kereste yığını, yapılan güçlü bir saldırı sonucu bizi de beraberinde alarak etrafa saçılabilir.

Oyun içerisinde bir takım halinde ilerliyoruz. Takım üyelerimiz gayet halleri hatırları yerinde kişiler. Hiçbir şey yapmasalar bile, yaralandığımızda anında bizi kendimize getiriyor olmaları bence yeter de artar bile. Bunu yapay zekanın yapmasını istemiyorsanız, serinin beklisi de en güzel özelliklerinden bir tanesi olan bölünmüş ekranda co-op oyun moduna geçebilir ve maceraya bir arkadaşınızla devam edebilirsiniz.



### Alternatif

**Bulletstorm**  
**Red Faction: Armageddon**  
**Warhammer 40.000: Space Marine**

### Multi enerji

Artık gelelim oyunun multiplayer özelliklerine. Açıkçası Gears of War 3'ün en kuvvetli yanı multiplayer özellikleri olmuş. İki kişilik bölünmüş ekran modu, istenildiği takdirde dört kişiye kadar destek verip online olarak oynanabiliyor. Yani takımda herhangi bir yapay zeka kırıntısı bulunmuyor. Fazlasıyla hızlı ve öğrenmesi birazcık zor olan online oyunlar arasında Deathmatch, oyundaki adıyla Warzone an itibarıyla en çok tercih edilen seçenek. Oyuncuların bu modu tercih etmelerindeki sebep, şüphesiz ki oyuncuya verdiği özgürlük hissi. Warzone'un önemli bir özelliği ise her oyuncunun maç başlamadan önce belirli bir sayıda "canlanma" hakkına sahip olması. Canlanma hakkı tükenen oyuncular içinse yapacak bir şey yok. Geliştirilen bu sistem sayesinde oyun çok daha rekabete dayalı bir hale gelmiş durumda. Yine de Capture the

### Yeni Silahlar



#### ■ Retro Lancer

Gerçekten en kuvvetli silahlardan biri. Gayet seri ateş edebiliyor ama aynı hızla da dağa taş a ateş etmeye başlıyor. Counter-Strike'in 4-1'ini hatırlatan bir silah. Kullanmayı öğrendikten sonra fazlasıyla düşman öldüreceksiniz. Onu asıl ilginç kılana üzerinde bulunan süngü sayesinde düşmana yakın mesafeli saldırılar yapabilmemize şans tanınması.



#### ■ C.O.G. One Shot

Orada, bir BFG vardı uzakta, görmesek de, bilmemek de hep ateş ederdi yeşil... İşte o özlenen ölümcül silahları bir kez daha bizlere hatırlatmak istemiş yapımcılar ve tek vuruşta her şeyi, evet, her şeyi yok etme gücüne sahip olan C.O.G. One Shot'ı oyuna dahil etmişler. Oldukça ağır olan bu silahı kullanırken çok eğleneceksiniz!

#### ■ Sawed-Off Shotgun

Aslında oyunda bir adet pompalı tüfek bulunuyor; kendisi bildiğimiz, sevdiğimiz Gnasher ama birçok oyuncu bu silah yerine farklı opsiyonlara yöneliyor. Sawed-Off Shotgun hem bir pompalı tüfek, hem de fazlasıyla zarar veren bir silah. Yakın mesafeden inanılmaz hasarlar verebiliyor ama tek sorunu, inanılmaz derecede uzun süren şarjör değiştirme süresi.

## Gözbebeklerim



Benim için oyunun gidişatını fazlasıyla değiştiren iki cihaz oldu. Bunlardan ilki, "C.O.G. Silverback" isimli ve binilebilir bir çeşit mekanik kostüm. Bir kolunda roket, diğerinde makineli tüfek bulunan bu cihazla bizi zorlayan düşmanlara korku saçabiliyoruz. İkinci cihazsa "Locust Siegebeast" isimli ve severek kullandığım araç. Kendisi bildiğiniz bir mançınık, yapıldığı maddeyse et (!) ve biraz miktar metal. Locust icadı, sonuçta çok bir şey beklememek lazım. Karşımıza çıktığı zaman genelde kullandığımız araç, oyunu bir anda arcade bir hale getiriyor ve farklı bir oyun deneyimi yaşamamızı sağlıyor.

Leader, böyle giderse en çok oynanan modlardan bir tanesi olacak. Gears of War 3 ile gelen bu yeni multiplayer modda her iki takımın birer adet lideri bulunuyor. Amaçsa bu liderleri olabildiğince engellemek ya da yok etmek. Ele geçirilen liderler kurtarılmaya mahkum fakat bazı anlarda kendilerine kısa bir süreliğine de olsa kaçmak için şans tanınıyor. Bir diğer ilgi çeken modsa Beast Mode. Seriyi bir de düşmanlarının gözünden oynamak isteyen oyuncular için hazırlanan bu mod tamamen Gear'lara karşı verilen mücadeleden ibaret. Amaç net: Olabildiğince Gear yok etmek! Her öldürdüğümüz Gear için kazandığımız taşlar sayesinde farklı sınıfları açabiliyor, böylece farklı oyun tarzlarını tadabiliyoruz. Gears of War 2'den tanıdığımız Horde ise yeni oyunda da yerini almış durumda; hem de eskisinden çok daha farklı ve detaylı bir şekilde... Toplamda 50 dalga olmak üzere, üzerimize düzenli olarak saldıran Locust ve Lambent'lar var. Püskürttüğümüz her dalganın ardındansa tam 20 saniyemiz olacak ki hazırlık yapabilelim. Neden mi? Anlatayım. Artık öldürdüğümüz her düşman bize para olarak geri dönüyor. Belki sapıkça ama bu paralar sayesinde daha çok hayatta kalmamızı mümkün kılacak birçok savunma sistemi kurmamıza olanak tanımış Gears of War 3. Düşmanlara zor anlar yaşatacak tellerden tutun da kendilerini kızartacak koruma kulelerine kadar uzanan bir liste bulunuyor. Bu modu daha da ilginç ve



oynanır kılan şey, yetenek kazandıkça açılan yeni ve gelişmiş sistemlerin bulunması.

Gears of War 2'nin multiplayer modlarının en büyük sorunu, şüphesiz ki yeni oyunculara hiç de sıcak davranmamasıydı. İyi oyunculara karşı hiç şansımızın olmadığı Gears of War 2'den sonra Gears of War 3 bu konuda küçük gibi görünen ama çok büyük değişiklikler yapmış. Bunlardan ilki, kontrollerin daha teknik oyunculara avantaj sağlaması ve aynı zamanda daha çok şiper kullanımı olmuş. İkinci olarak da oyuna eklenen Sawed-Off Shotgun sayesinde her kullanıcıya bir şans daha tanınmış durumda. (Kendisi yakın mesafeden en deneyimli oyuncuyu bile öldürebilecek güçte.) Ayrıca online oyunlarda bir anda düşen oyuncuların yerine otomatik olarak yapay zekanın atanıyor olması da sevindirici bir durum. Bütün bu yeniliklerin yanında, geçmişten de bazı multiplayer özellikler geliyor, daha doğrusu yayın hayatına devam ediyor. Bunlardan en bilineni King of the Hill. Stratejik bir noktayı belirli bir süreliğine elimizde tutmaya çalışarak zafere ulaştığımız modda, anlık hataların cezası çok kötü bir şekilde ödeniyor. Gears of War 2'ye özel Wingman moduysa benim en çok sevdiğim oyun tarzına sahip. İkişer kişilik beş takımın bir haritaya dağıldığı ve hayatta kalan son takımın kazandığı, bolca takım çalışması gerektiren bir seçenek. Eğer "Ben bütün bu multiplayer özelliklerini tek başıma oynamak istiyorum, bana başkası karışmasın!" diyorsanız size sevindirici bir haberim var. Gears of War 3'te bulunan birçok multiplayer harita yapay zekaya karşı da oynanabiliyor.

### Bunlar hep midye yemekten...

Aynen öyle, yapımcılar çok midye yemiş. Bana biraz öyle geldi. Ne mi demek bu? "Oyunda eksi buldum ve zevkle paylaşıyorum!" demek. Öncelikle oyunu açtığımızda karşınıza ikinci oyun çıkacak, buna şaşırmayın; hatta biraz ilerlediğinizde de benzeri bir duyguya kapılabilirsiniz zira yapımcılar Gears of War serisinin bir tarzı olduğunu kafaya takmış durumdalar. Bu sebeptendir ki oynanışta çok büyük bir değişikliğe gitmemişler. Ne kadar doğru, orası tartışılır ama ben yenilikler peşindeyim. (Star Wars gibi bir seri olsa tamam diyeceğim de işte...) Gözüme takılan bir diğer sorun, boss dövüşlerindeki yavanlık oldu. Yani hiç yeni bir şey göremedim. Ya "mal" gibi ateş ettim ya da zayıf noktalarına ateş ederek bezdirdim kendilerini. (Ne gözmüş arkadaş! Ejderhanın gözüne, böceği gözüne... Yok mu başka fikri olan?) Son olarak her şeyin çok belli edildiği bir senaryo içerisinde olmak beni rahatsız etti. Evet, her şey çok güzel ilerliyor ama ah bir de tahminlerimde yanlışsıydım da oyun beni bir şaşırtıyordu keşke.

Yine de Gears of War 3'ün hem serinin önceki oyunlarından, hem de piyasadaki birçok benzer oyundan üstün olmasını sağlayan çok önemli bir nokta var: Duygu ve karakter gelişimi. Belki benim göremediğim 100 tane daha hata olabilir bu oyunda ama yapımcı firma her karakterin geçmişini merak ettirdi bana. Düşüşleri, yükselişleri, canlarının neye sıkıldığı... Oyunun henüz başlarında bir süreliğine kontrol edeceğimiz Augustus Cole'u iyi takip edin; konuşmaları, insanlarla olan ilişkisi... Zaten siz dikkat etmeseniz bile yardım için gittiğiniz bir stadyumda kendisinin heykelini görünce, onun aslında çok ünlü bir Amerikan Futbolu oyuncusu olduğunu anlayacaksınız. Bölüm içerisine koyulan ve Cole'un tamamen geçmişini oynadığımız kısımına sanıyorum ki oyunun en güzel yerlerinden bir tanesi. Hele o sayı yapmaya giderken ki hali...

Gears of War 3, özellikle ilk iki oyunu oynayanlar için inanılmaz bir oyun değil belki ama harika bir TPS. Oyunun aldığı bu puansa serinin diğer oyunlarından 10 gömlek daha üstün olduğunun bir garantisidir zira seri bu üyesiyle kendisini bana ve eminim ki birçok oyun severine bir kez daha kanıtladı. Büyük ve köklü değişikliklerdence senaryo ve kurgu üzerinde yapılan bu çalışma beni sevindirdi. Bütün bunların üstüne Gears of War 3 ile seriye dahil olan multiplayer seçeneklerini de ekledik mi tamamdır. Umarım herkes bu oyunu en ince detayına kadar dikkat ederek oynar da yapımcıların emekleri boşa gitmez. **Erteğül Süngü**

### Gears of War 3

- + Derin senaryo, harika savaş mekaniği, farklı silahlar ve multiplayer modları
- Yapay zeka sorunları, eski oyunlara fazla sadık kalınması

9,0



# Renegade Ops

Büyük bir savaşın içinde minicik arabalar

**S**hoot'em up! Amiga döneminde çokça kullanırdık bu oyun terimini; çünkü o zamanlar ortalık shoot'em up'tan geçilmezdi. Şimdi pek anılmaz oldu bu tür... Ama bana bakarsanız eğer, özellikle konsollarda oynadığım oyunların bu türe yakın olduğunu görürsünüz; çünkü koca televizyon ekranında (Evet, kocaman; hatta çok yakında arkadaşımın sinemasında PES ya da Mortal Kombat oynama planımız var ve yaparsak videoya çekerim!) konsol gamepad'yle bu türdeki oyunları oynamak müthiş zevkli. Fiyat konusuna gelince o denli pahalı olmadığından rahatlıkla alınabilirler. Bakınız; Insanely Twisted Shadow World, Bastion, Lara Croft and Guardian of Light.

Tahmin edebileceğiniz gibi Renegade Ops da bir shoot'em up. Oyunda küçük araçları yöneterek her biri büyük haritalarda geçen bölümleri bitirmeye çalışıyorsunuz. Tabii ki bunu yaparken hiç bitmeyen mermilerin sayesinde ortalığı -şeytani kısılandıracak kadar- cehenneme çeviriyorsunuz. Hafiften detaya girmeye başladım, daha fazla kaptırmadan hikayeyi kısaca özetleyeyim. Aslında öykü tırt ve hani olmasa da olurmuş ama böyle eğlencelik bir oyun için eğlenceli bir hikaye yine de. Inferno adında takma adı çok yaratıcı herifin biri parayı nereden bularak oluşturduğunu merak ettiğim devasa ordusunu şehirlere salarak ortalığı yakıp yıkıyor. Büyük ülkeler çaresiz kalınca, sakallı asker bir ağabeyimiz söküyor rozetleri, "Siz halledemeyeceksiniz ben halledecek bir takım oluştururum!" diyerek maceraya dalıyor.

Toplam dört araç var. Her birinin önemli bir özelliği var. İlk aracımız bir tank gibi zorda kaldığında etrafını zırhla kaplayarak üzerine gelen saldırılardan korunabiliyor, (Eğer



ateş kaynağına yakınsanız tabii ki hasar alıyor.) hatta üzerine gelen roketleri yansıtıp başka yöne gönderiyor. İkinci aracın özelliği EMP'si olması ve böylece çevresindeki tüm araçları belli bir süre etkisiz hale getiriyor ki harika bir avantaj. Üçüncü aracın özelliği havadan destek kuvvet çağırması ve bu özellik çok kuvvetli ama aracın bunu yapabilmesi için düşmanın içine dalması gerekir ki bu kötü. Dördüncü aracın özelliği ise güçlü bir top çıkarması ve bu çalışır hale gelince olduğu yerde mihlanıp kalıyor araç ama muhteşem bir hasar gücü oluyor.

Oyunu tek kişi yerine iki kişi oynarsanız müthiş zevk alırsınız. Ben kayınçoyla oynadım ve bu yüzden araçları mantıklı seçmeye çalıştık. Ben birinci araçla önden gidip bütün hasarı üstüme alırken, o ikinci araçla arkadan tarıyordu etrafı; çok sıkıştığında da "Patlat bi' EMP kayınçöl!" diyordum, o da yardımına koşuyordu. Oyunun tek kötü yanı, araçların geri gidemiyor oluşu ve geri gitmeye çalıştığınızda araç olduğu yerde ters yöne burnunu çevirmeye çalışıyor.

Tek silahınız mermiler değil. Oyunda Railgun, Flamethrower ve Rocket Launcher'ı kısıtlı sayıda da olsa bulabilirsiniz. Toplam 40. seviyeye kadar tecrübe kaza-

nabilir ve gelen puanları araçları geliştirmek için yeni yeteneklere harcayabilirsiniz. İşin güzel yanı, eğer bir bölümü bitiremeseniz bile kazandığınız tecrübe puanlarının boşa gitmemesi. Böylece başarısız olduğunuz bir bölümü tekrar oynarken daha kuvvetli oluyorsunuz ve geçmeniz kolaylaşıyor.

Severek oynadığım Renegade Ops'un bölümleri gayet uzun ve zorlayıcı ama orta zorluk seviyesinde oynarsanız. Zaten kolay zorluk seviyesinde oynamanızı tavsiye etmem; çünkü düşmanlar zayıflıyor, seviye atlama olmuyor ve sonsuz sağlıklı ne kadar kötü oynarsanız oynayın, oyunu bitirebiliyorsunuz.

■ **Nurettin Tan**

## Renegade Ops

+ Oyuncuyu zorlaması, kesintisiz aksiyon

- Bölüm sonunda ölünce en baştan başlanması

8,5

## Alternatif

Gatling Gears  
Red Faction: Battlegrounds  
Zombie Driver



Yapım **Avalanche Studios**  
Dağıtım **Sega**  
Tür **Aksiyon**  
Platform **PC, PS3, Xbox 360**  
Web **www.renegadeops.com**

Yapım 1C Company  
Dağıtım 1C Publishing  
Tür Strateji  
Platform PC  
Web [www.menofwargame.com](http://www.menofwargame.com)  
/games/vietnam



## Men of War: Vietnam

### Vietnam'a dönüş

**S**trateji, yetenek isteyen bir oyun türüdür. Bir parçayı değil, her şeyi yönetmek isteyen oyuncuların oynadığı türdür. Ayrıca taktik geliştirme yeteneğine de sahip olmanız gerekmektedir. Genellikle strateji denildiğinde aklımıza ilk gelen şey "Bir askeri üs kuruyorsun, orada askerler yetiştirip rakibinle direkt savaşa başlıyorsun." olurdu ancak Men of War: Vietnam, (MWV) bu anlayışı tamamen değiştirmişe benziyor. Oyunda amacımız genellikle hayatta kalmak. Peki, çoğu oyuncunun merakla beklediği MWV ne gibi yenilikler içeriyor? Öncelikle seriyi bilmeyen oyuncular için özetle geçeyim: Men of War serisi, uçsuz bucaksız savaş alanlarında geçen, zeka isteyen, hem büyük savaşların, hem de gizli görevlerin bulunduğu, çeşitli araçları sürmemize imkan veren bir yapıdır. MWV'daysa aksiyon doruk noktaya ulaşıyor.

### Herkes oynayamaz

Men of War serisi, ilk oyunundan son oyununa kadar strateji türüne yeni bir anlam katmıştır. MWV ile artık her şey daha da zor. Dört kişilik bir ekiple ormanda heli-

kopterlerin takibinden kaçacağız, düşman bölgelerini ele geçireceğiz ve kahraman olacağız. Tabii ki bütün oyun böyle geçmeyecek. Tanklarla, helikopterlerle ve tabii ki piyadelerle büyük savaşlara girerek tam bir karmaşaya şahit oluyoruz. Gerektiği zaman bir bölgeyi elimizde tutmak için uğraşılıyor, gerektiği zaman büyük saldırılar düzenliyoruz. Sadece taktiklerin işe yaradığı bu dünyaya hoş geldiniz!

MWV'da hatalara yer yok. Küçük bir hata bile bütün birliğin yok olmasına sebep olabilir. Bundan dolayı her bölgeye girerken birkaç seçeneğimiz oluyor. Bu seçeneklerden birini seçip uygulamaya koyuyoruz. Eğer işler yolunda giderse bölgeyi düşmandan temizleyip yolumuza devam ediyoruz. Ancak MWV'da yapay zeka çok dengeli değil. Bazen mükemmelleşirken bazen de bütün planlarımızın çöpe gitmesine neden olabiliyor. Ayrıca bu oyunun diğer Men of War oyunlarına oranla çok daha zor olduğunu belirteyim.

Yeni oyunuyla seri ilk defa zamanda biraz daha ileri giderek tarih sayfalarının en ilgi çeken başlıklarından Vietnam Savaşı'nı konu alıyor, bu dönemin ve savaşın atmosferini elinden geldiği kadar bize yansıtmaya çalışıyor. Oyun iki farklı ordunun beşer görevlik hikaye modundan oluşuyor, sonrasında multiplayer modundan devam edebiliriz. Bir tarafta Amerikan, diğer tarafta Vietnam askerleri yer alıyor ve başarılı denilebilecek bir atmosferde çok şiddetli savaşlar yaşanıyor. Ayrıca oyunda, kendi buldukları ülkeyi de ön plana çıkarmak isteyen yapımcılar, Vietnam görevinde eğitmen olarak gönderilmiş iki Sovyet ajanını da kontrol etmemize imkan veriyor.

### Helikopterler kötüdür

MWV'da birçok yeni silahı ve aracı kullanma fırsatı buluyoruz. Bunların arasında en çok göze çarpanlar M79 (China Lake), RPG-2, AK-47 ve M-16. Bu silahların dışında Backpack Flamethrower ile düşmanları "kızartmak" mümkün. Kızartmak mı? Evet kızartmak!

Savaşlarda iki taraf var ve biz bu iki tarafı da -görevler icabı- yönetme şansını buluyoruz. Bu savaşta hem Amerikan, hem de Vietnam ordusunun birbirine karşı avantajları bulunuyor ve oyunda bu avantajları kullanırsanız, ilerleme kaydetmeniz daha da kolaylaş-

yor. Bunun dışında oyuna kürek, balta ve pala da ekstra olarak eklenmiş durumda. Bunlarla ne mi yapacağız? Tabii ki tuzaklar, siperler ve benzeri birçok şey.

Biraz da oyunun ses kalitesi ve benzeri özelliklerine değinelim. Ses kalitesi ne yazık ki yeterli değil, makineli tüfekten normal tüfek sesi çıkıyor. Gerçek bir silah sesi kullansalardı çok daha iyi olabilirdi. Ancak bu eksiğinin farkına varan yapımcılar, oyunun çatışma sahnelerine göre müzik ekleyerek bu açığı kapatmaya çalışmışlar ve az çok bunu becermişler de.

Bu arada unutmadan söyleyeyim ki MWV'da, diğer Men of War oyunlarında olduğu gibi envanter sistemi bulunmakta. Bu sistem sayesinde farklı silahları barındırabilecek ve istediğimiz zaman istediğimiz silahı kullanabileceğiz. Tabii ki geliştirilen taktiğe göre kullanılan silahlar da değişiklik gösterecek. (Öldürdüğünüz her askerin üstüne bakmayı unutmayın!)

Hikaye modu dışında MWV, multiplayer modu olarak da gayet başarılı. Multiplayer modları genellikle bir bölgeyi veya bayrağı savunma ve ele geçirme üzerine kurulmuş. Ayrıca bölgeleri savundukça veya ele geçirdikçe para ve puan kazanıyor, kazandığımız bu parayla da destek birlik çağırabiliyor veya hava saldırısı yapabiliyoruz. Arkadaşlarımızla rekabet etmek için mükemmel bir fırsat.

Bir filmde veya oyunda Vietnam Savaşı işleneceği zaman merak edilenlerden konulardan biri de kullanılacak şarkılar oluyor. Yapımcılar, MWV'da bu konuyu birkaç şarkıyla çözmüşe benziyor. Şahsen ben menüde çalan müziği tek geçirim.

Oyunu zorluk ve gerçekçilik bakımından çok beğendiğimi, ancak yapay zekadan ve ses kalitesinden dolayı pek de memnun kalmadığımı söyleyebilirim. Eğer siz de saatlerinizi harcayıp birliklerinizi zafere taşıyacağınız bir strateji oyunu arıyorsanız, MWV tam size göre.

### Çaylak 2

### Men of War: Vietnam

+ Zor görevler, yeni modellemeler, iyi atmosfer

- Geliştirilmemiş yapay zeka, çatışmalarda gerçekçiliği azaltan ses kalitesi

6,8





## F1 2011

Lastik yakmaya hazırlanın!

**H**er yıl yeni çıkan seriler kervanına F1 de katıldı sonunda ve F1 2011, yeni serinin ikinci oyunu olarak piyasaya adını attı nihayet. Codemasters tarafından piyasaya sürülen yarış oyunlarına hasta olan ama ne yazık ki Formula 1'i takip etmek gibi bir hobisi bulunmayan ben bile F1 2010'ü çok beğenmişim. F1 2011'den bahsetme işi de yine bana düşünce oyunun ne gibi yenilikler sunduğunu keşfetmem pek zor olmadı. Hemen şunu hatırlatmak istiyorum başlamadan önce: Eğer düzenli olarak Formula 1'i takip ediyorsanız, yani bir fanatikseniz, bu oyundan inanılmaz bir keyif alacaksınız. Yok, eğer sadece bir yarış heyecanı yaşamaksa niyetiniz, o kadar da heyecanlanmayabilirsiniz, aklınızda olsun.

Öncelikle oyunun grafiksel gelişiminden bahsetmem lazım. İlk bakışta değişen pek bir şey yok gibi görünse de ince detaylar devreye girdiğinde yapımcıların sağlam çalıştığı fark ediliyor. Otomobil modelleri-

melerindeki detaylara dikkat ederseniz, araçların parlak yüzeylerindeki yansımaların daha gerçekçi durduğunu fark edeceksiniz. Muhtemelen oyunun renk paletiyle ilgili bir değişim de söz konusu; çünkü F1 2010'a göre daha doğal bir atmosferle karşılaştım. Bununla birlikte oyunun sesleri de üzerinde durulmayacak gibi değil. Otomobillerin sesleri kulakları rahatsız edecek derecede gerçekçi. (Evet, o sinek vızıltısı kıvamındaki motor sesine dayanamadığımı itiraf ediyorum.) Pistin kenarındaki şeritlere lastikleriniz dokunduğunda çıkan ses muhteşem mesela. Bu ve bunun gibi birçok detaya hayran kalmanız muhtemel, eğer detaylara önem veriyorsanız tabii ki.

İlk iş olarak kariyer moduna giriş yaptım her zaman olduğu gibi. Karşılaştığım şeyse F1 2010'a göre farklı bir şeyin olmamasıydı. Sunum yine çok başarılı. Oyundaki isminiz, takımınız ve hatta oyunun zorluk derecesi, kısa bir röportaj sonucunda tercihleriniz olarak işleniyor giriş aşamasında ve gerçek bir Formula 1 pilotu gibi hissediyorsunuz kendinizi. Padoğunuzda yine maillerinizi kontrol edebiliyor, kaskınızı değiştirebiliyor ve sezona başlangıç yapabiliyorsunuz. Pit stop aşamasında yine her şey eski doğallığını koruyor. Takımınız harıl harıl çalışıyor ve onlar çalışırken siz de hava koşulları da dahil olmak üzere sezondaki başarınızı

etkileyecek diğer detaylarla haşır neşir oluyorsunuz. Ve bu noktada bir sürpriz var ki muhteşem bir yenilik olarak nitelendirebilirim ben bunu. Oyunun kariyer modunu hem ekrani ikiye bölerek, hem de online olarak co-op modunda oynamanız mümkün. Bu noktadaki detaylara tamamen oyunu oynamaya başladıktan sonraki tecrübelerinizle doğru orantılı olacak.

Yarış esnasında karşılaştıklarınıza değinecek olursam, konuyu en başa getirmem gerekecek. Bu oyundan asıl zevki alacak olanlar Formula 1 hayranları olacak, bu bir gerçek. Öylesine bir yarış heyecanı arayanlarınsa ayıla bayıla oynayacakları bir oyun değil maalesef F1 2011. Ve bu noktada karar yine size kalıyor. Son sözüm şudur ki Codemasters yine iyi bir iş çıkarmış ve Formula 1 heyecanını ayaklarınıza kadar getirmiş, hem de yeni detaylar ve daha doğal bir atmosfer eşliğinde...

Tavsiye eder miyim? Kesinlikle...

■ **Ertekin Bayındır**

### Alternatif

**DIRT 3**  
**Shift 2: Unleashed**  
**TrackMania 2 Canyon**

### F1 2011

+ Geliştirilmiş grafikler, daha doğal bir F1 atmosferi  
- Daha çok profesyonel F1 takipçilerine hitap etmesi

**8,0**

Yapım **Codemasters**  
Dağıtım **Codemasters**  
Tür **Yarış**  
Platform **PC, PS3, Xbox 360**  
Web **www.formula1-game.com**  
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**





Yapım **Ignition Tokyo**  
Dağıtım **Ignition Entertainment**  
Tür **Aksiyon**  
Platform **PS3, Xbox 360**  
Web [www.elshaddaigame.com](http://www.elshaddaigame.com)



## El Shaddai: Ascension of the Metatron

Renkler, imgeler ve böcekler...

**N** asıl gidiyor işler, ne yaptınız? Oynadınız mı El Shaddai'yi? Biz oynadık. Daha doğrusu ben oynadım galiba bir tek; çünkü oyun bir acayip.

Korkmayın ama kötü anlamda garip değil. Güzel oyun, şekilli, hoş fakat anlaması biraz güç. Bunun nedeni kutsal birtakım metinleri kaynak olarak kullanması ve bu kaynaklardaki zaten halihazırda garip olan ifadeleri bize daha da kopuk, daha da imgesel bir biçimde sunması. Oyunun yapımcısı zaten Japonya'da, şu anmelere garip felsefi ve ağdalı lafları yerleştiren ülke, işte durum böyle olunca o metinler size oluyor bir dipsiz, karanlık kuyu...

Ben şunu anladım bu oyunun konusundan: Biz dünyayı ve melekleri tanrının gazabından kurtarmaya çalışan bir "yasak kahramanımız" ve

bizi durdurmak isteyen birtakım hizmetkarlarla savaşıyoruz. İşin özü bu ama bu basit konu o kadar süslenmiş ki... Süsü olmuş size Han Duvarları şiiri. Konuyu pek sallamadan oyunu oynamaya çalışırsanız da yaptıklarınızın hiçbir anlamı olmuyor bir anda. İki ucu neşeli değnek anlayacağız...

### İmtihan başladı

Soru bir: Enoch adındaki kahramanımız nasıl dövüşüyor? Cevabı çok net: Ellerile. Ha ne oluyor, hemen kendine yay benzeri ama yakın dövüşte kullanılan saçma bir silah buluyor ve düşmanlarını günahlarından arındırıyor.

İkinci sorumuz da şöyle: Enoch sadece tek bir silahla mı savaşıyor? Hayır. Birçok silahı var. Hayır; yalan söyledim. Sadece üç tane silaha sahip Enoch ve bunları da ilginç bir şekilde ediniyor.

Şimdi ne yapıyoruz, önce bir düşman buluyoruz. Herhangi bir düşman olmaz, elinde bir silah olmalı. Silahlı düşmana sinsice yaklaşıyoruz ama öğreniyoruz ki sadece öyle yaptığımızı sanmışız, o bizi metrelerce öteden görmüş. "Hop n'apiyorsun?" diyor günahkar, "Aaa, orada ne var ya?" diyor ve ilgisini başka yöne çekip silahını alıverir... Öyle olmuyor, yumruklarımızla ağzına ağzına vuruyoruz önce. Rakibimiz yeterince sersemlediğinde, silahı kapıyor ve ardından silahla girişip kendisini tertemiz bir ruh haline getiriyoruz. Bu kadar mı? Değil.

Bir hafif silah, bir ağır silah ve bir de menzilli silahla, sadece tek bir tuşa basarak tüm oyunu tamamlamak mümkün. Böyle spastik bir oyun vardı zamanında PS2'de; sadece tek tuşla bin bir çeşit düşmanı 32 vuruşluk kombolarla öldürüyorduk, sonra da bir şey yaptığımızı janiyorduk. El Shaddai'de de durum pek farklı değil. Sadece birkaç boss savaşı ve birkaç enteresan düşman

dışında, hiçbir strateji istemiyor oyun. Belki de amacı stratejik davranış değil.

Saniyorum ki Ignition, oyundaki hikayeyi ve görselliği patlatıp oynanışı biraz geri plana itmiş fakat hikaye zaten kendi halinde bir yapay zekaya dönüşüp sizi hiç takmadığı için geriye sadece görsellik kalmış.

Görsellik konusunda bu oyuna laf ettirmem. Gerçekten sanat eseri. Sürreal bir tablo düşünün, bunu hareketlendirin, aksiyon katın, anlamsız bir konu ekleyin...

Arkadaşlar gerçekten konu çok havada yahu. Böyle müthiş birtakım sorunlar varmış ve bunu nedense Faruk Nafiz Çamlıbel anlatıyormuş gibi bir durum var ama aslında olan biten bir şey de yok ortada. Persona serisi de böyle bir acayıptı, burada da yine Japonların ilginç anlatımına şahit olduk.

Oyun hakkında ne düşüneceğimi pek bilemez bir haldeyim. Görünüşte ve anlatımda farklı, oynanışta God of War benzeri bir oyun arıyorsanız, El Shaddai'yi alıp bir ömür ne anlatmak istediğini çözmeye çalışabilirsiniz. Ben denedim, oldu. ■ **Tuna Şentuna**

### El Shaddai: Ascension of the Metatron

+ Kendinizi çok acayip bir şey yapıyormuş gibi hissetmenizi sağlayan senaryo, şahane görsellik

- Senaryoyu anlamak mümkün değil, dövüş sistemi biraz sığ, kamera açıları pek kötü

6,7



**Alternatif**  
Bayonetta  
Darksiders  
God of War III





Yapım **Techland**  
Dağıtım **Deep Silver**  
Tür **Aksiyon**  
Platform **PC, PS3, Xbox 360**  
Web [www.deadislandgame.com](http://www.deadislandgame.com)

Oyunun biraz kanlı olduğunu  
anladığınızı düşünüyorum...



## Yakında Oyuncu Bulundu!

Çok hoş bir özelliğe ev sahipliği yapıyor Dead Island ve oyunu internete bağlı olarak oynarsanız, sizinle aynı bölgede ve yakın seviyelerde olan oyuncularla buluşmanıza olanak tanıyor. Üstelik bunu sadece tek bir tuşa basarak yapıyorsunuz ve dilediğiniz an da tek kişilik oyununuza geri dönebiliyorsunuz...

# Dead Island

## Cennette kopan kıyamet

**B**inmişsiniz uçağınıza, bir heyecan, bir mutluluk. Kolay mı, 11 saat uçacaksınız ve cennetten bir köşeye ineceksiniz. Maviyle turkuazın kol kola gezdiği, güneş ışığının üstünde kendi dansını yaptığı, bikinili kızların şahane bir dekor oluşturduğu bu inanılmaz yer, unutamayacağınız bir tatile ev sahipliği yapacak.

Sabah kalkıp önce canhıraş hazırlanacaksınız ki saat 10'da önünüzden kaçınılacak olan kahvaltıyı kaçırmayın. Kahvaltı sırasında görmemiş gibi açık büfedeki zeytinli bile bitirmeye uğraşan diğer turistleri aşacaksınız ve ardından, iki dakika dinlenmeden havuzun hemen yanına koşacaksınız. Aaa? E tüm şezlonglara havlular atılmış bile ya? Haydiii, kalk oradan denize git.

Deniz büyük ihtimalle 568 tane merdivenin ardındaki, yaklaşık bir kilometrelik bir patikanın ucunda. Oraya vardığınızda da tek bir gölge olmadığını görerek bir ağacın veya duvarın dibine konuşlanmaya çalışacaksınız ama nafile; çünkü tüm bunları ayarlamaya çalışırken öğle yemeği başladı bile! Koşun koşun, kaçıyor yemekler!

Bunu beşteki çay, ardından akşam yemeği takip edecek ve müthiş maratону aksamki şahane animasyon ve disko sansasyonu sonlandıracak.

Tüm bu neşeli (!) dakikaları bir kenara bırakıp kendinizi odanıza, yatağınızın şefkatli yüzüne teslim etmek için harekete geçtiğiniz anda, bir zombi.

Tüm gün eziyet çekmişsiniz, eğlenmeye, dinlenmeye geldiğiniz tatil bir yemek maratону, bir indirim izdihamına dönüşmüş, en yakındaki kürekle ağzını burnunu kırıyorsunuz zombinin.

İşte tatil, işte Dead Island'ın nasıl ortaya çıktığının hikayesi...

### Kızıl havuz

Tatile geldik, bir baktık ki bir gecede tüm ada zombilerle dolmuş. Konumuz bu, amacımız adadan kaçmak. Ben olsam



### Alternatif

Dead Rising 2  
Deus Ex: Human Revolution  
Left 4 Dead 2

yüzerdim misal. Nereye? Elbette ki köpekbaklıklarına yem olmaya zira tropik bir ortamdayız.

Yüzerek kaçmak imkansız, yakında da medeniyetten herhangi bir iz yok. Eh, yardım gelmesini beklemeliyiz. Bu sırada da neden adada yardıma muhtaç kişilere yardım etmiyoruz? Çünkü etraftaki çekiçlerle, kürekle, tahta sopalarla zombilerin kafasına vurmaya bir biz meraklıyız!

Dead Island, tüm bu zombi katliamını FPS görüntüsünden bize sunuyor. Oynanış da Prey 2 gibi. Prey 2'yi o kadar benimsedim ki çıkmamış olsa da hakkında konuşabilirim. Daha bilinen bir örnekle, "quest" alınabilen herhangi bir RPG'ye de benzetebiliriz. Yardıma muhtaç olan herkese, türlü biçimlerde yardımcı olmaya çalışıyor, görevlere çıkıyor, tecrübe puanı kazanıyor ve vahşetle dolu olan bu adada hayatta kalmaya alışmaya çalışıyor.

Nasıl RPG'lerde kasabalar, birkaç yerleşim biriminin meydana getirdiği bölgeler varsa burada da zombi istilasından kurtulmayı başaran birtakım insanların toplandığı bölgeler var. İlk dakikalarda insanların bir deniz fenerine ve bir cankurtaran istasyonuna sığındığını görüyorsunuz. Bu bölgelere vardığınızda da sizden yardım bekleyen bir ton adamlarla karşılaşılıyorsunuz.

Adamların yanında da bikinili kadınlar var. Evet, oyundaki tüm dişiler bikinili. Zombi istilası o kadar ani olmuş ki herkes o an nasılsa öyle kalmış ve ne hikmetse bu adadaki tüm kadınlar, her zaman bikiniliymiş!

Burada yapımcıların fazla modelleme üzerinde kasmamak için bir çaba gösterdiğini mi düşünsem, erkeklerin ilgisini çekmek için bir çaba mı sarf edilmiş desem, ne desem bilemedim ama o kadar mavinin arasında bile pek doğal durmuyor tek tip giyim tarzı.





### Şu sopyaya çivileri taktım mı...

Her ne kadar dört farklı karakterden birini seçmiş olsak da bu seçtiğimiz karakterlerin hiçbiri savaştı değil. Aralarında ufak farklılıklar var fakat oyun içerisinde bu farklılık pek de göze batmıyor.

Sonuçta sıradan bir insanız ve zombilere karşı koymak için sadece adada bulduğumuz alet edevatları kullanabiliyoruz. En basitinden bir tahta plaka, bir kayak küreği veya bir çekiç, herhangi bir zombiyi birkaç hamlede yere yıkmak için işe yarayabiliyor. Her silah bir süre kullanıldıktan sonra kırılıyor ve onu ya terk ediyoruz ya da bir tezgahta para karşılığı tamir ediyoruz. Silahlar uzunca bir süre fazla bir gelişim göstermiyor. Yani sekizinci seviyeye ulaştığınızda hala bir tahta parçası veya çelik bir boruyla zombilere vurmaya çalışabiliyorsunuz. İşin içine ateşli silahlar karıştırdıysa oyunun da şekli değişiyor fakat yakın dövüşte kullandığınız silahlardan bir türlü kopamıyorsunuz; çünkü kurşun bulmak hiç de kolay değil...

Silahları ve kurşunları para karşılığı almak da mümkün ve adada bolca para bulunduğunu size söyleyebilirim. Tabii ki bunun için etrafı iyicene araştırmalısınız. Her türlü bavulu açmalı, her türlü bungalova girip etrafı didik didik etmelisiniz. Nakit paranın yanında, para edecek birçok eşya da bulabiliyorsunuz lakin bu eşyaları silah yapımı için de kullanmak mümkün.

En basitinden bir beyzbol sopasıyla çivileri birleştirerek, çivili bir sopyaya kavuşabiliyorsunuz. Deodorant ile koli bandını kullanarak bomba, gaz ile tahta sopyayı birleştirerek de meşale yaratabiliyorsunuz. Dead Rising 2 kadar olmasın, burada da yaratılacak bir dolu silah bulunuyor.

### Zombilerde davranış bozuklukları

Türlü türlü zombi var oyunda. Biri sizi hiç sallamadan orada duruyor, bir diğeri metrelerce ötenizden kokunuzu alıp size sarılmak için koşuyor, bir diğeri ölü taklidi yapıyor...

Walker'lar en çok karşılaşacağınız, sıradan zombiler. Sürü halinde geldiklerinde tehlikeli oluyorlar ama teke tekte çok rahat indirirsiniz. Çoğu oyunun aksine burada bir zombinin ölüp ölmediğinden tam anlamıyla emin olabiliyorsunuz; çünkü her türlü canlıın, RPG'lerde olduğu gibi bir enerji çizgisi var.

Infected'lar bayağı baş belası ama çok çabuk öldürülüyorlar. Bunlar son hız size doğru koşuyor ve onları durduracak bir tekme atmazsanız, birkaç kez mutlaka vuruyor. En iyi taktik bir tekmenin ardından kesici bir aletle kafalarını hedef almak.

Oyunun güçlü ve bir türlü ölmek bilmeyen zombilerine "Thug" denilmiş. Çok ağırlar ama beklemediğiniz biçimde ve zamanda saldırabildikleri için yanlarına gidip bıçağı gözlerine, ağzına sokamıyorsunuz. En güzeli bombayla patlatmak ya da "Fury" moduyla birkaç el ateş ederek öldürmek.

Fury, güçlü düşmanlara ve kalabalık gruplara karşı en önemli silahınız. Düşmanlarınızı patakladıkça doluyor bu bar ve aktive ettiğinizde kısıtlı bir süre düşmanlarınızı tabancanızla hızla indiriyor ve bu sırada sağlığınızın da bir bölümünü tazeliyorsunuz. Fury o kadar önemli bir güç ki sırf ona ayrılmış bir yetenek ağacı bile bulunuyor.

Yetenek ağacı demişken... Tam üç alanda harcıyoruz seviye atladıkça kazandığımız puanları. Ağacın bir dalında Fury, diğerinde silahlar, bir diğerinde de hayatta kalmak için gereken özellikler yer alıyor. Fury özellikleri hem sizin, hem de ekibinizin gücünü artıran özellikler getiriyor. Silah kısmında özellikle ateşli silahları kapsayan geliştirmeler bulunuyor ve son bölümde de ekipman taşıma kapasitenizden, kilitli kutular açmaya kadar işe yarayan birçok özellik yer almakta.

Tavsiyemi de vereyim: İlk aşamada üçüncü yetenek ağacından ekipman kapasitesi, kilit açma yeteneği gibi özellikleri açın. Hemen ardından silah kısmına yönelin; çünkü burada bayağı faydalı özellikler yer alıyor. Fury özelliklerini ancak oyunu arkadaşlarınızla oynuyorsanız geliştirin yoksa bu kısmı sona bırakabilirsiniz.

Tasarım ve düşünce olarak son derece şık bir oyun olmasına rağmen (Oyunun grafikleri PC'de çok daha iyi; hatırlatayım.), oyunun kesinlikle daha fazla cilaya ihtiyacı olduğunu düşünüyorum. Bir adada kısıp kalmış, burası net fakat senaryo buna pek oturmamış, daha doğrusu yeterince iyi işlenmemiş. Diablo benzeri bir görev sisteminin yalın ayak koşturduğumuz bir adaya işlenmesi, biraz havada kalmış maalesef. Buna rağmen bir kez oyunun içine girdikten sonra çıkması da zor oluyor, onu da belirtiyim... ■ Tuna Şentuna

### Dead Island

- + Enteresan konu, farklı silahlar yaratma olanağı, tonlarca görev, uzun oyun süresi
- Detay eksiklikleri, senaryonun yetersiz kalması, zombilerin sizinle birlikte seviye atlaması

7,1



Yapım **Flying Wild Hog**  
Dağıtım **Flying Wild Hog**  
Tür **FPS**  
Platform **PC**  
Web [www.flyingwildhog.com](http://www.flyingwildhog.com)

## Hard Reset

Vurursan, ölür

**C**all of Duty'leri, Battlefield'ları FPS ikonu olarak gören bir nesil yetişiyor ya doğal olarak, işte bu bana garip geliyor. Benim için FPS'ler ve "işlenmesi gereken FPS formülü" çok farklı bir yerde çünkü...

Hard Reset de geçmişe dönük bir oynanışla geliyor. Nedir, önüne geleni vurursun, gizli noktalardaki güçlendirmeleri bulursun, yeni silahlar ediniyor düşmanlarını farklı şekillerde yok edersin. Saf aksiyon yani. Bir şey beklemediğiniz, sadece eğlenmek için gittiğiniz aksiyon filmlerinden hallice.

### Future is now

Gelecekte geçen birtakım olaylar... Robotlar insanlara baş kaldırdı, projenin arkasındaki deha profesör sizin robot virüsü tarafından etkilenmeyen tek kişi



### Alternatif

Call of Duty: Black Ops  
Dead Island  
Deus Ex: Human Revolution

olduğunuzu keşfediyor, ardından ölüyor, büyük bir komplonun ortasında kalıyorsunuz falan. Buna konu deniyor ama gerçekten takip edilecek hiçbir hali yok. Onun yerine çizgi roman tadındaki ara sahnelerin hızla geçmesini ve yeni bölümde, silahlarınızın yeni özelliklerini denemek için sabırsızlanıyorsunuz ki Hard Reset'in de yapmanızı istediği bundan farklı değil.

İyi bir grafik kartına sahipseniz, ayarları hemen Ultra seviyesine çekmenizi öneririm zira oyun çok iyi gözüküyor. Biraz klişe bir "gelecek" görüntüsü çizilmiş olsa da ışıklandırmalar, kaplamalar ve detaylar harika. Oyuna başladığımda açıkçası biraz önyargılıydım fakat sonradan her şeyin "tam oturmuş" olması o kadar çok hoşuma gitti ki oyundan kopmadım.

### İki silah, çok iş

Etrafa bakmayı kestikten sonra yapmamız gereken iş, robotları yok etmek. İlk önce ufak robotlarla savaşıyoruz, oyunun sonunda yine aynı robotlarla... Sadece sayıları artıyor, çeşitlilik başladığınız yerden pek ileri gidemiyor. Küçük robotların ağabeyleri büyük robotlar ve ara modeller dışında pek fazla düşman çeşidi yok maalesef. Ne oluyor, robotlar daha farklı zırhlar giyip geliyor, silahları değişiyor ama özünde yine aynılar. İşte biz de bunları tek tek patlatıyoruz.

Toplamda iki tane silahımız var. Birisi kurşun bızlı, diğeri enerji. Kurşun kullanan silahımız başta bir makineli tüfek olarak iş görüyor ve onu güçlendirdiğinde pompalı tüfek, bomba atar, roketatar gibi özellikler kazanıyor ve aslında farklı birer silaha dönüşüyor. Enerji silahımızsa daha enteresan özellikler sunan silahlara dönüşüyor. Zamanı yavaşlatma, elektrik bombaları atma gibi hoş özelliklerin hepsi enerji silahında.

Burada size önerim, kazandığınız puanları ki gerçekten zor kazanılıyorlar, enerji silahına yatırmanız.



Puan kazanmak için bolca düşman vuruyor ve gizli yerlerdeki turuncu power-up'ları topluyoruz. Kırmızı olanlar kurşun, maviler enerji ve yeşiller de sağlık veriyor.

Düşmanlarınızı sadece silahlarla öldüreceğinizi de sanmayın. Çevrede birçok patlamaya müsait varil, elektrik yayan birçok cihaz bulunmakta ve düşmanlarınızı stratejik olarak buralara çekerseniz, cephanenizi harcamadan, ölüm tehlikesinden uzak durarak da onlardan kurtulabiliyorsunuz. Oyunda ölmek hiç de zor değil fakat checkpoint'lerin sayısı gayet yeterli olduğu için oyuna veya monitörünüze saldırmamız gerekmiyor. (F5 ile hızlı kayıt yapmak isteyenler, kötü haberi aldınız sanırım.)

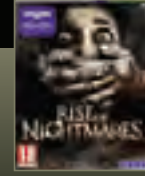
Sadece bir şeyleri "kaliteli" bir biçimde vurmak isteyenlere Hard Reset'i gözüm kapalı önerebilirim. Cılası eksik kalmamış, eğlenceli bir oyun. Birçok FPS'nin aynı anda çıktığı şu dönemde bile oynanabilir.

### ■ Tuna Şentuna

### Hard Reset

+ Kaliteli grafikler, çevreyi yararınıza kullanabilmeniz, eğlenceli silahlar  
- Oyun çok kısa ve herhangi bir multiplayer modu yok

7,4



Yapım **Sega**  
Dağıtım **Sega**  
Tür **Aksiyon / Adventure**  
Platform **Xbox 360**  
Web [www.riseofnightmares.com](http://www.riseofnightmares.com)

## Rise of Nightmares

“Korkutmayan” korku oyunu

**D**erginin Kinect sever editörü olarak Rise of Nightmares ofise geldiğinde hemen atladım üstüne. “Açılın, bana bırakın bu oyunu!” dedim. Oyunu eve götürüp baktığımdaysa Rise of Nightmares tam bir kabus oldu. Yani oyun korkunç olduğu için değil, bilakis olamadığı için. Rise of Nightmares’i oynarken korkabilmek için elimden gelen her şeyi yaptım. Evdeki herkesi kovup ışıkları kapattım. Ben kendi ambiyansımı ve atmosferimi korkunç yapmaya çalıştım ama yapımcılar oyundaki atmosferi bir türlü korkunç yapmayı becerememişler. Biz şimdi Rise of Nightmares’in hikayesine bakalım. Josh, eşiyile birlikte Avrupa tatiline çıkar ama çılgın bilim adamları eşi Kate’i kaçırmışlar ve oyuncuyu korkutamayan kabus başlamış olur. Oyunun başında tuhaf bir zindanda kapana kısıldıktan sonra tren yolculuğuyla oyunumuza devam ediyoruz. Hikaye örgüsüne serpiştirilen korku öğeleri o kadar başarısız ki sizi korkutmak şöyle dursun damağınızda mayhoş bir tat bırakıyor. Hikaye tam 1980’lerin düşük bütçeli korku filmlerini andırıyor. Oyundaki korku atmosferi son derece fos ve sönmek üzere olan bir mum ışığını çağırıyor. Bir tek Hostel filmlerindeki kasapları hatırlatan sahneler dehşet verici görünse de orijinallik konusunda noksan kalıyor.

### İstirap veren kontroller

Kinect ile “first person” deneyimi bana ilk başta çok ilginç geldi. İlk bölümlerde hoşuma bile gitti diyebilirim. Omzumu sağa çeviriyorum, ekrandaki karakter sağa, sola çeviriyorum, ekrandaki karakter sola dönüyor. İleri bir adım atıyorum, yürüyor. Uzun adım atınca koşuyor, kısa adım atınca yavaş yavaş

yürüyor. Geri adım attığımdaysa geri geri gidiyor. Kollarımı kaldırıp boksör duruşu yaptığımda karakterin elleri kalkıyor. Yumruk savurunca, yumruk atıyor. Etraftan bulduğunuz boru gibi nesnelere sallayınca ekrandaki boru eşzamanlı olarak hareket ediyor. Üzerinize saldıran yaratıkları bu şekilde tepelemek ilk başta eğlenceli gelebiliyor. Sonraları gitgide ayakta el kol sallamak yorucu bir hal almaya başlıyor ve “Keşke oyunu gamepad ile oturarak da oynayabilseydik...” dediğimiz anlara geliyoruz. Bazı durumlarda sağ kolunuzu kaldırıp doksan derece kıldığımız zaman otomatik hareket devreye giriyor ve bedenimizi bir nebze olsun dinlendirebiliyoruz zira oyunu sürekli ayakta oynamak çok yorucu. Oyuncuya sunulan silahlar arasında bıçak, balta, satır, sopa ve vazo gibi basit silahlar ile elektrikli testere ve elektroşok gibi çeşitli ağır silahlar olmasına rağmen fonksiyonellik pek iç açıcı değil. Özellikle elektrikli testereyi kullanmak, hayal ettiğiniz gibi eğlenceli olmuyor. Savunma mekanizması olarak kollarınızı kapatıp zombilere karşı gard alabiliyoruz. Onun dışında düşmanınıza göre farklı hareketler yapmanız gerekebilir. Misal, kulakları yırtarcasına bağırarak hayalet kılıklı kadının saldırısından kaçmak için ellerinizle kulaklarınızı kapamanız gerekiyor.

Kinect’in algılama hassasiyetinde bir sorun yok. Falcının önündeki tarot kartlarını bile son derece gerçekçi bir el hareketiyle ters çevirebiliyorsunuz.



### Alternatif

**Dead Island**  
**Left 4 Dead 2**  
**Silent Hill: Shattered Memories**

Kolları aşağıya çekiyor, merdivenlerden tırmanıp suda kulaç atabiliyoruz. Oyunun en başındaki bölümlerde kontroller bize sevimli gösterilmeye çalışılmış ama ne zaman o suya gömülen tren vagonlarının olduğu yere geldim, Kinect’ten nefret ettim. Vagonların üzerinde suya düşüp boğulmadan karşıya geçmeye çalıştığımız bölümde defalarca boğularak öldüm. 39 defa koşarak karşıya geçmeye çalıştım, yemin ederim ki Josh tam koşma özürülü ama asıl ileriki bölümlerde yüzebildiğini öğrendiğimde durum oldum. Madem Josh yüzme biliyordu, o trenli kısımda neden 28 dakika boyunca 19 kez boğdunuz beni? Oyun genelinde karşınıza çıkan çeşitli tuzaklar, yüzlerce kez öldürmeden oyunu bitirmenize izin vermiyor. Tepeden düşen keskin bıçaklar sizi defalarca ikiye bölecek, onlarca kez boğulup yüzlerce kez parçalanacaksınız. Bir anda üzerinize sürü sürü zombiler saldırdığındaysa kontroller iflas edecek. Bu noktada siz kolunuzu bacağınızı amansızca savururken Kinect adeta yorulmuşçasına sizi takip etmeyi bırakacak ve siz de basacaksınız kalayı.

Toparlayacak olursak, Rise of Nightmares bir korku oyunu olarak piyasaya çıktı. Peki oyuncuları korkutabiliyor mu? Bence yanından bile geçemiyor, dolayısıyla amacına ulaşamıyor. Yapımcıları sadece Kinect ile çalışan bir “first person” oyunu yapmaya cesaret ettikleri için tebrik etmek isterdim ama maatteessüf tebrik etmeyeceğim. Belki de Rise of Nightmares yüzünden Kinect ile kontrol edilen ilk ve son korku oyununu oynadık. Belki de bu oyunun başarısızlığı, Kinect’e korku oyunu yapmak isteyen tüm yapımcıları da kendisiyle birlikte aşağıya çekip türün sonunu getirecek. ■ **Ahmet Özdemir**

### Rise of Nightmares

+ Fikir güzel  
- Korkunç değil, zevkli değil, kullanışlı değil, türünün sonunu getirme potansiyeli var

**5,1**



**PS Move**

Resistance 3'ü, aynı Killzone 3 gibi PS Move ile oynayabiliyorsunuz lakin Killzone 3'teki performansı bulmak ne mümkün... Hassasiyet seviyesini sona dayasınız bile yavaşlama oluyor ve zaten zor sayılabilecek oyun, daha da zor bir hal alıyor. O yüzden tavsiyem gamepad yönünde...

**Resistance 3**

Uzaylı dediğin istila eder



**B**ir uzaylıya sormuşlar, "Neren düzgün?". Sorunun ağzının ortasını patlatmış plazma silahıyla. Bir başka uzaylıya soru sormak isteyen olmamış ve böcek gibi yayılmışlar dünyaya.

Onlara Visitors denilmiş, Chimera adı takılmış veya direkt olarak Alien adıyla birer korku ürünü olmuşlar.

Düşününce, şu uçsuz bucaksız evrende, bizim devasa olarak düşündüğümüz Güneş'in milyarlarca, hatta trilyonlarca katı büyüklükteki evrende, elin garip yarattığı madem seyahat edebiliyor, neden bizim toksik atık halini almış dünyamızı istila etsin, değil mi? Saçma yani, milyarlarca galaksidede boş bir tane veya daha dinozorlardan arınmamış, daha temiz bir gezegen bulamıyorlar mı? O kadar teknolojim

olsa hiç uğraşmazdım gelip dünyadaki saçma sapan insanların kaptırılarıyla...

Her neyse, Chimera'lar bir hata yapıp dünyayı istila etmeyi seçiyor ve hatta bunu bir beş sene önce kadar yapmış bulundular. Chimera'ların dünyayı seçmiş olmasının nedeni de insanların bedenlerine ihtiyaç duyuyor olmaları. (İşte bu her şeyi açıkladı!) Chimera virüsü insanları kısa bir sürede, "kovan"dan gelin emirlere itaat edecek birer Chimera askerine dönüştürüyor ve insanlığın %90'ı Chimera'lara teslim oluyor. Geriye kalan birkaç kişi de bir köşede batacak oynayarak ömrünü geçiriyor. Bitti. (Türkiye'de olsa kesin böyle geliyordu olaylar.)

İlk iki oyundur Nathan'ın hikayesini konuşuyoruz. Chimera'ya karşı amansız bir mücadele verdi ve hep onun yanında olduk. Üçüncü oyunda o yok çünkü ikinci oyunun sonunda... Spoiler vermeyeyim şimdi fakat ikinci oyunun sonunda olanlardan, üçüncü oyunun kahramanı sorumlu tutuluyor ve kendisi pek sevilmiyor maalesef.

Kahramanımızın adı Joseph Capelli. İtalyan asıllı bir Amerikan. Bir karısı ve bir de çocuğu var. Karısı resmen örgüt başkanı; herkes soruları ona soruyor. Joseph de ona yardımcı oluyor fakat bir noktada yollarının ayrılması gerekiyor. Karısı ve çocuğu güvende olacakları bir yere, Joseph ise direkt olarak savaşın ortasına atılıyor; küçük bir görev olarak başlayan macerası, Amerika'yı kurtarma mücadelesine dönüşüyor...

**Direnişin büyük yılı**

En güzel kısmından başlayacağım çünkü geriye kalanlar sıradan bir FPS'den pek de ötesi değil. Silahlar ve vuruş hissiyatı... Bunu başarıyla oyuna entegre eden



Yapım **Insomniac Games**  
Dağıtım **SCE**  
Tür **FPS**  
Platform **PS3**  
Web [www.resistance-game.com](http://www.resistance-game.com)  
Türkiye Dağıtıcısı **Sony**



oyun, başarılı oluyor, söyleyeyim. Yani klişelerle dolu bir senaryo üretin ama bir iki farklı silah, sağlam bir vuruş hissiyatı koyun oyuna, oldu gitti... (Hard Reset de bu yüzden başarılı sayılır, o konuya da değindik derginin bir yerlerinde.)

Olay aslında biraz Crysis 2'ye benziyor. Hatırlarsanız orada da bir süre ilerliyor, bir alana geliyor, savaşıyor ve yeni bir savaş alanı bulana kadar yürüyorduk. Burada da nerede bize bir şeylerin saldıracaklarını üç aşağı beş yukarı tahmin edebiliyoruz. Yani boş bir tünelde ilerlerken, hiç beklemediğiniz bir anda, bir takım yaratıklar üstünüze çullanmıyor. Savaşın ne zaman olacağı, belli.

Savaşa başladık ve ikinci dakikada öldük. Neden? Çünkü diğer FPS'lerin aksine, Resistance 3 geçmişe dönüş yaşıyor ve sizi sağlık serumlarının peşinde koşturuyor. Bunu bilmeyen ben, "Nasıl olsa kendi kendime iyileşirim şuraya saklanıp." diyerek kendimi kurşunların önüne attım ve Chimera saldırısı bir türlü bitmediği için de toprağa karışıp bir çiçeğe dönüştüm.

Bu oyunda dikkatli olmalısınız; hele ki biraz zor bir oyun seviyesi seçtiyseniz, her kurşunun nereye gideceğini önceden kestirmelisiniz. Bu oyunda görünmezlik, zırh ve türevi güçler yok. Ceketiniz sırtınızda, elinizde silah, ver Chimera'ları, al kurşunları... Eski tip FPS'lerin cilalı hali diyorum, dedim.

Savaşta başarılı olmanın anahtarı iyi nişan almak ve türlü türlü silahın özelliklerini kullanmak. Silah konusuna FPS'lerde değinmek pek anlamlı değildir fakat burada hoş ekipmanlar mevcut.

Daha ilk dakikadan elimize bir Magnum tabanca tutuşturuluyor. Bu silahın çalışma prensibi biraz ilginç. Ateş ettiğiniz yerdeki düşman ölmüyor çünkü ateş ettikten sonra silahın ikincil özelliğini kullanarak kurşunu patlatmanız gerekiyor. "Yapışkan bomba" tadında bir silah Magnum ve pek sevdiğimi söyleyemeyeceğim. Bullseye adındaki Chimera tüfeği, bildiğiniz makineli tüfek. Ne var ki ikincil özelliği sayesinde düşmanları işaretleyip kurşunların güdümlü şekilde onları bulmasını sağlayabiliyorsunuz.

Auger, önceki Resistance oyunlarından da tanıdığımız, benim ilk olarak Red Faction'da tecrübe ettiğim bir silah. Bu silahın dürbününden baktığınızda, belirli bir uzaklıkta

❑ Goliath'larla savaşma olanağınız yok. Zaten onlara yaklaşmanız da gerekmiyor. Biraz büyükler de...



## İKİNCİ GÖRÜŞ



Ahmet

Serinin üçüncü oyununda orijinallik namına umduğumu bulamadım. 1950'lerde uzaylıların saldırdığı senaryo modu sıkı olmuş, oyunun ambiyansı beklediğim gibi. Lakin Gears of War 2'den Gears of War 3'e geçerken yapılan sıçramanın R2'den R3'e geçerken yapılamadığını görmek beni üzdü. Özellikle multiplayer kısmında R3'ten büyük beklenti içerisindeydim. Gelin görün ki Insomniac, R2'ye göre bazı kısıtlamalara giderek multiplayer'da adeta geriye gitmiş. R3'ün grafikleri Killzone 3 kadar cilalı değil, kabul. Oyunun akışı bir Crysis kadar hızlı değil, o da kabul. Orijinal şeyler bula mayıp R2'deki dört ayaklı dev robotu tekrar önümüze koymuşlar, hadi o da kabul ama keşke multiplayer'a azıcık yenilik getirseydiniz. Zira R2'yi üç sınıfı da 50. seviyeye getirene kadar yüzlerce saat keyifle oynadım. R3'ün multiplayer modlarını yüzlerce saat oynamam için bana daha iyi bir sebep vermelerini beklerdim yapımcılardan. R3'te yerde yatan Chimera'lara ateş ettiğimizde odun gibi durmaları, bir de kendi adamlarının kafasına kurşun sıktığımda bana mısın dememeleri bu devirde komik geliyor bana. Her şeye rağmen oyunun savaş ambiyansı ve genel atmosferi çok başarılı.

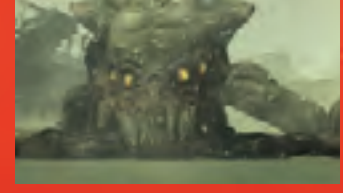
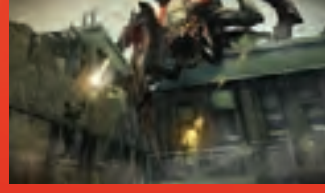
duranları duvarların içerisinden turuncu renkte görebiliyor ve silahın enerjiden oluşan kurşunlar atarak, duvarları delip düşmanını bulmasını sağlayabiliyorsunuz. Bu silah özellikle fark edilmediğiniz zamanlarda, önlem olarak önünüzü açmak için bayağı işe yarıyor. Silahın ikincil özelliği de Auger kurşunları dışındaki tüm kurşunları tutan bir kalkan oluşturmanızı sağlıyor.

Özellikle ikincil özelliği çok işe yarayan bir diğer silah, Atomizer'ı oyunda uzunca bir süre göremiyorsunuz. Elektrik saçan Atomizer, ikincil özelliği sayesinde ufak bir elektrik direği oluşturmanızı sağlıyor ve buna kapılan düşmanlar, kısa bir sürede ölüyor. Özellikle sürü halinde gelen düşmanlara karşı bayağı iyi bir iş görüyor.

Düşmanlarınızı dondurup ardından patlatmanıza yarayan Cryogun, biraz zor kullanılıyor lakin iyi sonuç veriyor. Mutator adındaki ilginç silahla da Chimera virüsünü düşmanlarınıza aşılayıp şişip patlamalarını sağlayabiliyorsunuz. Silahın ikincil özelliği de zehirli bir gaz yayıp bir grubu toptan ortadan kaldırmayı sağlayabiliyor.

Bu silahların yanında pompalı tüfek (Rossmore), sıradan, insan yapımı makineli tüfek (M52A Carbine), ro-

## Widowmaker'la randevu



■ İşte karşınızda Chimera'ların soyundan gelen ama kovanin emirlerine kulak asmayan bir Chimera. Adı Widowmaker, altı tane gözü var ve çok büyük. Widowmaker'lar kovana itaat etmediği için hem insanların, hem de Chimera'ların düşmanı. Onları birer böcek olarak da düşünebilirsiniz. Oyunda da maalesef bunlarla karşılaşmamız gerekiyor yer yer ve onları yenmek için iyi bir strateji oluşturmak gerekiyor.

■ Widowmaker düz duvara bile tırmanabiliyor. Tırmandığında ondan uzak durup saklanmakta fayda var çünkü asit fışkırtıp ömrünüzü size zehir edebiliyor. Amacınız turuncu bölgelerine ateş etmek. Son aşamada bu turuncu bölge kırmızı bir şekilde hemen alt tarafında beliriyor ve oraya birkaç roket, biraz Marksman kurşunu ve iyi bir nişancılıkla...

■ Tebrikler; Widowmaker'ı devirdiniz. Kendinizle gurur duyabilirsiniz çünkü bayağı dişli bir düşmandı. Oyunun bir bölümünde Chimera askerleri de sizinle birlikte Widowmaker'a karşı savaşıyor; orada sakın Chimera'larla uğraşmayın, direkt olarak Widowmaker'a yönelin ve tehlike anında mutlaka bir siper bulup ortaklık sakınleşene kadar orada kalın.

► ketatar (Wildfire), tetikçi tüfeği (Deadeye) gibi silahlar da emrinizde ama onların kullanımında pek bir numara yok.

Tüm bu silahları yanınızda taşıyabildiğiniz için duruma göre silah seçmeniz gerekiyor ve oyun direkt olarak bunun üzerine kurulu. Örneğin bir teknede ilerlediğimiz bölümde, tekneye sürekli Chimera'lar atlıyor. Onları hızlı bir şekilde yok etmenin en kolay yolu pompalı tüfekle saldırmak. Geniş bir alandaki savaşta, size lazerlerini dikmiş tetikçilere karşı da pompalı tüfek değil, tetikçi tüfeğiyle karşılık veriyorsunuz. Bir uzaylı gemisi geliyor, roketatarla karşılığını veriyoruz, duvarın arkasında yan yana duran üç tane Chimera askerini de Auger'la şaşırtıyoruz. Nedir,

tüm oyunu bir veya iki silahla da götürebilirsiniz elbette ama o zaman da hiç zevki çıkmıyor.

## Dostunu düşmanını tanı

Biraz da Chimera arkadaşlarımıza bakalım. Ne demişler, "Düşmanını tanımadan yatağa girenin geleceğinden düdük sesi gelir."

En basitinden, zombi kılıklı olanlar, sadece size tokat atarak sizi hakkın rahmetine kavuşturmaya uğraşıyor. Bunlara ne yapıyoruz, pompalıyı dayıyoruz ağızlarına.

Bullseye ile saldıran düşmanlarımız tehlikeyi de yanlarında getiriyor. Bu oyunda ölmek pek kolay olduğu için iki tane Chimera bile işinizi bitirebilir. Makineli tüfeğe sahip olan Chimera askerleriyle biraz kaçak oynamak gerekiyor. Bomba atarsınız, tetikçi tüfeğiyle kafalarından vurursunuz... Elbette makinelerinizi de kullanabilirsiniz ama size zorluk çıkartabilirler.

Bu askerlerin bir de uçanları var. Daha doğrusu uçup konanları. Onlar tam baş belası, tek vuruşta indirmek gerekiyor.



## Alternatif

Call of Duty: Black Ops  
Bodycount  
Dead Island







❑ Bu kalabalık grubun formülü çok basit: Bir küçük el bombası veya Wildfire'in ikincil atış modu...



Ve Atomizer sahibi Ravager'lar... Hem güçlüler, hem yalnız dolaşmıyorlar, hem de acayip dayanıklılar. Bunlara karşı çözüm de elbette ki roketatar veya el bombası. Bullseye'la falan savaşmayı unutun. Tüm cephaneniz biter, Ravager ayakta kalır.

Brawler'lar çok fazla karşınıza çıkmıyor ama meydana çıktıklarında bir boss mücadelesi verdiriyorlar. Bu devasa kas yığını, Troll benzeri yaratıkları yenmek için turuncu bölgelere ateş etmeli ve suratlarına da birkaç kurşun sıkarak onları yer yer sersemletmelisiniz.

Chimera'ların dışında, oyunun bir bölümünde bir hapishaneyi de ziyaret etmek durumunda kalıyoruz ve burada da insanlara karşı savaşıyoruz. Hepitopu şurada 500 tane adam kalmış koca dünyada, aman ne olur birbirimizle de savaşalım...

Kahramanımız hapishaneye düştüğünde fark ettim ki hikaye aslında biraz Walking Dead'i de andırıyor. Tabii ki çizgi-romanı dizi olarak takip edenler daha arena kısımlarına gelememiştir ama çizgi-romanı takip edenler benzerliği hemen görecektir. Hatta topyekün tüm hikaye bir zombi istilasını andırıyor.

### Tek başına

İlk iki oyundan farklı olarak burada daha küçük bir hikaye işlenmiş durumda. Kocaman bir savaşta değil de daha çok bir hayatta kalma mücadelesinin içerisinde olduğunuz hissiyatına kapılıyorsunuz. (Kapılmıyorsunuz, direkt olarak öyle.)

Dolayısıyla konunun tüm dünyanın zombi istilasında olduğu bir konudan pek farkı kalmıyor. İnsanlığın düştüğü umutsuz durumdan istifade etmeye çalışan, düzen karşısı insanlar, böcek gibi yayılan yabancı bir yaşam formu, barınaklarda, tünellerde yaşamaya çalışan, umutsuzluk içerisindeki siviller...

Resistance 3 bu atmosferi çok iyi sağlamış. Hiçbir zaman yanınızda güçlü, son teknoloji silahlarla donatılmış arkadaşlarınız bulunmuyor. Çok nadiren birileri size yardım ediyor ve genelde de pek işe yaramıyorlar. Ne yapmanız gerekiyorsa, tek başınıza yapıyorsunuz; gerçekten dünya bir istila altında olsa ve nüfusun büyük bir bölümü telef olsa, olacağı gibi...

Atmosferin bu kadar sağlam olmasındaki bir başka büyük etken de grafiklerdeki detaylar. Grafik teknolojisinin bir yere gittiği yok fakat detaylara verilen önem sayesinde, yıkılmış bir dünyanın nasıl olacağını çok daha

iyi hissedebiliyoruz.

Bana kalırsa oyunun neredeyse hiçbir eksisi yok. Pek orijinal değil, belki biraz kısa ve özgürlük adına çok bir şey yapamıyoruz fakat baştan sona son derece eğlenceli bir oyun keyfi veriyor. Yalnız senaryo bazı yerlerde fazla çoşuyor. Misal şu an sizi devasa bir uzay gemisine bıraksam, onun enerji reaktörlerini devre dışı bırakabilir misiniz? Joseph Capelli bunu yapabiliyor, hem de daha önce 120 kez yapmışçasına... Independence Day filminde uzaylıların gemisine virüs yükleyebilen Amerikalılardan da daha azı beklenmezdi zaten...

Nihayetinde Resistance 3 çok şık bir oyun olmuş. Büyük ihtimalle başına bir kez oturup çok zor kalkacaksınız. Senaryodan başınızı kaldırdığımızda da diğer Resistance oyunlarına göre daha az kaotik bir ortama sahip olan multiplayer kısmına adım atacaktınız.

Geçenlerde bir okurum oyunların multiplayer kısımlarına neden az ilgi gösterdiğimizden yakınıyordu. Şimdi ben Resistance 3'ün son derece standart multiplayer bölümlerini anlatsam, ne siz bir şey kazanırsınız, ne de ben bir şey anlatmış olurum. Takım olup birbirimizi vuruyoruz, özeti budur. Yaşadıklarınız, tecrübeleriniz benimkinden mutlaka farklı olacaktır. Ben belki çok iyi oynayıp rakibim olmadığı için sıkıcı bulacağım, siz benden daha da iyi oynayıp benden bile çok sıkılacaksınız. (Son anda kendimi övmeyeyim dedim.)

Sonuç itibarıyla Resistance 3, PS3'ün en iyi FPS'lerinden bir tanesi. Almayan bin pişman, alan bin Chimera kadar mutlu... ■ Tuna Şentuna

### Resistance 3

- + Senaryo iyi işlenmiş, detaylara dikkat edilmiş. Farklı silahları kullanmak çok eğlenceli
- Senaryoda abartılı noktalar yok değil

8,7



## Death Worm (Android)



### Bir şehir dolusu yemek

**G**özlerinizi bu oyundan almak o kadar zor ki... Son zamanlarda iyiden iyiyi saksağana benzemeye başladım zaten; nasıl onlar parlak eşyaları gördüklerinde zeka seviyeleri düşüyor, benim de Android oyunlarıyla ilk deneyimim tam bir IQ = 12 seviyesinde.

Death Worm'a bir sardım ki... Aman, evlerden Irak. Yeraltında gezen dev bir solucan ve yeryüzünde dolaşan herkes besin maddesi. Bir bölümü tamamlamak için belirli sayıda "şey" yememiz gerekiyor. Bunlar entarileriyle dolaşan Araplar (Piramit bölümü.) da olabilir, sirenleri bangır bangır bağırarak Amerikan polis arabaları (Şehir bölümü.) da olabilir, afili afili dolaşan çitler (Orman bölümü.) da olabilir. Canlı veya cansız her cisim bir besin maddesi olarak hesaplanıyor. Yani bir tankı yemekle, bir adamı

yemek aynı kapiya çıkıyor.

Bir bölüm, belirli kayıt noktalarından oluşuyor. Önce 15 kişiyle besleniyoruz, sonra o 30 oluyor, ardından 45, derken ortam çoşuyor zira tanklar, helikopterler ve hatta uzay gemileri bile size karşı savaşmaya başlıyor. Üstelik yeraltında olmak da çözüm değil; helikopterler yeraltında sizi arayan bombalar bile atıyor.

Biz de armut aramıyoruz tabii ki toprak altında. Bizim de silahlarımız var! Ateş topu ve süper hız, çeşitli düşmanlarımızdan dökülen power-up'lar sayesinde kullanılabilir hale geliyor. Bundan daha da iyisi, her kayıt noktasında seviye atlıyor ve solucanımızı daha dayanıklı, daha hızlı, daha büyük, daha güçlü hale getirebiliyoruz puanlarımızı kullanarak. Tabii ki bir süre sonra bunlar bile yetmiyor;

çünkü iki kayıt noktası arası bizden imkansız işler başarmamız istenebiliyor.

Oyun normalde Android 2.1 sistemine sahip birçok telefonda çalışıyor fakat oyunu Xperia Play'de oynarsanız, parmaklarınızla ekranın yarısını kaplamaz da gerekmiyor. (Oyunların Xperia Play kontrollerine destek sağlaması pek şahane.)

Bağımlılık yaratan bir oyun olduğunu söyleme hiç gerek yok Death Worm'un. Zaten 5,5TL'lik ucuz da bir fiyatı var; alın gitsin. ■ **Tuna Şentuna**

Yapım **Playcreek Games**  
Tür **Aksiyon**  
Platform **Android, iPhone, iPod, iPad**  
Web [www.playcreek.com/deathworm](http://www.playcreek.com/deathworm)

**9,1**



## RacingMoto (Android)

### Hız, hız, daha fazla hız!

**3**G teknolojisi sayesinde dilediğim yerde internete bağlanabiliyorum. Bağlandıktan sonra da hemen bir Android Market, oradan da yeni bir oyun varsa indir, çık, hayatına devam et. Formül bu.

Bunu en son uyguladığım yer, bir dolmuşun ön koltuğu oldu. "Markette neler varmış?" diye bakarken bir baktım RacingMoto üst sıralara yükselmiş. "Nedir, ne değildir?" derken oyun telefonuma inmişti bile.

Açtım oyunu, bir motosiklet karşıladı beni. Kendi kendine gidiyordu ve gitti bir araca çarptı, sürücü bir yana, motor bir yana... Felaket.

Oyunu anlamam uzun sürmedi; çünkü zaten anlaşılacak bir şey yokmuş. Motor kendi kendine gidiyormuş, biz de ekrana basarak daha da hızlanıyor ve telefonu sağa sola yatırarak motorun yönünü değiştiriyormuşuz. Kolay.

Biraz oynayayım dedim, motor bastı gidiyor. Baktım motor basmamış, dolmuşçu basmış. Yola bakmadan, oyuna odaklanmaya çalıştım. Hızlandıkça boost çarpanı artıyordu ve daha çok puan

alıyordum. Dolmuşçu da bastıkça hedefine daha çabuk ulaşıyor ve bir sonraki "para turuna" daha hızlı ulaşmaya çalışıyordu.

O hızlandıkça, ben hızlandım; ben hızlandıkça dolmuş sarsıldı. O kadar saçma bir iş yapıyorduk ki arkadan birisi, "Hasta mısınız siz?" dese yeridir.

Tabii ki ne oldu, dolmuş sonunda trafik lambasına bodoslama girdi. Ben bir tarafa, dolmuşçu bir tarafa... Tam tersini düşünelim, dolmuş hızını korudu ama benim motosiklet çoktan öndeki arabaya monte oldu. Anladım ki oyunun ilerleyen kısımları zor ve hızı kesmek bile işe yaramayabiliyor...

Anlayacağınız son derece basit ve bedava bir oyun RacingDolmuş... RacingMoto. Öyle haftalarca oynamazsınız ama birkaç arkadaş sararsanız oyuna, skor mücadelesinde iyi kapışsınız.

■ **Tuna Şentuna**

Yapım **Droidhen**  
Tür **Yarış**  
Platform **Android**  
Web [droidhenapps8.appspot.com](http://droidhenapps8.appspot.com)

**7,0**



## Wasteland Angel

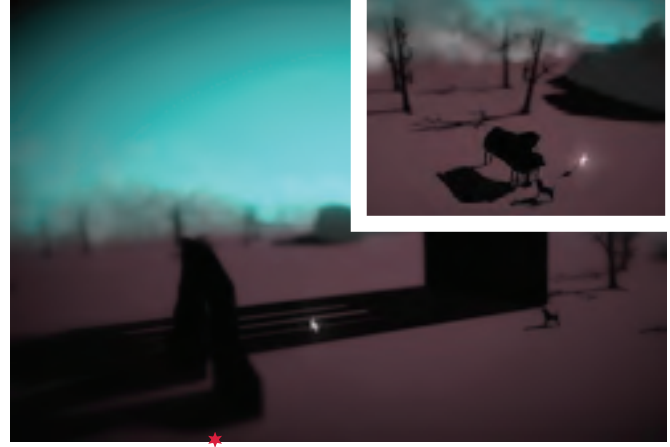
Köle ticaretine son!

**T**wisted Metal'in hafif karışık ve kaotik yapısından uzak, izometrik görünüşten oynanan bir "ateş eden arabalı oyun"a kimsenin "hayır" diyebileceğini sanmıyorum. Olay o kadar basit ki aslında... Sadece iki tane makineliye sahip olan bir araca sahibiz ve dalga dalga gelen düşmanlara karşı savaş veriyoruz. Farklı özelliklere ve silahlara sahip rakip araçları hızla patlatmak önemli; çünkü hem kendi canımızı, hem de ufak yerleşkedeki sivilerin canını korumamız lazım.

Şöyle ki bazı kamyonetler ve kamyon-

lar yerleşim birimlerine yanaşıp buradan adam hortumluyor. Bunu hemen yapamadıkları ve bir uyanıyla bu durum bize bildirildiği için de onları durduracak zamanımız oluyor. Her yok ettiğimiz araçtan da bir power-up çıktığını ve silahlarımızı da bunlarla geliştirebildiğimizi düşünürsek, sivileri ve canımızı korumak da zor olmasa gerek, değil mi? Wasteland Angel bu ayın en iyi oyunlarından bir tanesi. Beni dinleyin, eğlence tavan yapısın evinizde. ■

Tür Aksiyon  
Yapım Octane Games  
Web wastelandangel.com **9,1**



## Ruins

Hüzne boğulmak

**R**uins, buram buram sanat, melankoli ve hüznün kokan bir oyun. El Shaddai'den daha iyi anlaşılıyor ama oyunda ne anlatıldığını anlamak için oyunu birkaç kez oynamanız gerekebilir.

Yalnız bir köpeği kontrol ediyoruz. Gezebileceğimiz alan çok kısıtlı. Neden orada olduğumuzu, aslında kim olduğumuzu etrafta hoptayan beyaz tavşanlardan öğrenmeye çalışıyoruz. Bize bir hikaye anlatıyorlar; hem geçmişimizi, hem de neden orada olduğumuzu anlamamız için... Bazen birkaç tavşan

birden görüyoruz ve seçimimizi yaptığımızda bir diğeri kayboluyor. Bu da demek oluyor ki hikayenin bir kısmı da onunla birlikte yok oldu. İşte bu yüzden oyunu birkaç kez oynamak gerekebilir ve hikayeyi tam olarak anladığınızı, oyunun vermeye çalıştığı o melankoli bir kez daha, daha kuvvetli bir biçimde ortaya çıkar.

Sanatseverlere duyurulur, geriye kalanlara bu sayfalardaki diğer oyunlar önerilir. İmza, müdüriyet. ■

Tür Adventure  
Yapım Cardboard Computer  
Web cardboardcomputer.com **8,0**

## Curse of Slate Rock Manor

Kayıp arkadaşın peşinden...

**[**Tuna ilk paragrafta "Visual Novel"larla ilgili bilgiler verdi ama buraya sığmadığı için kestim! - Şefik)

İki sevgili telefonda konuşmaya başlıyor. "N'aptın?," "İyi ya oturuyorum, sen?," "İyi." gibi anlamsız konuşmaların ardından, iki haftadır ortada olmayan bir arkadaşları hakkında endişelendikleri konusuna geliyorlar. Oğlan iki haftadır garip rüyalar gördüğünden bahsediyor, kız da rüyalarındaki gerçekleri fark edip arkadaşlarını

aramayı öneriyor. İkili hayaletli bir eve, Slate Rock Manor'a doğru yola çıkıyor ve buraya vardıklarında, paranormal olaylara meraklı arkadaşlarının, paranormal olayların içinde olduğunu anlamaya başlıyorlar. Neler olduğunu anlamaya çalışırken korkuyor, korktukça heyecanlanıyor, heyecanlandıkça merak ediyorsunuz... Grafikler biraz uyduruk olsa da hikayeyi beğendim. Yaptığınız seçimler sonucunda oyunun bin bir farklı sonuna ulaşabilmeniz de oyunun ömrünü uzatıyor zaten. ■

Tür Visual Novel  
Yapım Red Panda Games  
Web visualnovelgames.com/VN-Curse-of-Slate-Rock-Manor.html **7,2**



## Demolition Inc.

Yak, yık, yok et!

**K**ocaman bir gezegeni yok etme görevi bize verildi! PSN üzerinden satın alıp da oynayabildiğiniz Demolition Inc.'de bir uzaylı gemisinin kontrolündeyiz. Her bölüm bir mücadele, her bölümde belirli miktarda bulunduğumuz alana zarar vermemiz gerekiyor. Binaları yıkmak, araçları patlatmak, benzin tanklarını havaya uçurmak görevimiz.

Bir şeyleri yok etmenin yolu, bize her bölümde verilen çeşitli ekipmanlardan geçiyor. Örneğin; araçları kaydıracak bir yağ. Ne oluyor, araç bunun üstünden geçip kayıyor ve bir

binaya girerse binayı aşağı indiriyor. (Oyun bu, o kadar olacak...) Patlayan bir inek koyuyoruz yola, araç ona çarpar, patlıyor, yandaki araç da alev alıyor, o da patlıyor ve bir yakıt tankına denk geliyor patlama... Derken gelsin zincirleme kaos!

Oyunun maalesef demosu bulunmadığı için direkt olarak 9\$ gibi bir fiyattan satın almanız gerekiyor (PC için.) ama buna değdiğini rahatlıkla söyleyebilirim. ■

Tür Aksiyon  
Yapım Zeroscale Games  
Web www.zeroscale.com **8,8**



# ROCKO @ PSİKİYATRİ

ŞEFİK AKKOÇ

"ÖLÜ OYUNLAR  
GÖRÜYÖRÜM"



## ACHRON

Benim de pişman olduğum, pişmanlık duyduğum, yaptığım şeyler var. Keşke bunları düzeltme, geriye dönüp telafi etme, hatta yapmama, pişm...an olmama şansım olsa. Bence ben bunu yapabilirim; iyice konsantre olsam, iyice düşünsem yaparım gibi. Dur dur dur, yetmez, daha da ileri giderim, geleceğe giderim, şu an yaptıklarımın sonuçlarını görürüm, ona göre de karar veririm, karar değiştiririm. Ben sevdim bunu, hemen başlıyorum.

## HOLE IN THE WALL

Doktor. Şunu görüyor musun? Bak bak, arkanda hemen. Duvarda sanki bir delik var, gördün mü? Ufacık bir delik, bir karınca deliği kadar küçük bir delik. Nasıl görmüyorsun?! Orada işte, karınca kadar, ufacık, duvarda. Dur o za-man, gö...rmen için o delikten geçeceğim ama geçmeden önce sana son bir şey söylemem gerekiyor. Eğer geri gelmezsem, gelemezsem ya da deliğe sıkışırsam bana haber ver, tamam mı? Güle güle doktor...

## RUGBY WORLD CUP 2011

Yıllardır futboldan soğuyordum, sıkıcı gelmeye başlamıştı, izlemeye tahammül edemiyordum ve sonunda iş iyice çığırından çıktı. Sonra bask...etbola bel bağladım, uğraştım, didindim, kafa yordum, milli takımı takip etmeye başladım ve yine hüsrana. Şimdi yeni bir çıkış yolu var karşımda doktor ama milli takımımız da yok, kulüp takımımızda. Ne yapayım sence? Tonga varmış ama mesela. Anlarlar mı bu işten? Destekleyeyim mi?

## UGLY AMERICANS: APOCALYPSEGEDDON

Haberi ilk olarak televizyondan öğrendim... Amerikalıların ta...mamının, evet evet, tamamının çirkin olduğunu söylüyordu spiker. İnanmadım, inanmak istemedim ilk başta; hele ki şu ana kadar gördüğüm onca güzel örnekten kaptırdım bu iddiaya, birdenbire, aniden kendimi başladım sanki. Acaba, acaba olabilir miydi? Hepsi çirkin olabilir miydi? Ben de çirkin miyim ki? Sence doktor?

## ŞİKAYETLER

- Achron
- Hole in the Wall
- Rugby World Cup 2011
- Ugly Americans:  
Apocalypsegeddon

Not: O delikten  
dönmez umarım...

# PCnet'in 15. yıl özel sayısı dopdolulu!

Herkes Webmaster'ın El Kitabı, InDesign ve Illustrator görsel eğitimi, Moto Racer 3 oyunu ve tam sürüm Ashampoo Snap 4 hediye!



# Donanım

Donanım gurumuz Amsterdam'dan bildiriyor...

**R**ecep Baltaş bu ay yine gözünü kararttı ve en yeni donanımları yerinde inceleyip sizlere aktarmak için Amsterdam'a gitti. Gidiş o gidiş, Recep'ten uzun süre haber alınamadı. Bu ay dikkatimizi çeken yeni ürünler arasında Shuttle SX58H7 Pro var. Performanstan ödün veremeyen ama evinde

kısıtlı yeri olanlar için ideal bir çözüm gibi görünüyor. Evinde yer sıkıntısı olmayanlar içinse bu ay Asus Essentio CG8250 mercek altında. Bu ürünlerin hepsi ve fazlası Recep Baltaş'ın elinden geçti. (Recep Baltaş'ın hızına biz yetişemiyoruz. Moskova, Köln, Abu Dabi, Amsterdam... Recep tam firarda.)



96

## Asus Essentio CG8250

PC toplamakla uğraşmak istemeyenler için sağlam bir alternatif.



97

## Shuttle SX58H7 Pro

Evinde koca koca kasalara tahammül edemeyen performans tutkunlarına.



99

## Teknik Servis

Recep sorularla baş edemeyince kurtuluşu yurtdışına kaçmakta buldu.



## 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



## Asus Essentio CG8250



### Masaüstüne yeni soluk

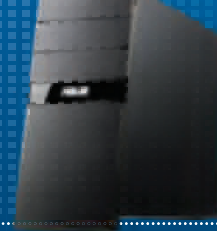
**H**er zaman dile getirdiğimiz bir şey var ki o da ülkemizdeki masaüstü bilgisayarların vasatlığı. Kullanılan anakarttan ekran kartına, güç kaynağından sabit diskine ve hatta kasasına kadar ülkemizdeki masaüstü bilgisayarların hiç de iç açıcı bir durumu yok. Toplama bilgisayarlarla aynı fiyatı sunabilmek için sürekli ucuza kaçan üreticiler, mümkün olan en düşük seviyedeki parçaları bir araya toplayıp sözde 2 GB bellekli ekran kartına sahip PC'leri bu konudaki bilgisi eksik olan kullanıcılara satmaya çalışıyorlar. Tabii ki bu gerçeği ancak bilgi sahibi olup sistemi upgrade etmek istediğinizde anlıyorsunuz. O zaman da iş işten geçmiş oluyor. Tabii şöyle bir gerçek var ki bir daha marka PC almıyorsunuz. Fakat Asus'un nihayet ülkemizdeki masaüstü PC pazarına adım atmasıyla hiçbir zaman ölmeyecek bu masaüstü PC'lerde de kullanıcıların kaliteli bir alternatifi oldu.

Marka bilgisayarların en büyük sorunu her zaman bu olmuştur maalesef. Kasayı açınca ürünün garanti dışı kalması. Aslında burada üreticilere de hak vermek gerekiyor. Zira marka PC'ler daha çok tecrübesiz kullanıcılar tarafından satın alınıyor ve kasa açıldığında da en ufak bir parçaya bile yanlış temasta bulunmak, statik elektrik dolayısıyla parçaya zarar verebiliyor. Diğer markalar gibi Asus ta kasasını bir etiket ile koruma altına almış. Fakat burada kullanıcılara da bir noktada upgrade hakkı

vermek gerek. Örneğin bir yıl sonra kullanıcı yavaş kalan bir parçayı daha hızlı bir modelle değiştirebilmeli. Öte yandan biz kasayı sizler için açtık ve kullanılan anakartı inceledik. Tamamen katı kapasitör kullanan anakartın üzerinde iki adet PCI Express x16 portu mevcut. Yine USB 3.0 desteği de çoğu marka PC anakartında yer almayan bir özellik. Ülkemizde satılan yerli masaüstü bilgisayarlarda genelde üreticilerin en alt ürünleri kullanılmakta. Örneğin anakartta dört adet RAM yuvası varsa yerli üreticiler özel siparişlerinde RAM portu ikiye, 8 kanal ses çıkışı varsa bunu 6 kanala, 10 adet USB portu varsa bunu 4 porta düşürerek maliyetten kısmayı amaçlıyorlar. Tabii ki onlar maliyetten kısarken siz upgrade etmek istediğinizde var olan RAM modüllerini satın yeni bir kit almak zorunda kalıyor ya da eksik USB portları yüzünden elinizde USB kablusuyla kalamıyorsunuz. Asus'un Essentio CG8250'de kullandığı anakartta herhangi bir kırpmasız söz konusu değil. Anakarttan çıkarılmış tek özellik bizim de zaten çıkartılmasını istediğimiz emektar IDE portu. Diğer bileşenlere göz attığımızda ise Seagate'in yüksek performanslı 12. nesil 7200 RPM Barracuda diskinin kullanıldığını görüyoruz. Gayet iyi bir performansa sahip olan bu disk sayesinde sistemi sıfırdan masaüstüne gelmesi sadece 25 saniye sürüyor. Tabii ki bundan sistemi BIOS yerine EFI tabanlı bir anakarta sahip olması da büyük bir etken. Yerli üreticilerin sıklıkla yaptıkları bir başka hata da performans açısından dengersiz sistemler satmaları. Örneğin 8 çekirdekli işlemcili bir bilgisayarda giriş seviyesi bir ekran kartı ve sabit disk yer alması bu sistemi genel performansını frenlemektedir. Asus'un burada Core i7 2600 işlemciyle birlikte yine kendi ürettiği ENGTS450/DI/1GD5 ekran kartını kullanması beğenimizi kazanıyor. Tabii ki bu sistemle

bütün oyunları Full HD çözünürlükte oynamak mümkün değil. Fakat burada firmanın çok daha düşük seviye, fakat 2 GB bellekli bir ekran kartı ile kelime oyunu yapmaması, yerli üreticilerin örnek alması gereken bir davranış. Yine 8 GB bellek miktarı da sistemde ağır uygulamalar çalıştıracaklar için ideal bir değer. Sonuç olarak yaklaşık 2500 TL'lik bir fiyat etiketine sahip olan Essentio CG8250, PC toplamaktan anlamayan, fakat almışken kaliteli bir PC almak isteyen kullanıcılar için kesinlikle en iyi tercih. ■

### Asus Essentio CG8250



- + Kaliteli asus bileşenleri
- + Blu-ray okuyucu
- + Rakiplerinden ayrılan tasarım
- Kasayı açma ürünü garanti dışı bırakıyor

**Fiyat:** 1240 \$ + KDV

**İthalat:** Çizgi elektronik

**Web:** www.cizgi.com.tr

**Puan:** 7/10

#### TEKNİK ÖZELLİKLER

<b>İşlemci:</b>	Intel Core i7 2600 3.4 GHz
<b>Bellek:</b>	4 x 2 GB DDR3 1333 Mhz
<b>Ekran Kartı:</b>	Asus ENGTS450/DI/1GD5
<b>Sabit Disk:</b>	1 TB Seagate 7200.12
<b>Optik Sürücü:</b>	16 X DVD Blu-ray Combo



# Shuttle SX58H7 Pro

## İçinizi siz donatın

**Ç** Masaüstü bilgisayarların hiçbir zaman ölmeyeceğinin en büyük nedeni şüphesiz seçme özgürlüğünde yatıyor. İstediklerinizi işlemcisi, belleği, ekran kartını ve sabit diski seçmek, ihtiyacınıza uygun bir PC inşa etmek anlamına geliyor. Öte yandan masaüstü PC'lerin en büyük handikabı boyutları. Performans arttıkça boyut da doğru orantılı bir biçimde artıyor. Fakat nihayet Mini ATX gibi

standartlar ve Shuttle gibi firmaların SFF kasalarıyla performansı da küçük boyutlarda edinme imkanı bulduk. Shuttle'in yeni kasası SX58H7 Pro, içerisinde kendine özgü tasarımı anakartıyla geliyor. Fakat performans veya güç tüketimi konusundaki seçimi kullanıcıya bırakan firmanın sistemle birlikte işlemcisi sunmaması beğenimizi kazanıyor. Bu bağlamda isterseniz güç tüketimi isterseniz de performans elde edebiliyorsunuz. Bu tür kasaların en çok merak edilen konusu ise genelde soğutmadır. Shuttle burada dört adet ısı borulu bir soğutucu kullanmış. Fakat soğutucuyu işlemci üzerine konuşturmak yerine sadece bakır plakayı işlemci üzerine denk getiren firma, ısı borularını kasanın arkasına uzatarak buradaki fan yardımı ile oluşan ısının doğrudan kasa dışına atılmasını sağlamış. Bu sayede kasanın içerisinde sabit

diskler ve optik sürücüler için fazladan yer açılmış. İki adet 3.5" sabit disk ve bir adet de 5.25" optik sürücü monte etmenize izin veren kasada dikkat çeken bir başka nokta da güç kaynağı. Daha önce incelediğimiz benzer sistemlerde güç kaynağı en fazla 300 Watt değerine çıkarken, Shuttle'in 500 Watt ve 80 Plus sertifikalı bir güç kaynağı kullanması bizi gerçekten kendine hayran bıraktı. Tabii ki bu kadar gücün tamamını kullanmak zorunda değilsiniz. Zaten güç kaynağı da sisteminizin harcadığına çok yakın bir güç çekiyor şebekeden. Örneğin sisteminiz 100 Watt harcıyorsa Shuttle şebekeden sadece 115 Watt çekiyor. Tabii ki bu güç kaynağı, sistemde yer alan iki adet PCI Express X16 portlarına iki tane ekran kartı takıp CrossFireX veya SLI yapmak istediğinizde mükemmel bir iş çıkarıyor. Dört adet DDR3-1333 MHz yuvasına takacağınız 16 GB RAM ise sistemin uçması için yeterli bir değer. ■



### TEKNİK ÖZELLİKLER

<b>Kasa:</b>	Alüminyum, 4.2 kg
<b>Güç Kaynağı:</b>	500 Watt, 80 Plus Bronze
<b>Anakart:</b>	FX58 Pro, Intel X58 Express, i7
<b>Bellek:</b>	4 x DDR3 1333 (1600 OC)
<b>Genişleme:</b>	2x PCI-E x16 2.0, 1 x Mini-PCIe x1
<b>Depolama:</b>	2x USB 3.0, 8 x USB 2.0, eSata
<b>Ses:</b>	8 Kanal, Önde G/Ç portları

**Fiyat:** 499 \$ + KDV  
**İthalat:** Hugin  
**Web:** www.hugin.com.tr  
**Puan:** 7/10

# ZyXEL NBG4615



## Gigabit hızına terfi

**A** kılı TV'ler, ağ destekli depolama üniteleri, medya oynatıcılar ve HTPC derken evlerimizdeki ağa bağlanan cihaz sayısında büyük bir artış oldu. Öte yandan bu cihazların çoğu Gigabit Ethernet arabirimleriyle yüksek hızda veri aktarımını desteklerken servis sağlayıcınız tarafından verilen ucuz modemler sizi 100 Mbit ile dosya aktarımı konusunda fena halde kısıtlıyor. Sadece kablolu değil, ağa kablosuz bağlanan cihazlar da modemizin yüzünden birbirleri arasında dosya aktarımı yaparken 54 Mbit'te takılarak pratikte en fazla 3

MB gibi aktarım hızlarına erişebiliyorlar. Oyun konsollarımız da bu kısıtlamadan nasibini alıyor. XBOX 360, 802.11n desteğiyle ağa bağlanabilirken modeminizin eksi 802.11g desteği sunması, Media Center üzerinden içerik oynatımını sekteye uğrattıyor. PlayStation 3 için de durum pek farklı değil. Gigabit Ethernet arabirimi bulunan cihazı 100 Mbit hızındaki ağa bağladığımızda PC'nizden içerik aktarımı yaparken yine saniyede en fazla 8 MB civarında hızlara erişebiliyorsunuz. ZyXEL'in NBG4615 yönlendiricisi ise var olan modemini değiştirmeden bütün ev ağını kabloluda 100 Mbit, kablosuzda ise 300 Mbit hızında birbirine bağlayabiliyor. Firmamızın P-660HN-T1h modeli modemiyle birlikte kullandığımız NBG4615, daha önce saniyede 3.5 MB ile dosya aktarımı yaptığımız lomega ix2-200 NAS cihazımıza artık saniyede 30 MB ile aktarma yapmamızı mümkün kıldı. Kablosuz ağ ile bağlandığımızda ise hızın yaklaşık 6 MB ile iki katına çıktığını gözlemledik. P-660HN-T1h'de bulunan kablosuz özelliğini devre dışı bırakıp doğrudan bütün internetimizi NBG4615 ile paylaşmaya başladık. Bu sayede ağ üzerindeki kontrol de

### TEKNİK ÖZELLİKLER

<b>Kablosuz ağ:</b>	802.11b/g/n
<b>Kablosuz ağ güvenliği:</b>	WEP, WPA/2, WPS
<b>Bağlantılar:</b>	4xLAN, 1xWAN, 2 x USB 2.0
<b>Aktarım:</b>	300 Mbit kablosuz, 1 Gbit kablolu
<b>Antenler:</b>	2 x 2 dBi sökülebilir
<b>Diğer:</b>	Güç ve Kablosuz ağ açma/kapama tuşu

daha kolay bir hal aldı. Bundaki en büyük etken ise NBG4615'in giriş seviyesindeki kullanıcılar için tasarlanmış arabirimi. Örneğin eğer XBOX Live veya PSN gibi servislerin yanında PC üzerinden de çevrimiçi oyun oynuyorsanız kapalı port sorunlarıyla boğuşuyor olabilirsiniz. NBG4615'de yer alan oyun modu sayesinde NAT ayarlarınızı kolayca yumuşatarak port sorunlarını ortadan kaldırabiliyorsunuz. Son olarak yönlendiricinin ufak bir Firmware güncellemesi ile Türkçe dil desteği kazandığını da belirtelim. ■

**Fiyat:** 109 \$ + KDV  
**İthalat:** Penta  
**Web:** www.penta.com.tr  
**Puan:** 8/10



# Enermax NAXN 750 Watt

## Siste ona emanet

**S**öz konusu güç kaynakları olduğunda yıllardan beri yaptığımız bir uyarı var: 1000 lira harcaıyıp satın aldığınız bilgisayarınıza 10 liralık güç kaynağı takmayın. Yakın zamana kadar kullanıcıların bu tavsiyeye pek de uyamadıklarını görüyorduk zira güç kaynakları konusunda ortada doğru düzgün bir standart yoktu. Teknik bilgisi yetersiz olan kullanıcılar ancak ürünlerin fiyatlarına bakarak aşağı yukarı kaliteli ürünleri ayırt edebiliyorlardı. Fakat artık bu konuda da bir standart oturdu.



Standartın adı 80 Plus. Güç kaynaklarının verimliliklerini test eden ve verimlilik oranına göre sertifikalandıran bu sistem sayesinde kaliteli güç kaynakları ile kalitesizleri ayırt etmek artık çok daha kolay. Öyle ki artık şunu gönül rahatlığıyla diyebiliriz: 80 Plus sertifikası olmayan güç kaynaklarını satın almayın! Piyasadaki kaliteli güç kaynaklarının nerdeyse hepsi bu sertifikaya sahip. Hatta verimlilik oranına göre sertifikanın seviyesi de artıyor. 80 Plus, 80 Plus Bronze, Silver, Gold ve Platinum, test edilen güç kaynağının verimlilik oranına göre verilen sertifikalar arasında yer alıyor. Bu ay Test Merkezi'mize konuk olan Enermax'ın Naxn güç kaynağı da 80 Plus Bronze sertifikalı bir güç kaynağı. Ürün bu bağlamda %20 yükte %82, %50 yükte %85 ve %100 yükte de %82 verimlilik sunuyor. Bu da demek oluyor ki şebekenizden

sürekli 750 Watt güç çekmek yerine, bilgisayarınızın harcadığı güç çok yakın bir güç çekiliyor. Örneğin bilgisayarınız 100 Watt güç harcıyorsa Naxn şebekeden yaklaşık 120 Watt güç çekiyor ki bu gerçekten de gayet iyi bir değer. Yine güç kaynağının modüler yapısı da kablo karmaşasından nefret eden kullanıcılara hitap ediyor. Burada dikkat çeken bir başka nokta da ucuz güç kaynaklarının genelde kablo kaplamalarının olmaması. Bu yüzden hem kasada çirkin bir görüntü oluşuyor hem de bu dağınık kabloların çalışan fanlardan birine temas etme şansı daha da artıyor. Enermax bu soruna modüler kablolama, dişi kaplı kablolar ve kablo toplama aparatıyla çözüm getiriyor. Sonuç olarak uygun fiyata yüksek verimlilik ve Enermax kalitesini sunan NAXN, 750 Watt güç çıkışı ile çoğu üst uç sistemi besleyebilecek kapasitede bir ürün. ■

### TEKNİK ÖZELLİKLER

Maksimum güç:	750 Watt
Standart:	ATX12V v2.3
Fan:	1 x 13.5cm
Verimlilik:	%82
Kablolama:	Modüler
Garanti:	3 Yıl

Fiyat: 129 S + KDV

İthalat: Comsis

Web: www.comsis.com.tr

Puan: 7/10

# Gigabyte G1.Sniper2

## Oyuncunun silahı

**A**MD'nin Bulldozer serisi işlemcilerini uzun zamanın beri bekliyoruz fakat bir yandan da firmanın FM1 soketli Fusion işlemcileri uzun zamanın beri bize göz kırpyordu. Nihayetinde test merkezimize konuk olan MSI A75MA-G55 ile birlikte A8-3850 Fusion işlemciyi test etme şansı elde ettik. Teste başlamadan önce Fusion işlemciden kısaca bahsedelim. Intel'in içerisinde halihazırda grafik çekirdeği olan Sandy Bridge işlemcilerini bilmeyen yoktur. Fakat bu işlemcilerdeki grafik çekirdeğinin performansı hem çoğu kullanıcıyı tatmin etmekten uzak, hem de DirectX 11 gibi bazı teknolojilere destek vermiyor. Zamanında ATI'yi satın almış olan AMD, Radeon GPU'ların grafik performansını kendi işlemcilerine entegre ederek Fusion platformunu oluşturmaya karar vermişti. Uzun süren mühendislik çalışmaları sonucu firma nihayet bunun meyvelerini almaya başladı. Kısacası Fusion işlemciler, içerisinde hem CPU, hem de GPU barındırıyor. Bu bağlamda AMD,

Fusion işlemcileri APU, yani uygulama işlem birimi olarak adlandırıyor. Öncelikle MSI A75MA-G55'ten bahsedecek olursak kartın Micro-ATX yapısında olduğunu söylemeliyiz. Yine sertifikalı askeri sınıf bileşenler, tek tuşla hem işlemci, hem de grafik çekirdeğini hızlandıran OC Genie II, sürücü ve BIOS güncelleştirmelerini otomatik alabileceğiniz Live Update 5, kartın ilk dikkat çeken özellikleri arasında. Bunların yanında anakarta gömülü Linux tabanlı işletim sistemi Winki 3, mouse ile kontrol edilebilen ClickBIOS, USB akım koruma yongası ve USB'den hızlı şarj da karttaki dikkat çeken diğer MSI teknolojileri arasında. Tabii ki olmazsa olmaz SATA 6 Gbps ve USB 3.0 gibi yüksek hızlı depolama teknolojilerinin arasında karta AMD yonga setiyle gelen bazı özellikler de yok değil. Bunlardan biri 3D görüntü ve sesi bir arada aktarmaya yarayan HDMI 1.4

arabirimiyen bir diğeri de Dual Graphics teknolojisi. Dual Graphics sayesinde anakarta HD 6770 gibi desteklenen bir ekran kartı taktığınızda Fusion işlemcidedeki grafik performansı ile HD 6670'in grafik performansı birleşiyor. Son olarak AMD yonga setiyle gelen Cool'n'Quiet teknolojisinin de sistemi hem serin hem de sessiz tuttuğunu belirtelim. ■

Fiyat: Belli Değil

İthalat: Arena, Endeks

Web: www.arena.com.tr

Puan: 7/10

### TEKNİK ÖZELLİKLER

Form faktör:	ATX
Yonga seti:	Intel Z68 Express
Soket:	LGA1155
Ses yongası:	Creative CA20K2
Bellek yuvası:	4 x 1.5V DDR3 2133 MHz
Depolama:	4 x USB 3.0, 4 x SATA 6Gb/s





# Teknik Servis

Burada cevaplanmış sorular, başınıza gelmesi muhtemel sorunlar için çözüm niteliği taşımakta. Bu yüzden bütün soruları dikkatlice okuyup analiz etmekte fayda var. Dikkat çekmek istediğim bir nokta da donanımsal sorunların yazılım yoluyla çözülemeyeceği. Fan tozlanmışsa kasayı açıp bunu temizlemekten başka çareniz yok. Bu tür sorunlardan format atarak kurtulmaya çalışmanın tanka sopayla saldırmaktan hiçbir farkı yok.

**S:** Bugün bilgisayarımın içini açtım. Amacım işlemci fanını temizlemektir. Fanı çıkarınca işlemci de geldi. Bilgisayarcı bir tanıdığım var, termal macunu yenilemek amacıyla ona götürdüm. Macunu yeniledik, taktık, sorun yoktu. Çalıştırmaya çalıştık, açılmadı. Ekran kartını çıkardık, sonra RAM'lerde sorun olduğunu fark ettim. Temizleyip taktık sorunsuz çalıştı. Sonra ekran kartını da bağladık sorun yoktu. Eve geldim açtım bilgisayarımı, çözünürlük çok kötüydü. Sonra sürücü yükledim, olmadı. Sistem geri yüklemeyi denedim, yine olmadı. Kartımda iki port var, diğer porta bağladım biraz daha yükseldi çözünürlük ama hala monitörü tanımıyor ve son çözünürlüğü göstermiyor. Enes Kutay Sezen

**C:** Bağlantı için kullandığınız kabloyu değiştirdiniz mi? Kablo sıkıca bağlı mı? Sıkıca bağlı değilse bazı bacaların iletişimsizliği yüzünden monitörün EDID bilgisi okunmayabilir ve bu da

çözünürlüğün düzgün ayarlanmamasına neden olur. Ayrıca PC dükkanında kasayı bağladığın diğer monitörün sürücüsü yüklenmişse bu sürücü çakışma yaratıyor da olabilir. Yine en son sürücüyü kullandığından emin ol.

**S:** HD6770 ekran kartlı, i7 2630QM işlemcili, 4 GB RAM'li dizüstü bilgisayarım var. Mafia 2 oyununu yüksek FPS'de de (60 FPS) de oynarken bir anda düşüş oluyor 30'lara kadar. Aynı PC'de takılmadan sorunsuz oynayanlar var. Oyunum orijinal ve gerekli yamalar yüklü. Ekran kartımı da güncelledim ama nafile. Erdal Kara

**C:** Sorun donanımsal gibi zira bilgisayar işlemci veya ekran kartı ısındığında frekans düşürür. Buradaki amaç çalışma frekansını ve bununla birlikte zincirleme bir şekilde tüketilen enerjiyi ve oluşan ısıyı da düşürmektir. Tabii ki bu

da sonuçta performansın düşmesi demektir. Anlaşılan dizüstü bilgisayarın oyun oynarken biraz ısınıyor. Tavsiyem bir soğutucu kullanman. Sorun devam ederse fanları temizletip termal macunu değiştirtmelisin.

**S:** Ben bir ATI HD 5670 ekran kartı almayı düşünüyorum. Acaba bu ekran kartı oyun oynamak açısından ne kadar performanslı? Bu ekran kartını şu andaki bilgisayarımda olan ATI HD 4670 yerine alacağım, acaba oyun oynarken performans açısından artı kazandırır mı? Yusuf Aksoy

**C:** Aslında HD 5670 çoğu kullanıcının bütçesine göre gayet iyi bir kart sayılır. Fakat şu an kullandığın ekran kartı zaten HD 4670. Bu durumda 5670'in sana getirisi DirectX 11 ve düşük güç tüketimi olacaktır. Performans konusunda ise %15'ten fazlasını bekleme. Fark olması için en

► **azından bir HD 5750 satın almalısın.**

**S:** Bilgisayarımı her açtığımda RAM miktarı çok yüksek oluyor. Yani hiç bir program açık olmasa bile en az RAM'in oranı %30 oluyor. Bilgisayarımı pek kapatmıyorum, genelde uykuya alırım. Ve uykuya aldıktan sonraki açılışlarında da bu yüzde sürekli artıyor. Mesela şu an sadece bir Opera ve Facebook açık olmasına rağmen RAM kullanımım %55. Bu durum beni çok rahatsız ediyor, çünkü 4 GB RAM'imim zaten 3.3 GB'ını kullanabiliyorken, bir de bu olay yüzünden 1-2'ye iniyor. Bilgisayarı yavaşlatacağını düşündüğüm için Windows güncellemelerini yapmıyorum. Son güncelleme yüklemem Mayıs 2010. 107 önemli, 12 de isteğe bağlı güncelleme duruyor. Güncellemeli miyim? Yine Bilgisayarımı yavaşlatacağını düşündüğüm için C'ye bir şeyler yüklemiyorum. Şu an 154 GB C'nin 73'ü boş. Genelde D'ye yüklerim. Acaba C'nin yarısının dolu olması mıdır sorun? Sistemim; Windows Vista Home Premium, Intel Core 2 Quad Q8300 2.5GHz, 4 GB RAM, NVIDIA GeForce 9600 GT. Mertcan Aykut

**C: Sevgili Mertcan gezegende Windows Vista kullanan son kişi sanırım sen kaldın. Yine yıllardan beri her Teknik Serviste dile getirmeme rağmen güncellenmenin önemini henüz anlamadığını görüyorum. Evet, Microsoft bilgisayarımı yavaşlatmak için her ayın ikinci Salı günü yeni güncellemeler yayınlıyor. Sakın yükleme onları. Windows 7'ye de geçme sakın. 64 Bit'i hiç kurma zaten. Hatta XP kur, en iyisi o. 10 yıl eski ama olsun, sen kimseye kulak asma. Recep Baltaş'ı da sakın dinleme bi' daha. Microsoft, yeni çıkan işletim sistemlerini tanıtmaları için ona tomarla para ödüyor. Bak Windows 8 çıksın nasıl kötülenecek Windows 8'i...**

**S:** Ben 2010 yazında bir toplama PC aldım. Sistem özellikleri şöyle: AMD Phenom II X6 1090T, Gigabyte 890FX, Sapphire 1 GB HD5870 Vapor-X, 2 TB, 1000W PSU, 12 GB DDR3 RAM ve Windows 7 64 bit. Malum artık HD6000 serisi piyasada, hatta yakında HD7000 serisi geliyor. Bilgisayarım eskiyor mu?

**AMD kartlarda PhysX desteği yok fakat ben Mafia 2 oyununda PhysX ayarını orta ayarlarda açtım ve yaklaşık 27 FPS aldım. AMD katlar PhysX verisi alabiliyor mu?**

**3D LED Televizyonlar piyasada, fakat babam: "Ne 3D yayın var ne de doğru düzgün 3D film ve ayrıca çok pahalılar" diyor. Babam bu zamanda LCD, 3D desteği olmayan FULL HD bir televizyon almanın çok mantıklı olduğunu söylüyor. 3D yayını sevsem de bence babam haklı. Sence şuan için en mantıklısı nedir? Muhammed Öncül**

**C: Sistemim gayet yeni ve seni en az üç yıl çok rahat idare edebilecek düzeyde. Bu yüzden yeni parçalara para dökmek yerine bu parayı biraz oyun sektörüne katkı yapmaya yönelik harcamanı tavsiye ediyorum. AMD ekran kartlarında da Bullet Physics var fakat daha önce de dediğim gibi oyun yapımcıları artık ne Bullet ne de PhysX kullanmak istemiyor. Kendi oyun motorlarındaki fizik motorunu kullanıyorlar. Bu yüzden bu iki teknoloji de göz boyamadan öteye gidemiyor. İlk günlerde geliştiricileri paraya boğup tonla fiziği ön plana çıkartan oyunların çıkmasını sağlayan firmalar için bugün artık fiziğin hiçbir önemi kalmadı. 3D LED TV'ler konusunda babam sonuna kadar haklı. Ortada 3D içerik olmamasını geçtim, iki saat boyunca gözünde 500 gram**

**ağırlığında ve sürekli açılıp kapanan bir gözlükle Çin işkencesi gibi film izlemek sandığım kadar eğlenceli olmayabiliyor.**

**S:** Benim Samsung R522-XS08TR model bir bilgisayarım var. Bileşen olarak Intel Core 2 Duo P7350 2.0 GHz işlemci, 4GB DDR2 RAM, Mobility Radeon HD4650 ekran kartı, 320 GB Samsung HDD ve son olarak Windows Vista 32 bit Home Basic SP2 işletim sistemi kurulu ve sürekli güncelliyorum. Birinci sorum birkaç gün önce Deus Ex: Human Revolution oynarken birinci bölümün sonunda ikinci bölümü yüklerken "DE: HR çalışmayı durdurdu" diye bir hata aldım ve oyun kapandı, bilgisayarı kapatıp açıp tekrar denedim ama sürekli aynı şey oldu. Windows veri yürütme engellemesini kapatabileceğimi söylüyor fakat kapatmak istediğimde "Bu program için veri yürütme engellemesini kapatamazsınız." diyor. Daha önce Brink'te de aynı şeyler olmuş ve ben olanları sineye çekip oyunu oynamaktan vazgeçmiştim ama bu kez çok zoruma gitti ve ne olursa olsun bu oyunu oynamak istiyorum. İkinci sorum ekran kartının sürücüsünü güncelledim AMD Catalyst Control Center diye bir program indirdim. Önceleri orta ayarlarda sorunsuz oynadığım StarCraft II oyununu en düşük ayarda bile kasmaya başladı, bu yeni sürücüyü yüklediğimden beri bilgisayar ağırlıyorsa resmen. Üçüncüsü Modern Warfare 2'yi yüksek ayarlarda rahatça oynadığım halde Battlefield: Bad Company 2'yi orta ayarlarda rahat şekilde ancak oynayabildim, ikisi de birbirine yakın tarhlerde çıkan oyunlar olmalarına karşın ikisi arasında neden bu kadar fark oldu anlamadım. Başka oyunlarda da buna benzer şeyler fark ettim ama en bariz gözüme takılan bu iki oyun oldu. Emrah Tatır

**C: Oyunları orijinal kullanırsan bu tür hatalarla karşılaşacağın sanmıyorum. Karşılaşsan bile bu konuda yasal destek alma hakkın var. DEP ayarı bazen BIOS'tan açık olabiliyor. Buradan kapanabilir. Sürücü güncelleme konusunda gelince: AMD Catalyst Control Center, sadece sürücünün sunduğu özellikleri kontrol etmeye yarayan bir araçtır. Sizin sürücü paketini indirmenize gerek. AMD'nin bu konuda artık ekran kartını otomatik tanıyıp buna göre sürücü indiren aracı bile var. Bahsettiğin iki FPS oyunu farklı grafik motoru kullanmakta. Nasıl aynı performans almayı bekleyebilirsiniz? Sonuç olarak Windows 7'ye terfi zamanın gelmiş geçiyor bile.**

**S:** Sistemim HP Pavilion Dv6 6020st. Ekran kartım HD 6770M ve tasarruf için dahili Intel'den oluşmakta. Yeni çıkan 11.8 sürücüsünü indirip kuruyorum, "Uygun olmayan donanım tespit edilmiştir." diye bir hata alıyorum. Belki ben yanlış bir şey indiriyordurd diye düşündüm ve otomatik bulup indirmeyi deneyeyim dedim. 11.8 sürücüsünü tekrar buldu. Ama aynı hata, "Uygun olmayan donanım/yazılım tespit edilmiştir." diyor yine. Erdal Kara

**C: Bu tip çift ekran kartlı sistemler için genelde AMD kendi sürücü sağlıyor. Güncel sürücüyü HP'nin sitesinden indirmek zorundasın. Ya da şanslıysan ara sıra çıkan Preview sürücüler bu tür sistemleri destekleyebiliyor. Bir başka alternatif de sürücüyü modifiye etmek fakat bu iş için kullanılan Mobility Modder adlı yazılım uzun zamandır güncellenmiyor.**

**S:** Benim Sistemim Core 2 Duo E4500 2.20 GHz İşlemci, ASUS P5KPL G31 yonga setli anakart, 2 GB

RAM, ATI HD 2600 Pro Ekran Kartı. Ben bu sisteme ASUS GTX 560 DirectCU II TOP model bir ekran kartı almak istiyorum. Size sormak istediğim bu kartı bu sisteme takarsam bu karttan tam verim alabilir miyim? Yani işlemcim ve anakartım bu kartın oluşturacağı veri trafiğini kaldırır mı? Sisteme 550 watt güç kaynağı alacağımı söyleyeyim. Güven Ağaoğlu

**C: G31 yonga seti epey eskidi. İşlemcin de pek yeni sayılmaz. RAM miktarın da sadece 2 GB. Bu durumda GTX 560 sistemdeki en hızlı bileşen olacağı için diğer parçalar ona yetişemeyecektir. Tavsiyem önce yavaş olan bu üç bileşeni sırayla değiştiren, sonra ekran kartına yönelen.**

**S:** Benim iki sorum var. İlki benim Toshiba Satellite A200 bir dizüstü bilgisayarım var ve DxDiag'ta sistem özelliklerime baktığımda işlemci Intel Core 2 Duo T7300 2.0 GHz, 2 GB RAM ve ATI Radeon HD 2600 ekran kartı yazıyor. DirectX versiyonunda da DirectX 10 yazıyor ama oyunları DirectX 10 versiyonunda açmaya çalıştığımda oyun ya açılmıyor ya da oyunu oynadığımda ekranda hiçbir şey gözüküyor. Bunun çaresi nedir? İkinci sorumda ben yeni bir dizüstü bilgisayar alacağım sırf kendim için ve sistem şöyle: Intel Core i5 2,30 GHz, 6GB RAM ve nVidia GT540M. Bir Casper bilgisayar almaya karar verdim. Sence bu bilgisayarlar iyi mi ve beni kaç sene götürür? Ata Özmat

**C: DirectX 10 destekli oyunların açılmama nedeni ekran kartının bu teknolojiyi desteklememesi. Sistemindeki DirectX sürümü DirectX 10 fakat ekran kartında bu destek yok. Bu konuda yapılabilecek bir şey yok. Dizüstü konusunda ise yerli üreticilerden ürün almadan önce bir kez daha düşünmekte fayda var. BIOS ve sürücü güncellemeleri olmadığından dolayı ürün aldığı günden itibaren her zaman eski sürümlere talipsin. Tabii ki kendin tonla site dolaşıp sürücülerini elle tek tek güncellemeyi biliyorsan sorun yok.**

**S:** Benim Acer Aspire 5739g model bir dizüstü bilgisayarım var. İlk aldığım zamandan beri iki yıl geçti. Son bir aydır fanın olduğu bölümden sürekli ses geliyor. PC'yi ilk açtığımda çok ses çıkmıyor ama sonradan çok fazla ses çıkarıyor ve titriyor. PC'yi gösterdik fandan kaynaklandığını söylediler. Fani temizlediler. Sonra başka bir bilgisayarçıya gösterdik yüklü programlardan dediler. Gereksiz programları sildim yine aynı ses geliyor. Özellikle oyun açtığımda ses çıkıyor fan bölümü titriyor. Tuş kısmındaki titremeden dolayı doğru dürüst oyun oynayamıyorum. Arada bir duruyor yine başlıyor. Bu durum beni sinir ediyor. Fandan kaynaklandığını düşünüyorum. Sence bu durum neyden kaynaklanıyor olabilir? Can Er

**C: Sevgili Can ortada bir titreme durumu varsa bu genelde bozuk fandan kaynaklanır. Soğutucu fanların ses yapmaması için genelde içlerinde bilye yer almaktadır. Tabii ki zamanla yağsız kalan bilyeler, üstüne uzun süreli kullanım da binince yuvasından çıkıp dağılıbilir. Bu durumda fan yine çalışır fakat bilgisayarın ısınır fan da yüksek devirlerde çalışmaya başlayınca rahatsızlık veren bir ses ve titreme oluşabilir. Burada kesin çözüm servisin fanı değiştirme-sidir. Yazılımsal yolla çözülecek bir sorun değil maalesef. ■**

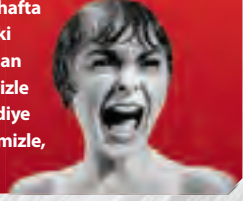
**"DVD'den Sabit Diske" Recep Baltaş, mail'lerinizi bekler: donanim@level.com.tr**

## En Saçma Donanım Soruları

**S:** PC açılırken Windows ekranında donup reset atmaya başladı. Sistemi geri alınca en azından Windows ekranını geçirmeyi başardım. İki üç hafta sonra format attım. Yine birkaç gün sonra reset atmaya başladım. Böyle böyle iki üç haftada bir format atmak zorunda kaldım. PSU'yu iki senedir kullanıyorum. Everest in 250 Watt bir modeli. HDD ise altı senedir kullanıyorum 75 GB, şuan markasını hatırlamıyorum. Unutmadan, birkaç ay önce format atarken C ve D disklerini birleştirip bir tane C yapmıştım ondanda şüpheleniyorum. Intel Pentium 4 3.0 Ghz, ATI x1650 Pro, 1 GB DDR.

**C:** PC'nin işlemcisi sekiz yıllık, ekran kartı ve sabit disk altı yıllık. Bu

bilgisayara Everest marka "250 Watt etiketli" bir güç kaynağı takılı. Sekiz yıllık bir bilgisayarını hurdaya ayırmak yerine inatla kullanmaya çalışmana mı yanayım, yoksa sistemdeki donanım hatasını her hafta başı format ile çözebileceğini düşünmene mi? Peki ya sistemdeki bu mükemmel güç kaynağına ne demeli? Ama çözümü sunmadan edemeyeceğim: Sekiz yıl aradan sonra o kasanın içini bir aç temizle ki zavallı bileşenlerin yazın sıcaklığında sen iki frag daha yapasın diye kömür olma tehlikesiyle karşı karşıya kalmasın. Sen tozlarını temizle, o sistemi bi' sekiz yıl daha rahat kullanırsın!



## Sistem Gereksinimleri



### F1 2011

**İşletim Sistemi:** Windows XP / Windows Vista / Windows 7  
**İşlemci:** Intel Core 2 Duo 2.4 Ghz  
**Bellek:** 2 GB  
**Sabit Disk:** 12.5 GB  
**Ekran Kartı:** ATI Radeon X1800 / nVidia GeForce 7800



### FIFA 12

**İşletim Sistemi:** Windows XP / Windows Vista / Windows 7  
**İşlemci:** Intel Core 2 Duo 2.2 Ghz  
**Bellek:** 1 GB  
**Sabit Disk:** 9 GB  
**Ekran Kartı:** ATI Radeon 3870 / nVidia GeForce GTS 240



### Sengoku

**İşletim Sistemi:** Windows XP / Windows Vista / Windows 7  
**İşlemci:** Intel Pentium IV 2.4 Ghz / AMD Athlon 3500+  
**Bellek:** 2 GB  
**Sabit Disk:** 2 GB  
**Ekran Kartı:** ATI Radeon X1900 / nVidia GeForce 8800



### TrackMania 2 Canyon

**İşletim Sistemi:** Windows XP / Windows Vista / Windows 7  
**İşlemci:** 1.5 Ghz  
**Bellek:** 1 GB  
**Sabit Disk:** 1.5 GB  
**Ekran Kartı:** ATI Radeon HD 6310 / nVidia ION / Intel HD 2000

## 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/ Mini ITX	500 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı ATX	750 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı Tower ATX
ANAKART	AMD Hudson-M1 FCH Tabanlı Anakart	Intel H67 / AMD 75 PCIe 2.1 / USB 3.0	Intel P67 / AMD 990 Yonga Seti (SATA 3.0 / USB 3.0)
İŞLEMÇİ	AMD Fusion E-350	Intel Core i3 / AMD Fusion APU	Intel Core i5 - i7 / AMD Phenom / Phenom II X4 / X6-Black Edition
BELLEK	2 GB DDR3 1066 MHz	4 GB DDR3 1066/ 1333 (2 x 2048 MB)	4 GB DDR3 1333-1600 6x2048 MB DDR3 Triple Channel
EKRAN KARTI	Dahili AMD Radeon HD 6310 (DirectX 11)	Radeon HD 6750 / HD 6770 / GeForce GTX 550	AMD HD 6950 - 6970 / - GeForce GTX 570 - 580
SABİT DİSK	500 GB 7200 RPM	1 TB 7200 RPM	2x 1 TB (RAID 0/1) / 64 GB SATA III SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	Slim DVD-RW SATA (Çift Katman)	Super Multi DVD-RW SATA (Çift Katman)	DVD-RW / Blu-ray Combo SATA
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 SP1	Microsoft Windows 7 Home Premium 64 Bit SP1	Microsoft Windows 7 Professional 64 Bit SP1
FİYAT	<b>500 Dolar</b>	<b>1500 Dolar</b>	<b>3000 Dolar</b>

# PC TOP 10



## Batman: Arkham Asylum

Çizgi romandan, diziden, filmde ya da herhangi bir eserden oyuna uyarlanan gelmiş geçmiş en iyi yapım belki de.

3.0 Ghz İşlemci,  
ATI 1300 / nVidia 6600 Ekran  
Kartı, 2 GB RAM

**Yapım** Rocksteady  
**Dağıtım** Eidos  
**Çıkış Tarihi** 2009

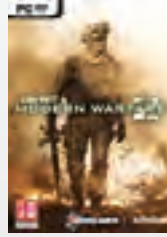


## Battlefield: Bad Company 2

Bad Company'nin devam oyunu, sadece Battlefield serisinin en iyi oyunu olmakla kalmadı, Call of Duty 4: Modern Warfare'ı da geride bıraktı.

2.0 Ghz İşlemci, ATI X1900 /  
nVidia 7800GT Ekran Kartı, 2  
GB RAM

**Yapım** EA DICE  
**Dağıtım** EA  
**Çıkış Tarihi** 2010

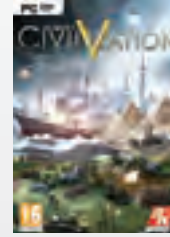


## Call of Duty: Modern Warfare 2

Activision'ın en çok güvendiği para basma makinelerinden Call of Duty serisi, son oyunuyla yine zirve yaptı.

2.4 Ghz İşlemci,  
ATI 9800 Pro / nVidia 6600  
Ekran Kartı, 768 MB RAM

**Yapım** Infinity Ward  
**Dağıtım** Activision  
**Çıkış Tarihi** 2009

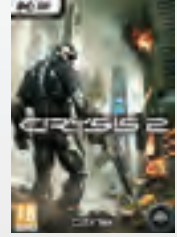


## Civilization V

Civilization serisinin kalitesi beşinci oyunda da karşımızda. Yeni taktiğe dayalı savaş sistemi de cabası.

2.0 Ghz İşlemci, ATI HD  
2600XT / nVidia 7900GS  
Ekran Kartı, 2 GB RAM

**Yapım** Fireaxis Games  
**Dağıtım** 2K Games  
**Çıkış Tarihi** 2010

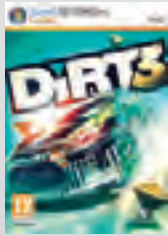


## Crysis 2

New York, New York olalı böyle aksiyon görmedi. Nanosuit 2.0'ın modası kolay kolay geçecek gibi değil.

2.0 Ghz İşlemci, ATI HD 3850 /  
nVidia 8800GT Ekran Kartı,  
2 GB RAM

**Yapım** Crytek  
**Dağıtım** EA Games  
**Çıkış Tarihi** 2011

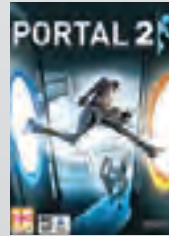


## DiRT 3

Görselliğiyle oyuncularını etkisi altına alan oyunda parkurların tozunu dumana katıyoruz.

3.0 Ghz İşlemci,  
ATI HD 4770 512MB, nVidia  
8800 GTS 512 MB, 3 GB RAM

**Yapım** Codemasters  
**Dağıtım** Codemasters  
**Çıkış Tarihi** 2011

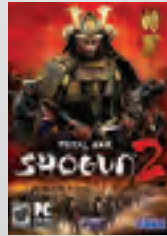


## Portal 2

Valve'in son şaheseri... Bu kez arkadaşınızla birlikte portal açıp sonsuzluğa doğru yuvarlanabilirsiniz.

3.0 Ghz İşlemci,  
ATI X800 / nVidia 7600,  
2 GB RAM

**Yapım** Valve  
**Dağıtım** Valve  
**Çıkış Tarihi** 2011

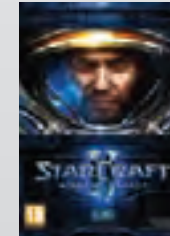


## Shogun 2: Total War

İşte beklemediğimiz, özlediğimiz strateji keyfi. Taktiksel savaşları yaşayarak yönettiğimiz Shogun 2: Total War, bize strateji oyunlarının ne kadar "tatlı" olduğunu hatırlattı.

2.6 Ghz İşlemci, ATI HD 2600  
Pro / nVidia 7900 GS  
Ekran Kartı, 2 GB RAM

**Yapım** Creative Assembly  
**Dağıtım** Sega  
**Çıkış Tarihi** 2011

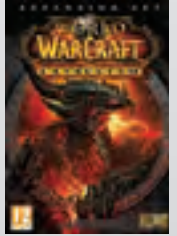


## StarCraft II

Yıllarca süren bekleyiştin sonra StarCraft II tabii ki çok sağlam bir şekilde karşımıza çıktı ve strateji türündeki durgunluğu bozdu.

2.6 Ghz İşlemci,  
ATI 9800 Pro / nVidia 6600 GT  
Ekran Kartı, 1.5 GB RAM

**Yapım** Blizzard  
**Dağıtım** Blizzard  
**Çıkış Tarihi** 2010



## World of Warcraft: Cataclysm

World of Warcraft evreninde ezberleri bozan eklenti paketi Cataclysm, hayranlarını uykusuz gecelere mahkum etmek için geri döndü.

1.3 Ghz İşlemci, ATI 9500 /  
nVidia FX Ekran Kartı,  
1 GB RAM

**Yapım** Blizzard  
**Dağıtım** Blizzard  
**Çıkış Tarihi** 2010

Bu ay ne oynadık



## FIFA 12

Türkiye Ligi FIFA 12'de var mı, yok mu? Oyun çıkmadan Türkiye Ligi'nin FIFA 12'de olup olmadığı iyice yılan hikayesine dönmüştü; hatta şike olayları nedeniyle Türkiye Ligi'nin FIFA 12'de olmayacağı bile iddia edilmişti. Halbuki olay, Türkiye Futbol Federasyonu'nun, kulüplerin lisans hakkını verme işlemini kulüp

yönetimlerine bırakmasından ibaretti. Neticede FIFA 12'nin tam sürümü elimize geldiğinde gördük ki FIFA 12'de Galatasaray dışında hiçbir Türk takımı yer almıyordu. Pekî FIFA 12 bu yıl da LEVEL ofisinin en çok oynanan oyunu olur mu? Evet! Günahlarıyla, sevaplarıyla bize göre yılın futbol oyunu oldu yine.

2.4 Ghz İşlemci, ATI Radeon HD  
2900 / nVidia GeForce 8000 GS  
Ekran Kartı, 2 GB RAM

**Yapım** EA Sports  
**Dağıtım** Electronic Arts  
**Çıkış Tarihi** 27 Eylül 2011

# 360 PS3 PS2 TOP 10



YENİ

## FIFA 12 PS3

Futbol oyunu dediğin böyle olur! Geliştirilen fizik ve çarpışma motoru sayesinde tüm yıl elimizden düşüremeyeceğimiz nur topu gibi bir oyunumuz oldu.

XBOX 360  
PLAYSTATION 3  
PLAYSTATION 2

Yapım EA  
Dağıtım EA  
Çıkış Tarihi 2011



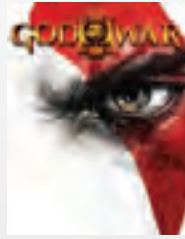
YENİ

## Gears of War 3 360

Gears of War 2'nin pabucunu dama atabilecek yegane oyun, yine bir Gears of War olabilir ve öyle de oldu. Testereleri yağlayın ve savaşa hazırlanın.

XBOX 360  
PLAYSTATION 3  
PLAYSTATION 2

Yapım Epic Games  
Dağıtım Microsoft  
Çıkış Tarihi 2011



## 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

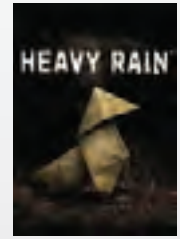


## Halo: Reach 360

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 3 PS3

PS3'ün Halo'ya cevabı Killzone 3, Türkçe seslendirmeleri, Sharp Shooter ve üç boyut desteği ile takdirimizi kazandı. Bir tek orijinallik noktasında sıkıntı yaşayan oyunda düşmanın gözünü oymak benzersiz bir deneyim.

XBOX 360  
PLAYSTATION 3  
PLAYSTATION 2

Yapım Guerilla  
Dağıtım Sony  
Çıkış Tarihi 2011

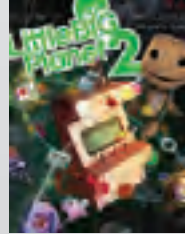


## L.A. Noire 360

Rockstar Games etiketli en yeni oyun L.A. Noire'da hiçbir suç cezasız kalmıyor!

XBOX 360  
PLAYSTATION 3  
PLAYSTATION 2

Yapım Team Bondi  
Dağıtım Rockstar Games  
Çıkış Tarihi 2011

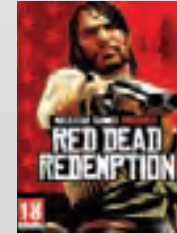


## LittleBigPlanet 2 PS3

Artık kendi bölümlerinizin yanı sıra kendi oyunlarınızı üretebileceğiniz LBP2, yaratıcılığın sınırlarını zorlamakla kalmıyor, üstüne eğlence sınırlarını da zorluyor.

XBOX 360  
PLAYSTATION 3  
PLAYSTATION 2

Yapım Media Molecule  
Dağıtım Sony  
Çıkış Tarihi 2011

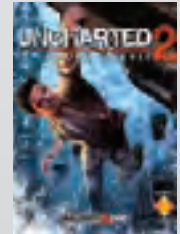


## Red Dead Redemption PS3

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 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



## Resistance 3 (PlayStation 3)

2008 yılının Kasım ayında Gears of War'un ve Resistance'ın ikinci oyunları aynı zaman diliminde piyasaya çıktı ve kıyasıya bir rekabet içine girdi. Tarih tekrür etti ve üç yıl sonra, 2011 yılının Eylül ayında ezeli rakipler olan Gears of War ve Resistance serileri, üçüncü

oyunlarıyla karşı karşıya geldi. Bir yanda TPS kralı Gears of War 3, diğer yanda Chimera'ları şöhret eden Resistance serisinin son halkası. Açıkçası Resistance 3 bizi Gears of War 3 kadar etkilemeyi başaramadıysa da senaryo modunu severek oynadık.

XBOX 360  
PLAYSTATION 3  
PLAYSTATION 2

Yapım Insomniac Games  
Dağıtım Sony  
Çıkış Tarihi 6 Eylül 2011

# Mobil TOP 10



## Angry Birds Rio

Geliştirilmiş grafikleri, boss mücadeleleri ve yeni gürbüz kuşlar ile birlikte bu defa da Rio'dayız!

PSP  
IPHONE  
ANDROID

**Yapım** Rovio  
**Dağıtım** Rovio  
**Çıkış Tarihi** 2011

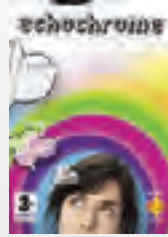


## Crisis Core: FF VII

Bitmek tükenmek bilmeyen ve büyük bir hayran kitlesine sahip olan Final Fantasy serisini PSP'de en iyi temsil eden yapımdı Crisis Core.

PSP  
IPHONE  
ANDROID

**Yapım** Square Enix  
**Dağıtım** Square Enix  
**Çıkış Tarihi** 2008

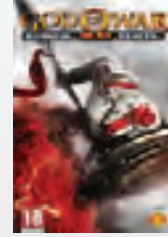


## Echochrome

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  
ANDROID

**Yapım** Sony  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2008

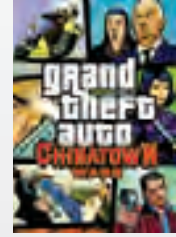


## God of War: Ghost of Sparta

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  
ANDROID

**Yapım** Ready at Dawn  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2010



## GTA: Chinatown Wars

GTA gibi uçsuz bucaksız bir oyunun, elimizdeki küçücük oyun konsollarında yer alması gerçekten heyecan verici. Teknoloji nelere kadir...

PSP  
IPHONE  
ANDROID

**Yapım** Rockstar Leeds  
**Dağıtım** Take Two  
**Çıkış Tarihi** 2009

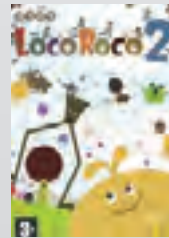


## Jak and Daxter: The Lost Frontier

PlayStation 2'nin en renkli karakterlerinden Jak ve Daxter, yanlarına Kiera'yı da alıyor ve onun görevini yerine getirmek için yola koyuluyor.

PSP  
IPHONE  
ANDROID

**Yapım** High Impact  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2009

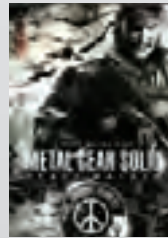


## LocoRoco 2

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  
ANDROID

**Yapım** Sony  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2008

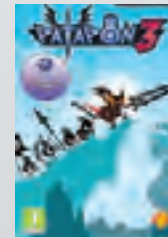


## MGS: PW

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  
ANDROID

**Yapım** Kojima Productions  
**Dağıtım** Konami  
**Çıkış Tarihi** 2010

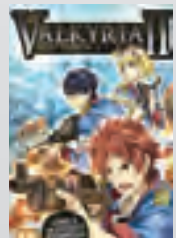


## Patapon 3

İki avucunuzun arasına alıp ritimle bütünleşebileceğiniz Patapon 3, keyifleri her seferinde yerine getiren bir yapımdır.

PSP  
IPHONE  
ANDROID

**Yapım** Pyramid, Japan Studio  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2011



## Valkyria Chronicles II

Anime tarzındaki karakterlerle "Kahrol düşman, al sana bomba!" modunda etrafa ölüm yağdırdığımız ilginç bir oyun.

PSP  
IPHONE  
ANDROID

**Yapım** Black Rock Studio  
**Dağıtım** Konami  
**Çıkış Tarihi** 2010

Bu ay ne oynadık



## Grand Prix Story (iPhone)

Grand Prix Story Haziran ayında Android Market'e özel olarak satışa sunulmuştu ve büyük ilgi görmüştü. Eylül başında iOS platformlarına da gelen Grand Prix Story, iOS kullanıcılarının yüzünü güldürdü. Başarılı oyun konsepti ve eğlenceli

oynanışı ile ayaküstünde veya masa altında keyifle oynayabileceğiniz bir oyun. Oyunda para kazanmak için sürücülerimizi kullanıyor, gerekirse onları şirket dışında görevlendirip paramıza para katabiliyoruz.

PSP  
IPHONE  
ANDROID

**Yapım** Kairossoft  
**Dağıtım** Kairossoft  
**Çıkış Tarihi** 8 Eylül 2011



**Nerede  
sörf yapacağınızı  
bilmiyor musunuz?**



**Teknoloji ve bilgisayar konusunda en doğru adres**

**[www.chip.com.tr](http://www.chip.com.tr)**





## Efsaneler aynı çatı altında

www.bethesdaturk.com

**D**oom, Quake, Prey, Fallout ve Elder Scrolls serilerini can-ı gönülden sevip Bethesda firmasının Brink gibi yeni işlerini de takip ediyor muydunuz? Yabancı kaynaklardan başınız döndüyse tamamen Türkçe olarak hazırlanan bir sitemiz daha var! BethesdaTürk, firmanın bütün oyunları hakkında bilgi veriyor, dosya konuları hazırlıyor ve bunları hem daha fazla bilgi edinmek isteyen, hem de İngilizce yüzünden istediğini tam olarak alamayan oyun severlere sunmayı hedefliyor. Aklınızda "Yeni Bethesda oyunlarının sistem gereksinimleri nedir?", "Skyrim ne hallerde? Son gelişmeler neler?" gibi sorular varsa doğru sitedesiniz; üstelik diğer kullanıcılarla görüşlerinizi paylaşabileceğiniz aktif de bir forum mevcut. Yeni bir site olmasına rağmen kitlesi sizi tatmin edecektir ve istediğiniz bilgiye ulaşmakta sıkıntı çekmeyeceksiniz. ■ **Ayça Zaman**

## Klon

Kevin Guilfoile

**D**oktor David Moore, bir klonlama uzmanıdır ve daha hayatının baharında diyebileceğimiz, 17 yaşında bir kızı vardır. Bir gün bu güzeller güzeli kız çocuğu acımasızca tecavüze uğradıktan sonra öldürülür. Şoka uğrayan baba, belli bir süre sonra polis tarafından eşyalarını teslim alırken, katilin DNA'sı olan bir şişeye denk gelir. Klonlama uzmanı olarak yapabileceği en kötü şey aklında şimşek gibi çakar: Katili görememiştir belki, kızı da geri getiremeyecektir ama katilin birebir kopyası o DNA'dan dünyaya gelecektir. Bu DNA sahibi yeni ve masum bebek gerçekten masum mu? Kötülüğün kaynağı ne? DNA'nın içindeki sırları ve gizemini koruyan her şeyi çözmeye hazırsanız, mükemmel bir kurgusu olan bu eseri mutlaka okuyun.



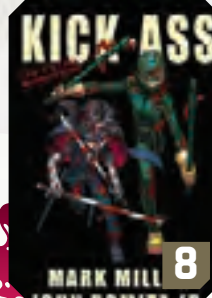
gelen. Klonlama uzmanı olarak yapabileceği en kötü şey aklında şimşek gibi çakar: Katili görememiştir belki, kızı da geri getiremeyecektir ama katilin birebir kopyası o DNA'dan dünyaya gelecektir. Bu DNA sahibi yeni ve masum bebek gerçekten masum mu? Kötülüğün kaynağı ne? DNA'nın içindeki sırları ve gizemini koruyan her şeyi çözmeye hazırsanız, mükemmel bir kurgusu olan bu eseri mutlaka okuyun.

■ **Ayça Zaman**

## Kick-Ass

Mark Millar

**K**im süper kahraman olmak ister? Pardon, "Kim süper kahraman olmak istemez ki?" desem daha doğru olacak. 2010 yılında çok sevilen ve hatırı sayılır film listelerinin en iyi ilk 250 uyarılama listelerine giren Kick-Ass filmi izlediyseniz, uyarılama olduğunu az çok biliyorsunuzdur. Yok, eğer İngilizce



olan çizgi romanından ve çok beğenildiği için film bu çizgi romandan uyarlandıktan bahsedersen daha çok ilginizi çekebilir. Sonunda bu çizgi roman Türkçeleştirildi ve mis gibi baskısıyla raflarda bizi bekliyor. Süper kahramanlığı bir hayalden ziyade yaşam tarzı haline getiren Dave Lizewski'nin ve Hitgirl'in maceralarıyla tanışma vakti geldi; hem alın, okuyun, üzerine bir de filmi izleyin. ■ **Ayça Zaman**

## Etkinlikler



### Múm

18 - 19 Ekim, Salon İKSV, İstanbul

İzlanda'nın kalbinden kopup gelen deneysel pop grubu Múm, sonunda bir kez daha İstanbul'u sonbaharda ziyaret ediyor! İki gün arka arkaya sahne alacak olan ekibi sakın kaçırmayın, sonra üzülersünüz!

### Ayın diğer etkinlikleri

- 1 Ekim: IAMX / Saklıkent, Ankara
- 1 Ekim: Lamb / Salon İKSV, İstanbul
- 5 Ekim: Muscle Museum / Babylon, İstanbul
- 6 Ekim: James / Refresh the Venue, İstanbul
- 8 Ekim: Curry & Coco / Babylon, İstanbul
- 12 Ekim: Pain of Salvation & Von Hertzen Brothers / Romeo & Juliet, İstanbul
- 18 - 19 Ekim: Múm / Salon İKSV, İstanbul
- 22 Ekim: Gus Gus / Salon İKSV, İstanbul
- 22 Ekim: ZAZ / Lütfi Kırdar UKSS, İstanbul
- 22 Ekim: Sister Bliss / Saklıkent, Ankara
- 29 Ekim: Peaches / Ghetto, İstanbul



## SID

### Dead Stock #4

Japon ırkını seviyorum arkadaş; animesi güzel, müziği güzel, çalışkanlıkları efsane. Japon Rock gruplarına ise ayrı bir hayranlığım var. SID her ne kadar vokalist Mao tarafından 2003 yılında kurulmuş olsa da resmi kuruluş tarihi Ocak 2004 olan bir Hard Rock / Alternatif Rock grubu. Son albümleri Dead Stock #4 ise kulak pasını silmekte birebir. Kalbimi Bleach'in açılış müziği Ranbu no Melody ile çalmış olan

bu grup, diğer Japon Rock gruplarından "sound" olarak çok farklı. Müzikleri anlamsız "jinjin"lar yerine insanı dili anlamasa bile yakalayan, bir anda "len neymiş bunlar" dedirten bir yapıya sahip. Dead Stock #4 özellikle hiç durmayan, akıp giden bir sese sahip bir albüm olmuş. Sonbaharın bu iç karartıcı bulutları ve kararsız havası altında kulaklığınızı takıp her yeri rengarenk görmenizi sağlayan cıvı cıvı ve müzik kalitesi oldukça yüksek Dead Stock #4'ü şiddetle tavsiye ederim. ■ **Meriç Erbay Bozkurt**



## Blackmore's Night

### Autumn Sky

Ortaçağ müzikleri eşliğinde bizi coşturan Blackmore's Night'in yeni albümü Autumn Sky, yine farklı enstrümanların karışımı, Candice'in mükemmel sesi ve Ritchie'nin inanılmaz gitar yeteneği ile mükemmel bir albüm olmuş diyebiliriz. Eski albümlere nazaran daha canlı ve farklı müzik aletlerini sentezleyen bir yapıya sahip bir albüm olan Autumn Sky'nin ilgi

çeken parçaları arasında Dance of the Darkness, (Ritchie döktürüyor burada.) Make a Princess of Me ve Journeyman geliyor. "Hep 'jinjin', hep 'cıstak', yorul-dum artık, farklı birşeyler dinlemek istiyorum!" diyenlerdenseniz, Ritchie sizin ilacınız diyebilirim. Gitar dahisini ortaçağ müziklerine hayat verirken ve bir büyücü edasıyla günümüze uyarlarlarken dinlemek gerçekten büyük bir keyif. ■ **Meriç Erbay Bozkurt**



**Türkiye'deki Adı** Son Durak 5 **Yapım** A.B.D. **Süre** 108 dk **Yönetmen** Steven Quale **Oyuncular** Miles Fisher, Nicholas D'Agosto, Emma Bell

## Final Destination 5

Ölümü aldatamazsın...

Aşağı yukarı 40.000.000\$'lık bütçeyle çekilen Son Durak 5, son dönemde seyircileri koltuklarına çivileyebilen nadir gerilim filmlerinden biri olsa da bayat kurgusu ve konsepti ile yüzümü ekşitip dudak bükmemeye engel olamadı. Gerçi benim gibi serinin ilk dört filmini izlediyse, Son Durak 5'ten ne umacağınızı bilerek sinemaya gidiyorsunuz demektir. Yani bir "Ne umdum, ne buldum!" durumu söz konusu değil kesinlikle. Son Durak 5'in konsepti, serinin önceki filmleriyle tamamen aynı. Önceki filmlerde rol alan herkes öldüğü için yüzlerin ilk defa gördüğümüz bir grup insan bir yolculuğa çıkarlar. Aralarından biri, hepsinin feci bir kaza sonucu öleceğini önceden sanrı, rüya, karabasan karışımı bir şekilde hayal ederek görür ve herkesi uyararak arkadaşlarını kurtarır. Ölümü aldatan gençlerin kaderden kaçamayacaklarını fark etmeleri çok uzun sürmez lakin serinin bu son filmde yeni bir gelişme var. Ölüm sırası kendisine gelen kişi, kendi yerine bir başkası öldürürse bir ihtimal onun yaşayacağı yılları alması söz konusu. Seriyi taze kan olarak düşünülen bu gelişme, küflenmiş bulduğum kurguyu kurtarmaya yetmiyor ama bazı genç oyuncuların aktörlük potansiyelini beğendiğimi söyleyebilirim. Son Durak 5'in senaryosunu, serinin daha önceki hiçbir filmini izlemediyseniz bile rahatça takip edebilirsiniz; çünkü önceki filmlerle bağlantı yok denecek kadar az. Yine de tırda dizili ağaç kütükleri, seyirciyi alıp ikinci filmdeki kazada yaşanan dehşet anlarına götürüyor. Uçak havadayken yaşanan gerilim de ilk filmle güzel bağlanmış. Son olarak gözlükten kurtulmak için gözlerinizi lazerle çizdirmeyi düşünüyorsanız, bence bu filmi izlemeden evvel çizdirin, yoksa çizdirmekten vazgeçebilirsiniz. ■ **Ahmet Özdemir**



**Türkiye'deki Adı** Yeşil Fener **Yapım** A.B.D. **Süre** 114 dk **Yönetmen** Martin Campbell **Oyuncular** Ryan Reynolds, Blake Lively, Peter Sarsgaard

## Green Lantern

Etraf ışıll ışıll

Ülkemize gecikmeli olarak iniş yapan Green Lantern hakkında ne biliyorsunuz? Aslında bir DC çizgi romanı olduğunu, çizgi film olarak birçok kez DVD'de sunulduğunu, Hal Jordan'ın ileride Justice League ekibinin bir üyesi olarak karşımıza çıkacağını biliyor muydunuz örneğin? Bunları öğrendiniz, gelelim filme.

Bir ton komedi filminden tanıdığımız ve ciddi karakterini Blade 3'te göstermeye çalışan Ryan Reynolds'ın canlandırdığı Hal Jordan, yeşil güç taşıyan bir yüzük bulmasıyla birlikte bir Green Lantern oluyor. Evrendeki her galakside koruyuculuk yapan Green Lantern'lar, güçlerini iradenin simgesi yeşil enerjiden alıyorlar. (Persil dememek için çok zor tutuyorum kendimi.) İradenin gücüyle birlikte akıllarına gelen her türlü cismi enerjiliye şekillendirebiliyorlar bu kahramanlar ve evrendeki barışı sağlıyorlar.

Yeşil güç nasıl iradeyi simgeliyorsa sarı güç de korkuyu. Sarı güçle beslenen ve bir canavara dönüşen Parallax, Hal Jordan'ın bir Green Lantern olmasıyla birlikte zincirlerinden kurtuluyor ve evrendeki barışı tehdit ediyor. Büyük savaş başlarken, biz de Hal Jordan'ın bu işin içinden nasıl çıkacağını merak ederek filmi izliyoruz.

Filmi henüz izlemediyseniz, ne çok şey kaçırdınız, ne de büyük bir eziyetten kurtulduunuz. Green Lantern bir başlangıç filmi ve buna göre hazırlanmış. İkinci filmde belki daha çok eğleniriz, kim bilir... ■ **Tuna Şentuna**

## Uçuyun

**Y**azar kısmı böyledir işte arkadaşlar; siz farkında olmadan daha birkaç ay önce konuk ettiği bir konuyu, bir kez daha farklı bir isimle sunabilir. Farkında olmazsınız, zevkle okursunuz. Finalindeyse "Ya sanki bunları bir yerlerden hatırlıyorum..." dersiniz.

Ama korkmayın, size aynı şeyleri anlatacak değilim. Konumuz yine uzaylılar, orası malum (Herkes Japonca öğrensin!) fakat malzemelerimiz yepyeni ve çok eğlenceli. Anime dalın-

da bu ayki adayımız LEVEL E (İsminden ötürü torpil geçtiğimi sanmayın.), sinema dalındaki Oscar adayımız dünyanın en eğlenceli filmlerinden biri olduğuna kanaat getirdiğim Paul ve dizi dalında Emmy'ye aday olan Visitors, kısaca V... Gelecek aysa şeytanın inine ineceğiz, ona da şimdiden hazırlanmanızı öneririm. (Kutsal sular, dualar, artık aklınıza ne gelirse...)

■ Tuna Şentuna



## Anime

### LEVEL E

**Ş**imdi konuyu anlatacağım ama anlatırken ilk bölümü de aradan çıkmış olacağım. Dolayısıyla bu animasyonu, hakkında hiçbir şey bilmeden kendiniz keşfetmek istiyorsanız direkt olarak bu yazıyı atlayın ve bilin ki LEVEL E çok iyi bir seri.

Konuyu duymak isteyenler, etrafımda toplanın. Şımarık bir prens söz konusu. Bu prens bir uzaylı fakat bir nedenle dünyaya geliyor. Bunu fark eden bilim adamları peşine düşüyor ve prens de sıradan bir lisenin evinde saklanmayı tercih ediyor, olaylar gelişiyor...diyeceğimi sandıysanız, yanılığar içinde olduğunuzu söylemek isterim. İlk üç bölümün ilerleyişinden sanıyorsunuz ki bu prensin, evinde kaldığı gençle olan komik diyaloglarına ve eğlenceli olaylara şahit olacağız fakat üç bölüm sonra hikaye farklı bir yöne sapıyor, olaylar daha saçma ve eğlenceli hale geliyor.

Bu kesinlikle ciddi bir anime değil. Olaylar aşırı ciddi gözükse de ya sonunda bir esprile tamamlanıyor ya da beklemediğiniz bir anda saçma sapan olaylar gelişiyor ve konunun ciddiyeti dağılıyor.

Toplamda 13 bölüm süren animede, JRPG'lere göndermelerden tutun da klasik uzaylı filmlerine ve uzaylılarla ilgili olan, sıradanlaşmış olaylara kadar birçok konu işleniyor. Şiddetle tavsiye ediyorum; özellikle animelerde kaliteli esprilerin az bulunduğu şu günlerde. ■

## Dizi

V

**K**üçükken bilimkurgudan pek anlamazdım, bilimkurgu benim için "korku"dan öte bir şey değildi. Öyle bir kurgu vardı ki çünkü, kafam almadığı için otomatik olarak tırsıyordum. Bu dönemde TRT'de yayınlanmakta olan Ziyaretçiler, yani Visitors, benim kuşağımı bir hayli etkilemişti zira insan kılığındaki uzaylıların dünyaya gelmesi konu ediliyordu ve bu uzaylılar, beyaz fareleri tek lokmada yutuyordu!

Ve Ziyaretçiler geri döndü...

Maalesef dönüşleri kısa ömürlü oldu ve dizi yayından kaldırıldı fakat iki sezon süren macera bana kalırsa hala bir yerlerden bulup izlenebilir. İki sezon süren dizide Ziyaretçiler'in dünyaya gelişi, dünyayla sözde dost oluşu, muhaliflerin Ziyaretçiler'in gizli planlarını ortaya çıkarışı ve gizli bir savaşın başlangıcı konu ediliyor. Kulağa hoş geliyor

fakat işleniş maalesef beklenevi veremedi. Bazı bölümlerin gereksiz yere uzun oluşu, oyunculuklardaki zaman zaman göze batan sahtelikler, görsel efektlerdeki zayıflık hep dizinin reytinglerinde sıkı oynamalar olmasına neden oldu ve sonunda Ziyaretçiler ekrana veda etti. Belki de eleştirileri dinleselerdi ve diziyi geliştirselerdi diyeceğim ama bu kadar belli bir konuda oynamalar yapmak da herhalde mümkün olmadı. Yine de dediğim gibi, keyif alınabilecek bir diziydi. ■



## Film

Paul

**N**e eğlendim bu filmi izlerken... Aslında aşırı klişe bir senaryo söz konusu fakat o kadar iyi işlenmiş, o kadar güzel göndermelerle süslenmiş ki film, rahat üç kez izlenir. (Çünkü ilk seferde kaçırduğunuz şeyler mutlaka oluyor.)

Filme adını veren aslında bir uzaylı. Adı Paul. Adını da bir köpekten alıyor; uzay gemisinin zorunlu iniş yaparken ezdiği bir köpekten...

Kocaman gözlere sahip fakat boyu yaklaşık bir metre olan, yeşil, şu ana kadar milyonlarca varyasyonunu gördüğünüz türde bir uzaylı Paul. (Badi gibi bir şey mi yani? - Şefik) 50 - 60 yıldır dünyada ve ABD'nin tesislerinde misafir edilmiş bunca süre. Bu süre boyunca birçok konuda dünyaya hem teknolojik, hem de sanatsal anlamda yardımcı olan Paul, ABD'nin onun fikirleriyle işi bitmesiyle birlikte tesisten kaçmak zorunda kalıyor zira hükümet artık onu masaya yatırıp neşterlerle kesmek niyetinde.



Bu sırada kamerayı iki İngiliz arkadaşına çeviriyoruz. Benim lisedeki halime bir hayli benzeyen bu arkadaşlar, o kadar yol kat edip ABD'ye geliyor; çünkü San Diego Comic-Con kaçmaz! Bu fuarın ardından da ABD'deki popüler "uzaylı noktaları"ni bir karavana ziyaret etmeyi düşünüyor ikili ve yolda Paul'le karşılaşıyor...

Bu karşılaşma, akabinde gelişen olaylar, hikayeye eklenen karakterler ve sürpriz final... Komedi dalında Oscar'ı ben bu filme veriyorum arkadaşlar, kararım net. ■

# LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

69 TL



## ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum  Yenileme

**ABONE  
OLMAK İÇİN**  
0212 478 0 300  
www.doganburda.com

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:

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 Ekim 2011 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





**Tuna Şentuna** tsentuna@level.com.tr

**Bir Oyun Editörünün Anıları**

## Geçersiz işlem

**B**azı konuları anlamıyorum. Örneğin Minecraft. Denedim, anlamadım. Buradaki anlamama durumu, "Limit X'e giderken Y üzeri 12 vs." gibi bir sorunun çözümü değil. Veyahut havuz problemi. "Bir insanın, bir havuzla ne gibi bir problemi olabilir ki?" demişti bir büyüğümüz dolayısıyla o cümleden sonra, havuz

esprileri tamamıyla yok oldu lakin benim havuz problemlerine kafam yine de çalışmadı. Minecraft'ten anlamadığım, oyunun verdiği, vereceği, sağlamaya çalıştığı eğlence. Şimdi buradan, "Ben anlamadım ve aynı zamanda şahane bir insanım. Dolayısıyla oyunu da şu an yeriyorum." gibi bir anlam çıkmasın. Direkt olarak zevkime, bir oyundan beklediğim şeye uymadı, o kadar.

Peki neden Minecraft? Çünkü bu oyun her yerde, her biçimde karşıma çıkıyor! Oyun haberlerine bakıyorum, son güncellemesi çıkmış; Xperia Play'in oyun önerilerine bakıyorum, Minecraft Pocket mıdır, nedir o çıkmış... Ben ilgilenmedikçe o karşıma çıkıyor, ben anlamadıkça konu uzuyor!

Bir diğer anlamadığım konu binlerce Android ve iPhone oyunu. Bence çoğu aşırı zevksiz. Hep AAA oyunlar oynadığımdan mıdır, erkek olduğumdan mıdır (O ufak oyunları kızlar nasıl seviyoooo, aman yarabbi!), bir türlü adapte olamıyorum bu mini oyunlara. En

son bir arkadaşımın Flight Control adındaki uçak indirme oyununda skor mücadelesine girdik, ondan da bir noktada fenalık geldi, bıraktım düştü, uçak muçak kalmadı ortamda.

Bir diğer anlamadığım konu da Şefik. Ve bazen Fırat ama onlardan bahsetmeyeceğim; sadece isimleri geçsin, "notification" gitsin diye bahsettim.

Hah Fırat demişken aklıma Foursquare ve türevleri geldi. Nereye gittiğimi bilseniz, gerçekten mutlu olur muydunuz? Hayır Victoria's Secret partilerinden sekerim, Lindsay Lohan'ın 20., Brunei Sultanı'nın 50. yaş günlerinin doğum günü partilerine katılırım da onları bilmenizi isterim belki ama sanki hiç kimse gitmiyormuş gibi Taksim'e gittiğimi size bildirsem, bu sizi niye ilgilendirir, orasını hiç bilemedim.

Oyunlara geri dönelim. "Gizli nesne bulma oyunları" var, onların da beşinci dakikasından sonra olanlara anlam veremiyorum. Eşyalari bul bul, nereye kadar... Bir buldum güzel, iki buldum şahane, üç buldum fevkalade, dört buldum yeter, beş buldum yetiş, altı buldum imdat!

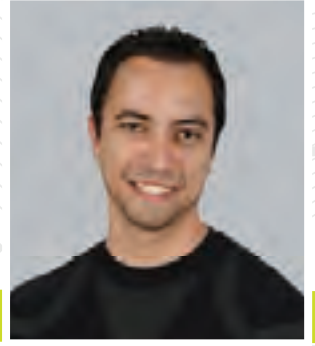
Şimdi aşırı önemli bir konuya geliyorum.

Call of Duty serisine Modern Warfare'dan sonra kesinlikle, hiçbir anlam yükleyemedim. Tek kişilik oyun bana sorarsanız vasat ötesi, multiplayer deseniz hile manyağı olmuş herkes, ben neyini oynayacağım onun? Gerçekten artık hiçbir Call of Duty oyununa sıcak bakmıyorum, Battlefield 3'ten de beklediğim tadı alamazsam Brunei Krallığı'na gidip partilere devam edeceğim.

Ve elbette ki çeşit çeşit MMO oyunu da artık benim için hiçbir şey ifade edemeyecek kadar sıradanlaştı. WoW oynadık, güzeldi, bitti. Bence WoW'dan sonra online oyun olmamalıydı. Seviye atla, eşya bul, nereye kadar... Hepsi zaman öldürmek için mi acaba? Ya da ben para vermeyince mi rahat edemiyorum? Daha önemlisi, insanlar o online oyunları hakkında oynamak için zamanı nereden buluyor?!

Ben de insanım, ben de anlamayabilirim. Lütfen beni eleştirmeyin. Ben anlamıyorum diye bahsi geçen konular kötü demek değil, sadece benim yaşam şeklime, algıma, zevkime uymuyorlar. Kader kısmet işi bunlar hem, çok kurcalamamak lazım. Haydi kuzucuklarım, örtün üstünüzü. (Anlamaya anlamaya teyzeye dönüştüm yaa!) ■





Who Wants Some?!

tan@level.com.tr

Nurettin Tan

## Kayıp Çocuklar Şehri: Bölüm 3

**N**erede olduğunu bilmediği için yönünü çığılığı takip ederek tayin etmeye çalışıyordu. Kurbanın haykırışları giderek kısılmaya başlarken, adam kulaklarını dört açmış bir tazi gibi dikkatle ağaçların arasından hızla ilerlemeye devam etti. Sonunda çığılıklar ara ara yükseldikten bir süre sonra tamamen kesildi. Zavalılık her kimse acıya daha fazla dayanamayıp bayılmıştı, belki daha kötüsü ölmüş olmalıydı. Fakat kıkırdılar ve gülüşler eskisi kadar iyi duyulmasa da devam ediyordu ve onlara yaklaştıkça adam anladı ki bunlar gerçekten yetişkin sesi değil, çocukça kahkahalarıydı. Bir an için durup bütün bu anlamsız çığılığın bir parçası olmamak için sırtını dönüp gitmek istedi. Ama nereye? Burnunun dibinde birinin canını söke söke bedeninden ayırırken kulaklarını tıkayabilir miydi? Bir kez daha rahat uyuyabilir miydi? Kendini sorgulamanın verdiği güvenle ciğerlerine dolan boğucu havaya bile aldirmeden koşmaya devam etti. Artık kulağa tekinsiz gelen çocuk gülüşmeleri de kesilmişti. Koştı, her adımında biraz daha hızlanarak koştı... Sonunda ağaçların açılarak ortada bir daire oluşturduğu boş bir alana geldi... Ve artık durduğunda gördüğü manzara karşısında dayanamayıp midesinde ne varsa dışarı öğürdü. Adam elini karnına bastırarak dizleri üstüne çöktü. Var ile yok arası bir sesle "Aman Allah'ım!" diye fısıldadı. Yerde çocukların oynadığı seksek tablosu vardı. Tablonun çizgileri halen taze olan kanla çizilmişti. Etrafa o kadar fazla kan sıçramıştı ki demir kokusunu rahatlıkla alabiliyordu. Çizilen her bir karenin içine rakamlar yerine parçalanmış vücut parçaları koyulmuştu. İlk defa böylesine çığılıncı bir vahşetle karşılaştığı için gördüğü manzara karşısında gözleri dolmaya başlayan adam, elinde tuttuğu et bıçağına daha sıkı sarıldı. Zorlukla ayağa kalkarak kanlı seksek tablosunun yanına geldi. Uzaktan fark edememişti ama yanına gelince cesedin yedi sekiz yaşlarında, sarı saçlı bir kıza ait olduğunu anladı. Gidişin yapıldığı ve bir numaranın yazılması gereken kareye, korkudan mavi gözleri kocaman açılmış zavallı kızın kafası koyulmuştu. Altın renkli saçlarına bulanık kan yüzünden sarı rengi kızıla çalmıştı. İki ayakla zıplanacak üçe, dörde, altıya ve yediye bacaklar ve kollar bırakılmıştı. Son karedeyse gövde vardı.

Kurbanın ceset parçalarına zorla bakmaya çalışarak tiksintisini yenmeye çalıştı ve o an gövdenin hemen yanında, toprağın üzerine bir şeyler yazıldığı fark etti. Etrafa sıçrayan kan öbekleri yüzünden zorlukla fark ediliyordu fakat oradaydı.

A. Z 1985

Katil (Muhtemelen katiller; çünkü birden fazla kişinin sesini duymuştu.) parmağını kanlı bir kalem gibi kullanarak yere bunu yazmıştı. Ne anlama geliyor olabilir?

"Ne anlama gelirse gelsin, sana ne oğlum bundan!" dedi kendi kendine konuşarak. Buradan hemen gitmeliydi. Kısa bir süre kızın parçalarını gömmesi gerektiğini düşündü fakat elinde bıçakla onu burada

gören biri anında polis çağırırdı, daha da kötüsü, kendi gibi daha birçok kızgın insanı toplayıp linç etmeye kalkabilirlerdi.

Cesedin bulunduğu boşluktan hızla ağaçların içine dalarken "Birden fazlaydılar, kesinlikle fazlaydılar. Oraya kısa sürede ulaştım, birini o kadar çabuk parçalara ayırmak için birden fazla kişi olmalı!" diye söyleniyordu.

"Peki ya çocuk gülüşmeleri?" diye rahatsız etti bilinçaltının her zaman doğruyu söyleyen sakin sesi. Adam bunu duymazlıktan geldi ve koşmaya devam etti. Binalara doğru koşmalıydı. Medeniyetin koruyucuları polisi bulmalı ve bu cinayeti ihbar etmeliydi. ■





**Cem Şancı** cem@level.com.tr

**Author**

## Steril Oyunlar Lezzetsiz Maceralar

**E**ylül ayında, on yıl kadar bekleddikten sonra Deus Ex'in yeni bölümünü oynarken gözüme bir kez daha çarptı, steril oyunlar çevremizi gittikçe daha çok sarıyor ve oyun keyfimizi yerle bir ediyorlar.

"Steril Oyun" kavramıyla neyi kastettiğimi anlatayım. Sağlıklı anlatabilmek için iki oyun karşılaştırması vereceğim.

Şimdi bir FPS (veya RPG) oyunu düşünün. Bu oyun size görece bir özgürlük sağlıyor ve oyunun geniş haritası içinde istediğiniz yere gidebiliyorsunuz, istediğiniz binaya girebiliyorsunuz. Teknik olarak bu özelliği sandbox deniliyor, zaten biliyorsunuzdur. Fakat oyunda onca yer gezip tozabilmenize, onca yere girip çıkabilmenize rağmen etkileşebildiğiniz nesnelere veya NPC karakterlerin sayısı çok az. Yani bir odaya girdiğiniz düşünün. Yerlere bavullar saçılmış, ortalıkta dolaplar, çekmeceler, çantalar var. Ama koca odada etkileşebildiğiniz sadece bir nesne var. O çantaları, çekmeceleri açamıyorsunuz. Pencereyi açıp dışarı atlayamıyorsunuz, yatağın altına girip

saklanamıyorsunuz. Masanın üzerinde duran saati, bardağı alıp çantanıza atamıyorsunuz veya sağa sola fırlatamıyorsunuz.

İşte bu oyunlara kısaca "Steril Oyunlar" diyorum. Yani yapabileceğiniz her şeyi sizin için özetlemişler: "Şunu şunu şunu şunu yapmana gerek yok, oradan bir şey çıkmaz. Sadece şu çekmeceyi açsan yeter. Onun içinden otomatik olarak bir şey çıkacak. O şeyi de oyunda yeri geldiğinde kullanabileceksin."

Bir de bu can sıkıcı oyun anlayışının tersi, zengin oyunlar var ki, girip çıktığınız mekanlarda etkileşebildiğiniz nesnelere sayısı, çeşidi ile başınız dönebiliyor. Ancak ne yazık ki, Fallout 3 veya Elder Scrolls gibi çok bilinen bir iki örneği dışında bu oyunların devamı yok. Zaten Fallout 3 ve Elder Scrolls aynı oyun motoruyla, aynı firmanın yaptığı iki oyun.

Neyse, ana meseleye dönelim. İşte yeni Deus Ex'i oynarken bu rahatsız edici hissi yeniden yaşadım. İlk Deus Ex'de etkileşebildiğimiz nesnelere sayısı çok fazlaydı ve hatta hangi nesne ile neler

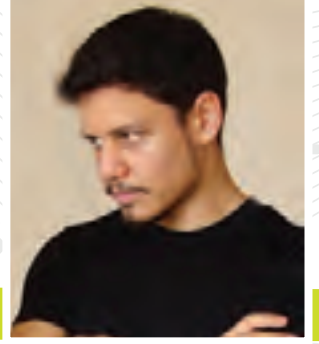
yapacağımızı keşfedebilmek için dönüp tekrar tekrar oynardık. Yeni Deus Ex'i beklerken heyecanlanmama neden olan etken de yine benzer bir "zengin etkileşim" sunma ihtimaliydi ki, yayınlanmadan önce çıkan videolarda böyle bir izlenim de oluşturmuştu. Ama oyuna başlayınca ne görelim? Yapımcının ayıp olmasın diye sağa sola serpiştirdiği bir iki nesne veya alternatif yoldan ve sekiz dokuz tane silahtan başka seçeneğimiz yok.

Crysis'in yapımcısı Cevat Yerli geçen aylarda isyan etmişti. Nedeni de oyun konsollarıydı. Oyun konsollarının kısıtlı yapısı yüzünden oyun piyasasının gelişemediğini anlatıp şikayet ediyordu. Gerçekten de oyun içi dünyaları zenginleştirmek için her tarafa etkileşebileceğiniz nesnelere veya NPC'ler koyduğunuzda bu konsolların ya hafızaları yetmiyor ya da çok uzun yükleme süreleriyle oyun içinde sık sık kesilmeler yaşıyor.

İşte biz de sadece grafikleri güzel ama oyun sistemi ve içeriği on yıl öncede kalmış, kısır ve steril oyunlara mecbur kalarak hayatımızı harcıyoruz. ■







Kes Dedim!

ahmet@level.com.tr

Ahmet Özdemir

## Kırmızı ışıkta geçenler...

**B**ilgisayar oyunları ile büyüyen bir nesil çoktan aktif birer araç sürücüsü olarak direksiyon başına geçti. Arkadan gelen nesilse her gün bilgisayar başında yarış oyunları oynayarak potansiyel birer sürücü adayı olarak yetişmeye devam ediyor. Hepimiz yarış oyunlarında sayısız kez makas attık, kırmızı ışıkta geçtik, feci kazalar yaptık, lastik yaktık, adam ezdik ve bunları keyif almak için yaptık. Gerçek hayattaysa işler pek oyunlardaki gibi olmuyor. Ufacık bir dikkatsizlik sonucunda bir kaza yaptığınızda bunun izlerini hayat boyu taşımak zorunda kalacağınız trajik sonuçlar doğabiliyor. Yani gerçek hayatta "game over" olmuyor. Direksiyonun arkasındayken bir insana çarptığınızda "Pardon." diyerek olayı başa alamıyorsunuz. Güzel ülkemizde 2011 yılının ilk altı ayında 143.740 ölümlü ve yaralanmalı kaza gerçekleşti ve bu kazalarda 1.552 vatandaşımız hayatını kaybetti. 2001 ile 2011 yılları arasında, yani son 10 yılda 45.201 kişi trafik kazalarında vefat etti. Bu bilanço, trafik kazalarının Türkiye'de terörden daha fazla can aldığını ispatlıyor. Durun, kaçmayın hemen; bu bilançonun kökünde yatan asıl nedene birlikte bakalım.

Ben üç farklı ülkede, üç farklı ehliyet sınavına

girmiş biri olarak Türkiye'de nasıl ehliyet aldığımı anlatayım. 10 yıl evvel, 2001 yılında B sınıfı ehliyet almak için özel bir sürücü kursuna gittiğimde, sürücü kursunun sahibi bana "Sen zaten üniversite öğrencisisin, akıllı adamsın, derslere girmene gerek yok." deyip paramı aldıktan sonra beni bir güzel postaladı. Elime verdikleri sürücü kursu kitabındaki 2.000 sorudan 100 tanesi cevap şıklarının yeri bile aynı olacak şekilde sınavda bize aynen sorulacağından dolayı sınavı geçememek bayağı bir yetenek gerektiriyordu. Ağır Organik Kimya derslerinin arasında sürücü kursuna gidip derslere girmedğim için bende de suç var tabii ki. Ama tek bir dersine bile girmedğim motor sorularını "Buji ile başlayan sorunun cevabı C şıkkı, karbüratör ile başlayan sorunun cevabı B şıkkı." şeklinde ezberleyerek teorik sınavı geçtim. Direksiyon sınavındaysa aracı kaldırıp bir tur döndüren herkese ehliyeti veriyorlardı zaten. Sağlık muayenesiyse hepten komedi idi. Ben sağımı solumu halen karıştıran bir insanım. Ortopedi doktoruna üç hemşire kızla birlikte girdik. Ortopedi doktoru bize "Sağa dönün." dedi. Ben döndüğümde kızların hepsi bana bakıyordu. Sağımı solumu bile bilmememe

rağmen oradan çıkıp göz doktoruna girdik. Göz doktoru beni "E" harflerinin karşısına geçirdi. Ben en küçük "E" harfinin bile yönünü görmeye çalışıp sorulan soruya heyecan içinde cevap vermeyi beklerken göz doktoruna bir telefon geldi. Gelen telefon yüzünden gözlerimi muayene etmeyi unutan doktor kağıdımı imzalayıp beni kulaktan sonra psikiyatri kısmına gönderdi. Psikiyatri bölümündeki uzman doktor "Gözünüze, kulağınıza baktılar ama ben sizin ruhunuza nasıl bakayım?" diye espriyi patlattıktan sonra kendimizi elimizde sağlık raporuyla, sağlık kuruluşunun dış kapısında bulduk. Sonra emniyetten ehliyetimizi aldık ve vura kıra İstanbul trafğinde araba kullanmayı öğrendik. 10 yıl evvel ben ehliyet alırken durum böyleydi, hala böyle midir, bilmiyorum. 2005 yılında ABD'de nasıl ehliyet aldığımı da özetleyeyim. Bir kere Türkiye'den ehliyeti olan, ABD'de altı ay sonra araç kullanamıyor. Baştan sınava girmesi gerekiyor. Zaten ABD'de trafik konusunun ne kadar ciddi olduğunu sekiz şeritli kavşaklardan ve 12 şeritli otopanlardan hemen fark ediyorsunuz. Bana sınava girmeden önce Florida eyaletindeki trafik yasalarından bahseden bir kitapçık verdiler. Orada şöyle yazıyordu: "Yaya kırmızıda geçiyorsa bile aracınla durup yayaya yol vereceksin." Öyle ya, yoksa karşıdan karşıya geçen yayayı ezecek halimiz yok, değil mi? Hani ülkemizde yayalar araba görünce sağa sola kaçar ya, ABD'de adeta arabalar yaya görünce kaçıyor. Bir de Florida'da ehliyetlerin belli bir kullanım süresi var. Mesela bana önce iki yıllık ehliyet verdiler, iki yılın sonunda tekrar sağlık muayenesine ve kontrole giriyorsunuz. Belli bir yaştan sonra yaşlıların refleksi zayıfladığından ehliyetleri alınıyor ve tüm toplu taşıma araçlarından ücretsiz olarak faydalanabiliyorlar. Halbuki Türkiye'de 60 yaşın üzerindeki büyük annem bile gidip ehliyet alabiliyor ve ömrünün sonuna kadar o ehliyeti kullanabiliyor. Her şeye rağmen ABD'de trafik kazalarının istatistikleri çok iç açıcı değil. İsviçre'deyse bisiklet için bile ehliyet sınavına giriyor ve trafiğe çıkan bisikletimize plaka takmak zorunda kalıyorsunuz. Trafik konusundaki eğitim İsviçre'de çok küçük yaşlarda başlıyor ve hiçbir zaman bitmiyor. İsviçre'de trafik kazalarında ölenlerin oranı son yıllarda %0.0069'un altına indi. Bu istatistiksel bilgiye göre eğitimin kazalarda ölen sayılarını azaltmada ne kadar etkili olduğu ortaya çıkıyor. ■





# BATTLEFIELD 3

Savaş şimdi başlıyor!

**LEVEL 178**

1 KASIM'DA PİYASADA

*İçerik koşullara göre değişiklik gösterebilir.*

# DEV BİLİŞİM AKADEMİSİ BAŞLIYOR



**JAPONCA dil eğitimi ve 5 muhteşem TAM SÜRÜM**



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

**EKİM sayısı bayilerde kaçırmayın!**



HER ŞEY TEHLİKEDE. HERKES RİSK ALTINDA.



ARKHAM  
CITY

EKİM AYINDA,  
TÜM SATIŞ NOKTALARINDA!

BATMANARKHAMCITY.COM



PS3



for Windows



XBOX 360

XBOX  
LIVE

BATMAN, ARKHAMCITY (a software © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Rocksteady Games) and the Arkham City logo are trademarks of DC Comics. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.

tiglon



BATMAN and all associated characters, names, and symbols are trademarks of DC Comics © 2011. All rights reserved.  
WIL GAMES LOGO/WE EFFLUENT™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.