

EYLÜL 2010 - 6.90 TL (KDV DAHİL)  
2010-09 - ISSN 1301-2134

# LEVEL

N OYUN DERGİSİ 163

164

3 Adet  
Kurulum Dosyası:  
NosTale,  
Rappelz:  
Resurrection,  
Point Blank

Sword 2  
Promo Kodu  
Lara Croft ve  
NFS: World  
Posterleri

<http://www.level.com.fr>



K.K.T.C. Fiyatı 8,50 TL

# HOMEFRONT

BATMAN: ARKHAM CITY - BIOSHOCK INFINITE - PES 11  
DEAD RISING 2 - LARA CROFT - NFS: WORLD - MAFIA II

KARAYİP KORSANLARI'NIN YAPIMCILARINDAN

JAKE GYLLENHAAL

Disney ve JERRY BRUCKHEIMER FILMS sunar bir MIKE NEVELL filmi

# PERS PRENSİ

ZAMANIN KUMLARI

PRINCE OF  
PERSIA  
THE SANDS OF TIME



ŞİMDİ  VE  'DE!

MAGIC IN HIGH DEFINITION

WALT DISNEY PICTURES ve JERRY BRUCKHEIMER FILMS sunar JAKE GYLLENHAAL "PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME" bir MIKE NEVELL filmi  
BEN KINGSLEY GEMMA ARTERTON ALFRED MOLINA MICK HARRY GIBSON-WILLIAMS HİSTORİK TASARIM PENNY ROSE FİLM GÖRÜLEBİLİR MICHAEL KAHN A.C.E. MARTIN WALSH A.C.E. NICK AUSTLEY YAPIM TASARIM WOLF KRÖGER  
SÖZLÜK YONEREN JOHN SEALE A.C.S. A.S.C. YAPIM SÜRÜMLERİ MIKE STENSON CHAD GRANN JOHN AUGUST JORDAN MECHNER PATRICK MCCORMACK ERIC McLEOD YAPIM JERRY BRUCKHEIMER  
PERS PRENSİ VIDEO YONEREN YARILANAKTİR YAKARICI JORDAN MECHNER SENARYO LAŞTIRAN JORDAN MECHNER SENARYO BOZAZ YAKIN VE DOĞUS İMRO & CARLO BEFVARO YONEREN MIKE NEVELL

JERRY BRUCKHEIMER  
FILMS

© Disney.

Walt Disney  
HOME ENTERTAINMENT



## ONLINE OYUN!

Türkiye'de oyun sektöründen ve bu sektörün kalkınmasından bahsederken online oyunları es geçmek doğru olmaz çünkü özellikle son iki - üç yılda bu tür, Türkiye'ye, Türkiye'deki oyun sektörüne çok şey kattı; katmaya devam ediyor. Her geçen gün, pazara yeni bir online oyun firması giriyor ve en önemlisi bu firmalar, oyunlarını Türkçe yapma hassasiyetini gösteriyor.

LEVEL'in da bu pazarı görmezden gelmesi doğru olmazdı; bundan 15 ay önce Online Oyun ile beklenen adımı attık ve Türkiye'nin ilk online oyun dergisini çıkarttık. Ve ilk çıktığı günden bu yana Türkiye'nin açık ara en çok okunan online oyun dergisi oldu. Online Oyun son dönemde ise alternatifsiz bir yayın.

Dergi bugün; Alaplaya, GameForge, GameTürk, gPotato, K2 Network ve Nfinity Games gibi devlerin / girişimcilerin oyunlarına ev sahipliği yapıyor ve sadece ücretsiz online oyunlar değil, tüm online oyunlar hakkında her türlü güncel bilgiyi içeriyor. Verdiği hediyelerle de fark yaratıyor.

Türkiye için bir ilke öncülük etmek, sizler için Türkçe bir kaynak yaratmak ve bunu size ücretsiz olarak ulaştırmak gurur verici.

LEVEL'a gelince... Ayın olayı GamesCom'du elbette ki. LEVEL Online'ı takip edenler, fuardaki gelişmeleri anbean izleme şansını yakaladılar ama bu büyük fuara LEVEL'da da büyük bir yer ayırdık.

Ve yine uyumadık, etmedik, güzel bir dergi hazırladık size; umarım beğenirsiniz.

Gelecek ay görüşmek üzere!

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

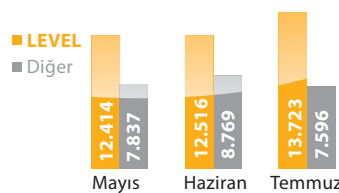
### Notlar

- FRP'ciler 4 Eylül'de, 12:00'de, Taksim'de buluşuyor. FRPNet'in düzenlediği bu güzel convention'a sizi de bekliyoruz. Detaylar <http://frpnet.net> adresinde!

- Bu ay altı hediye: Türkiye'nin ilk ve en çok okunan online oyun dergisi Online Oyun; Sam & Max Seosan 1 tam sürümü; dev Lara Croft and the Guardian of Light ve Need for Speed World posterleri; Sword 2 promo kodu (Detaylar Online Oyun'un 10. sayfasında); Rappelz Resurrection, Nostale, Point Blank client'ları; LOCO - Hero kitapçığı



YaySat tarafından açıklanan resmi rakamlara göre LEVEL'in Ağustos sayısı satış tahmini 14.500\* Diğer yandan, 2010 yılında da beş haneli satış rakamlarını gören tek oyun dergisi yine LEVEL oldu. İşte son üç ayın resmi satış rakamları ve diğer istatistikler:



**Ağustos satış tahmini:**  
14.500\*  
**Yıllık iade oranları ortalaması:**  
LEVEL %26 Diğer %43

\*Tahminler +/- 750 değişkenlik gösterebilir.

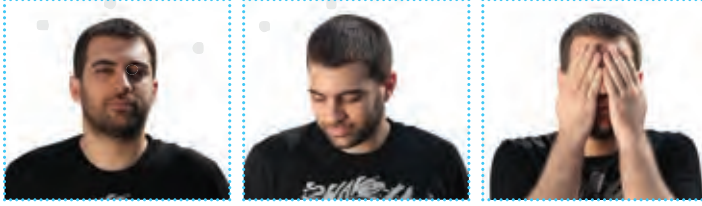
■ Kavurucu sıcaklarda en serinletici oyun hangisi?

## Elif Akça



■ Daha çıkmadı ama Hydrophobia tam yazlık oyun. O suyla dolma tehlikesi olan bölümlerde, şırl şırl sesler eşliğinde koştuğumuzu hayal edince bile serinliyorum.

## Şefik Akkoç



■ Serinletici mi? Yok öyle bir oyun! Değil oyunlar, soğuk içecekler bile serinletmiyor beni! Bu havada tek kaçış yolu klima, o da belli bir süre sonra çarpıyor. Sibiryaya soğukları geri dönsün!

## Nurettin Tan



■ Kış Olimpiyatları ya da bikinili kızların olduğu Beach Volley olabilir. Hangisi olursa olsun tiril tiril serin tutacak tek parça boxer ile oynamak maksimum serinlik sağlayacaktır.

## Eray Ant



■ Aslında bilgisayar başında oynadığım her oyun serinletici! Vantilatör masama dönük olduğundan, Battlecruiser'ın camından sarkma etkisi yaratıyor.

## Ömür İklim Demir



■ Benim için Modern Warfare 2, özellikle de kar fırtınasında geçen Cliffhanger bölümü!

# LEVEL

EYLÜL 2010, SAYI 164

### YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

### İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

### YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

### YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

### YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ

Elif Akça elif@level.com.tr

### EDİTÖR

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

### YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

### GRAFİK TASARIM

Emre Öztinaz emre@level.com.tr

### KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Burak Aydoğan burakay@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Eray Ant eray@level.com.tr

Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Hasan Başaran hbasaran@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Kudret Bilen kudret@level.com.tr

Meriç Erbay merbay@level.com.tr

Murat Karşioğlu mkars@level.com.tr

Nurettin Tan tan@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otopac@level.com.tr

Recep Baltaş recep@level.com.tr

Tunç Dindaş turbo@level.com.tr

Turgut Taneli turgut@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

### MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

### ANKARA TEMSİLCİSİ:

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: Cem M. Başar

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

### LEVEL Reklam Satış Müdürleri:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

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

Şahika Şahinkaya, ssahinkaya@doganburda.com

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

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

Tel: 0 212 336 53 37, Faks: 0 212 336 53 93

Reklam Teknik Müdürlüğü: 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

Esentepe / İstanbul

### REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

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

Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850

Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

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



TOM CLANCY'S

# H.A.W.X.2



Sıradışı manevralar sayesinde  
düşmanlarınızla yüzleşin



Yenilenmiş özellikler; UAV kontrolü  
gece görevleri ve daha birçoğu...



4 kişi oynanabilen co-op modunda veya  
8 kişilik çoklu oyun türünde yer alın.

**GÖKYÜZÜNÜN TEK HAKİMİ OLMAYA  
HAZIR MISINIZ?**

[www.hawxgame.com](http://www.hawxgame.com)

tiglon

PS3  
PlayStation 3

PlayStation Network

XBOX 360

XBOX  
LIVE

PC  
DVD  
ROM

UBISOFT



## HOMEFRONT Sayfa 60

Kuzey Kore ile Güney Kore birleşir, bu birliğe Japonya da katılır ve Amerika Birleşik Devletleri işgal edilir. Bu alternatif senaryoyu merak ediyor musunuz?

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

### İLK BAKIŞ

- 30 Dead Rising 2 (Test) TEST  
ETİK
- 32 Street Fighter X Tekken
- 34 The Sims 3: Late Night
- 36 Tom Clancy's  
H.A.W.X. 2
- 38 Pro Evolution  
Soccer 2011 (Test) TEST  
ETİK

### 42 Ajan Simit

#### DOSYA KONUSU

- 44 gamescom 2010
- 60 Homefront

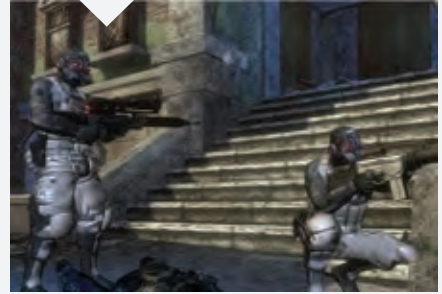
### 58 Director's Cut

### 66 Hasan Hasan'a Karşı

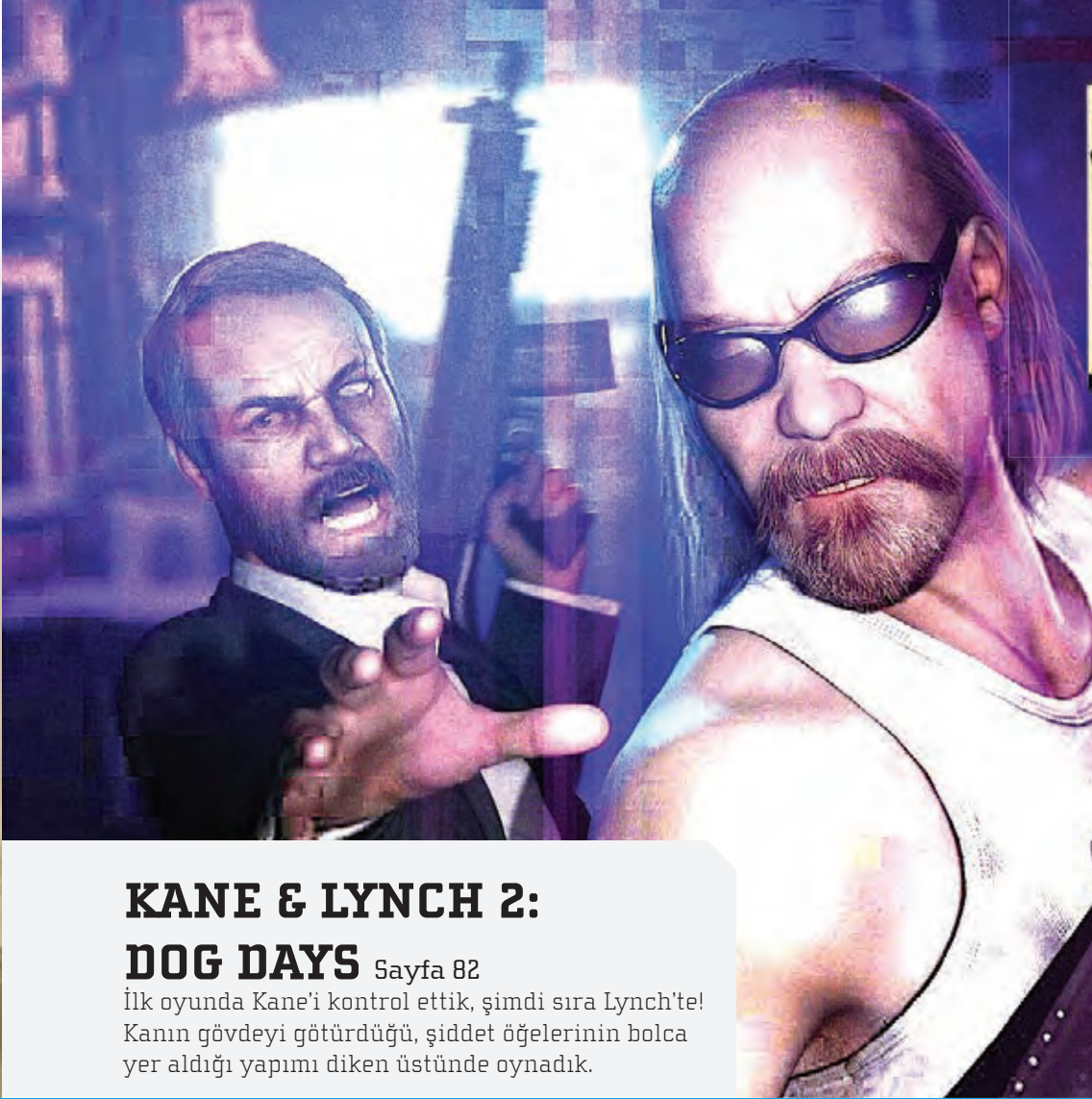
#### İNCELEME

- 70 Disciples III: Renaissance
- 72 Need for Speed World
- 74 Mafia II
- 78 Lara Croft and the  
Guardian of Light

### 80 Blacklight: Tango Down



- 82 Kane & Lynch 2: Dog Days
- 86 Puzzle Quest 2
- 88 Angry Birds
- 89 Din's Curse
- 89 e7
- 89 Mirage



## LEVEL DVD 164

### DEMOLAR

Din's Curse  
Mirage  
pOnd  
Sam & Max 03x04

### KURULUM DOSYALARI

NosTale  
Point Blank  
Rappelz: Resurrection

### VIDEOLAR

Ace Combat: Assault Horizon  
Arcania - Gothic 4  
Call of Duty: Black Ops  
Castlevania: Lords of Shadow  
Dead Space 2  
Deus Ex: Human Revolution  
Diablo III  
Dragon Age II  
Dungeon Siege III  
Fable III  
F.3.A.R.  
God of War: Ghost of Sparta  
Guitar Hero: Warriors of Rock  
Heroes of Might and Magic VI  
inFamous 2  
Killzone 3  
Lord of the Rings: WitN  
Marvel vs. Capcom 3  
Mass Effect 2  
Medal of Honor  
Pro Evolution Soccer 2011  
Spider-Man: SD  
Thor: The Video Game  
Tom Clancy's H.A.W.X. 2  
W40k: DoW II - Retribution

### LEVID'DE BU AY

#### StarCraft II Etkinliği

Electro World'de StarCraft II oynadık.

### Limbo

Şefik'in Limbo deneyimi ve paylaşımları.

### Ayın Elemanı

Hasan Başaran masaya yatırıldı; herkes konuştu da konuştu...

### LEVEL Ligi

Elif çıktı, Eray girdi; peki ayın şampiyonu kim oldu?

## KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

Sayfa 82

İlk oyunda Kane'i kontrol ettik, şimdi sıra Lynch'te!  
Kanın gövdeyi götürdüğü, şiddet öğelerinin bolca  
yer aldığı yapımı diken üstünde oynadık.

89 pOnd

90 Role Playing Günlükleri

93 Online



97 Donanım

104 Doktorlar

106 Rehber

110 Fırat'tan FIFA Taktikleri

112 Market

116 Yapım Hikayesi

119 Kültür & Sanat

122 Rocko@Psikiyatr

124 Kare

130 LEVEL 165

# POSTA

İşbu ki bundan böyle Posta bölümü Cehennem Sıcağı ile anılacak olup kendisi okur mail'larını cevaplayacaktır. Muhatabın nüfus sureti ve ikametgah il muhaberi ilişikte olup yasal süreç başlatılmıştır.

Hava soğursa atın: [inbox@level.com.tr](mailto:inbox@level.com.tr)

## PS3 ALDIM, BİLGİSAYARA ELVEDA...

Selamlar olsun Tuna Abi ve LEVEL'in o değerli mi değerli, bilgili halkı. Dergiyi 128. sayısından beri beğenerek takip ediyorum. Tuna Abi Sonisphere'daki halin neydi öyle?! Neyse çok uzatmayalım ve sorularımıza geçelim. **Sonisphere'daki halimi oraya, bana haber vermeden koyan LEVEL yönetimini buradan kınıyorum. Üç gram karızmamız vardı, o da gitti! Neyse, ben konseri en yakın bölgeden izledim ya, o bana yeter...**

1. Haziran'da bu SBS adlı meret sınavdan kurtulduktan sonra, bir PS3 kaptım kendime ve yanına ekledim oyunlarımı. MGS4, Red Dead Redemption ve FIFA 2010 aldım; tabii ki God of War 3'ü unutmadım. FPS seviyorum ama sen diyebilirsin, "Konsolda FPS olmaz" diye. Fakat PS3 aldığım için bu sene (Hatta iki sene.) bilgisayarımı yenilemem zor olacak. Bu durumda ne önerirsin? (Tür olarak fark etmez.)

**Bence oraya bir Uncharted 2 iyi gider. inFamous da**

**olur bak. Hem ucuzlamıştır da artık...**

2. PS3'te bildiğim kadarıyla oyunların multiplayer beta'larına katılma imkanımız oluyor ama bunun için herhangi bir beta key almak gerekiyor mu? **Beta'lar ikiye ayrılır Boğaçhan: İyi huylu beta'lar, kötü huylu beta'lar. Kötü huylulara bilimsel alanda "closed-beta" da denmekte ve bunlara ancak davetiyeyle veya özel key'lerle girilebilmektedir. İyi huylular ise "open-beta"dır, candır, kalabalıktır, eğlencelidir. Açık beta'lara girmek içinse PSN'i takip etmen yeterli.**

3. Bir God of War hayranı olarak serinin bitmesine çok üzülürüm. Seri bence devam etmeli. Çok fazla mitoloji var tarihte; suyunu çıkartmadan oyuna dönüştürseler çok güzel olur kanımca. Sence Tuna Abi? **Bence fazla uzatmamak lazım. Bence başka bir isme yönlense Sony, daha akıllıca olur.**

4. Ben ayrıca bir Flight Simulator hastasıyım. Bana önerebileceğin bir joystick var mı?

**Flight Simulator... Uçağım diyorsun yani. Ben ise ayakları yere basınca mutlu olan bir insanım. O yüzden sana en fazla "Logitech" marka bir şey al diyebilirim, o da markayı sevdiğimden.**

5. Crysis 2 bildiğimiz üzere konsollara da çıkacak. Ben konsola alacağım ama sizce insanların tercihi hangi platforma olur?

**Konsollar evreni ele geçirdiği için büyük ihtimale konsol satışları daha yüksek olacak. Ben ise bilgisayarda oynayacağım ve bilgisayarım zayıf kalacağı için sinirleneceğim. Öngörülü bir insanım, evet...**

6. Benim kanaatimce dergide bir yaprak dahi olsa iPhone oyunu incelemelisiniz. Artık Türkiye'de çoğu insanın iPhone gibi mobil platformu olmaya başladı. Yanılıyor muyum?

**Biz zaten "bir yaprak dahi" iPhone oyunu inceliyoruz. Tabii ki yeri gelirse. Misal bu ay yeri geldi, inceledik.**

Sorularım bu kadar. Bir gün PS3'te bir online mücadele-





de veya bir lansman gibi bir olayda tanışmak çok ama çok istiyorum. Dergide yayımlanması dileğiyle, mail'imı burada sonlandırıyorum. Teşekkürler.  
*Boğaçhan ÜLKER*

## ALIENWARE NEDİR?

Merhaba LEVEL. Ben 149. sayıdan beri derginizi takip ediyorum; ne zamandır mail atacam diyorum ama kısmet bugüneymiş.

1. Ben bir PS3 kullanıcısıyım. PS3'ü alalı çok olmadı ama bir GoW hayranı olarak GoW3'ü hemen bitirdim. Önceki sayılardan birinde dediğiniz gibi çok kısa ve kolay, tadı damağınızda kalıyor ama yine de mükemmel bir görsellik ve hikaye içeriyor. Bana GoW3 tadında bir oyun tavsiye eder misiniz? Uncharted 2'yi düşündüm ama hala kararsızım.

**GoW3 tadında bir oyun öneremiyorum sana ama Uncharted 2 son derece iyi bir seçim olacaktır. (Dante's Inferno da denenmeli bence. - Elif)**

2. Elimde oyun olarak PES 2010 ve GoW3 var. BC2 vardı ama pek sevmedim, bu yüzden kuzenimle PES 2010 karşılığı değiştirdim. Sizce iyi mi yaptım?

**İkisi çok farklı oyunlar. Mesela ben hayatta yapmazdım böyle bir değişim zira PES nere, ben nere...**

3. Red Dead Redemption almalı mıyım? Aslında aklımda GTA IV var, kararsız kaldım... GTA 5 çıkacak mı? Çıkacaksa, ne zaman çıkar?

**GTA IV'ü al önce, sonra da Red Dead Redemption'ı al. Bunları bitirdikten sonra da GTA 5'i beklemeye başla. Mesela bir 12 sene bekleyebilirsiniz...**

4. All Points Bulletin gözüme güzel gözükte ama sanki biraz GTA özentsisi gibi... Sizce kaliteli bir yapı mı?

**APB, GTA özentsisi değil. Olay daha farklı. Bana kalırsa kaliteli değil, oynamam da. Ama nedir, Elif oynuyor, Şefik oynuyor. Onlar oynuyorsa, bir bildikleri vardır. (Sence var mıdır? Bize SMS'le bildir.)**

5. Alienware'i beğendim ama daha önce Alienware bilgisayar kullanmadım. Normal PC'den bir farkı yoksa Türkiye'de satışı niye bu kadar az?

**Alienware bilgisayarlar gerçekten çok hoş ürünler. Fakat bunlar pek sıradan ürünler olmadıkları için her mağazada bulmak da kolay değil. Bu yurt dışın-da da böyle, burada da.**

Sorularım bu kadar, cevaplarsanız mutlu olurum. Dergi mükemmel; aynen böyle devam etmeniz dileğiyle, teşekkürler...

*Latif MAHMUTOĞLU*

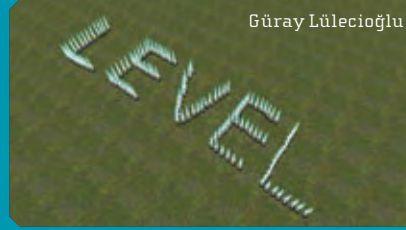
## XBOX 360'TA DVD Mİ?

Merhaba LEVEL ahahisi, Xbox 360'a Haziran sonları gibi kavuştuktan sonra, ilk olarak Gears of War 2'yi (PS3'ü olanlar sadece uzaktan bakıyorlar.) bitirdim. GEOW2 çok zevkli ve sürükleyiciydi. Ardından başka oyunları deneyeyim dedim ve bir sürü oyun birikti. Bayonetta, Darksiders, Dragon Age: Origins, Devil May Cry 4, Just Cause 2, Street Fighter 4, Tekken 6, Split/Second, Lost Planet 2, Transformers: War for Cybertron ve daha bir sürü oyun...

**Bu kadar oyunu biriktirmiş olman senin ya refah düzeyinin bayağı yüksekte olduğunu gösterir, ya da korsan oyun oynadığını! Seni "Kantı" dizisine bildireceğim, bir gelsinler baksınlar orada neler oluyor... Şaka bir yana, hakikaten iyi oyun biriktirmişsin. Oynasana onları yahu? Oyunlar oynamak içindir. Biriktirmek için pul veya gazoz kapağı toplayabilirsin. Bunlar da bittiğine göre... Kafam karıştı Serkan şu havalarda; üstüme gelme! (Devreler yandı.)**

1. Just Cause 2'ye heyecanla başladım. Oyunun %29'unda senaryoyu bitirdim, Baby Panay (Son boss) çok kolaydı. Şimdi normal, ortalığı dağıt moduna girdim (Böyle demek daha açıklayıcı.) ama sıkılmaya

## LEVEL HER YERDE!



*Okurlarımız LEVEL'i oyunlarda da yaşıyor.*

başladım... Birkaç oyun önerisi istiyorum sizden. Gears of War 2 gibi, aksiyon yoğunluğu bol olan bir oyun önerir misiniz acaba?

**En büyük hatayı yapmışsın. Just Cause 2'nin senaryo bölümlerinden bir tane yapacak, ardından on tane yan görev yapacaksın. Yoksa oyun bitince her şey anlamsız oluyor... Sana o zaman elinin altındaki Bayonetta'yı veya Darksiders'i öneriyorum.**

2. Final Fantasy XIII'ü öneriyor musunuz acaba? Malum Xbox 360'da Blu-ray yok; bu da bayağı etkiliyor oyunu çünkü oyun 21 GB. Neden Xbox 360 bu DVD'den kurtulamadı ki?

**FFXIII'ü PS3'te oynamanı öneriyorum. Böyle bir olanığın yoksa Xbox 360'da da oynatabilirsin elbet. Xbox 360 aslında DVD'den HD-DVD ile kurtuluyor du ki Sony, Blu-Ray ile ortalığı darma duman etti. Blu-Ray de Sony demek olduğu için Microsoft DVD ile devam edecek gibi gözüküyor.**

3. Özellikle Xbox 360'a geçişim ile PC yenilemem gerek kalmadı. Bu da bana büyük bir fırsat açtı çünkü bilgisayarımdayı tüm oyunlarımı sildim, Win 7'lerimi boşaltıp Linux sürümlerimi kurdum. Acaba hiç Linux deneyiminz oldu mu? Olduysa hangilerini denediniz?

**"Win 7'lerimi boşalttım..." derken ne demek istedin acaba? Win 7'yi silip Linux yüklediğini var sayıyorum şu an. Bizim Linux deneyimimiz olmadı dergice. Fırat'ın Mac OS deneyimi var mesela, o olur mu? Linux'u sevmiyorum ben maalesef. Tamam açık kaynak kodu iyidir, güzeldir ama bana gelmez.**

4. Özgür yazılım felsefesini destekliyorum fakat büyük bir hata yaptım ki ne hata; ben özgür yazılım felsefesini seçerken yan çizdim, Xbox 360'a geçtim. Xbox 360 = Microsoft; hiç özgür oldu mu yahu? Ama dediği bence; siz nasıl karşıladınız acaba bu olayı?

**Özgür yazılım felsefesini destekle ama bunu konsollarla bağdaştırma. Ortalıkta Linux kurabileceğin ve buna göre şekillendirebileceğin bir konsol olmadığına göre, bu konuyu kafana takmana da pek gerek yok. İyi etmişsin Xbox 360 almakla.**

5. Kinect ile Xbox 360 PS3'e büyük bir tokat attı, PS3 de bunu Move ve3D ile atlatmaya çalışıyor ama atlatamaz gibi duruyor... Sizce sonu ne olacak bu kapışmanın? Eğer Microsoft, Kinect ile hakaten vaat ettiklerini yaparsa, Sony de Nintendo da zor günler yaşayacak. İnsanın vücudunu kontrol cihazı olarak kullanabilmesi çok ileri bir teknoloji rakipleriyle kıyaslayınca.

6. Kinect'in en kötü fragmanı Star Wars videosu oldu.

Sizce bu şekilde olsa da Kinect yeterli hayran toplayabilirdi mi?

**Merak etme ortada öyle büyük bir sorun yok. Kinect şu an en çok merak edilen teknolojilerden bir tanesi. Oyunlarla az çok alakası olan herkes deneyecektir, emin ol.**

Sorularım bu kadardı. Cevaplarsanız sevinirim.

*Serkan ARPACI*

## OTEL RESEPSİYONUNDAN, LEVEL'A...

1. Tuna Abi dur! Ülkede ne kadar psikopat, kaçık var, beni buluyor. "Ne isyanı bu?" deme, önce bir oku. Bu satırları sana üç saatlik bir bekleyişin ardından ele geçirdiğim otel resepsiyonundaki bilgisayardan yazıyorum. Önce 35 yaşındaki bir kadının Farmville'de ekip biçmesini, sonra da -dalgınlıkla bilgisayarı kapıncıncı 11 yaşındaki bir kızın Mario serüvenlerini izledim. Tam pes edecektim ki elektrikler kesildi! (Ya da biri fişi çekti.) Kızın bilgisayardan yeterince uzaklaştığını gördüğümde elektrikler tekrar geldi. (Ya da biri fişi taktı.) Kız daha bilgisayarın "dıtıt" sesini duyup arkasını döndü, ben bu satırları F klavyede yazmaya başladım. İşence! Her neyse uzatmayalım, hemen girişiyorum konuya. Ben bir LOTR hayranıyım. Filmi, kitabı, her şeyiyle... Ve güzel de bir oyun bekliyorum. Bir oyun firması ne zaman LOTR üzerinden bir insanlık suçu işlese, ben kafamı taşlara vurmaya başlayıyım. (Türkiye'de vurulmadık taş bırakmadım.) Şimdi soruyorum, War in the North bir şey vaat ediyor mu? Bu da bir rezalet olacaksa, taa İngiltere'ye gidip Stonehenge'e kafa atacam. O da sorun değil; güzel oyun çıksın, gerekirse piramitlere, gerekirse uzaydan gelen küçük gök taşlarına kafa atarım. Bana bir şey söyle; ne zaman LoTR'a yakışan bir oyun çıkacak?

**Öncelikle aşırı direkt girişinden dolayı seni tebrik ediyorum. Ne var ki gerçek hayatta, "Merhaba. Selam. Nasılsınız?" gibi giriş kelimeleri kullanırsan, sana uzaylı muamelesi yapılmaz. Fakat anlattığın hikaye gerçekten komikti, giriş falan unuttum, hikayeye güldüm. Bize bu badireleri atlattıp mektup yazman bile son derece büyük bir şey. LoTR serisinin son oyunu War in the North, vaat edilenler yapılırsa kötü bir oyun olmayacak; hatta iyi bir oyun olması bile muhtemel. Beklememiz gerekiyor...**

2. Bir süredir LEVEL Liginin takip ediyorum ama nedense (En azından benim için) sıkıcı olmaya başladı. Ligdekilerin sayısı artınlamaz mı? Dört yerine sekiz gibi... Özellikle seni görmek istiyorum Tuna Abi.

## YAZIM KURALLARI ÜZERİNE...

Sevgili Posta okurları ve Türkçe'yi seven arkadaşlar. Şayet ki az sonra göreceğiniz maddelere dikkat ederek posta yollarsanız, o kadar mutlu olacağız ki... Bakın, bir okuyun, hiç de zor olmadığını göreceksiniz.

- Noktadan sonra boşluk bırakın. Bakın, ne kadar da kolay...
- Çift boşluk bırakmayın.
- Virgülden ve diğer noktalama işaretlerinden sonra da boşluk bırakırsanız ziyadesiyle seviniriz.
- Noktalama işaretleri kullanmaya çalışın. Cümleler başlıyor ama bitmiyor, okurken helak oluyoruz!
- Noktadan sonra büyük harfle başlayın. Örnekteki gibi. Bu da bir örnek. Bu da...
- Parantez içine bir şey yazacaksanız, o cümleye de büyük harfle başlayın. (Bu bir örnektir.)
- PS3, Xbox 360 gibi isimleri yazarken, benim yazdığım gibi yazın. İnanın bu da çok kolay!
- Derginin ismini yazarken, "level", "Level" gibi yazım şekilleri yerine, "LEVEL" yazarsanız, durduğum yerde kolbastı oynarım!
- Ve son olarak, MSN veya başka sohbet ortamlarındaki "chat" ağzını kullanmayın. Şurada ciddi bir ortam yaratık, bozmayalım, "di mi"?
- Bu maddelere dikkat etmeniz dileğiyle, esen kalın!

ama BC2, MW2 vb. oyunlar CS'den çok daha iyi. Bu insanlar CS'nin çoktan tarih olduğunu farkında değil mi?  
**Bence değiller. CS'ye takılıms, gidiyorlar... Mesela ebeveynler, belirli bir yaşın üzerindeki insanlar da yeniliklere kapılıyor. Alıştıkları, onlara kolay gelen şeylere takılı kalıyor. Bence mantık aynı. (Ya da gerçekten bilmiyorlar oyun dünyasını.)**

3. Daha önceki sayılarda Unreal Tournament 3 oynadığını okudum. Ben de UT serisini çok seviyorum. (İlk oyunu bile hala bilgisayarımda var.) UT3'de en sevdiğin silah hangisi Tuna abi?

**Ben Rocket Launcher'ın fanatığıyım. Uçanı kaçanı vurabiliyorum. (Emin konuştum.) Redeemer'a da sempati büyük ama biliyorsun, onu bulmak ve etkili bir biçimde kullanmak pek zor.**

4. Ben bir Star Wars hayranıyım. The Force Unleashed'i oynadım ve çok beğendim. (Güç'ün karanlık tarafını hep daha çok

sevmişimdir.) TFU2'nin videolarını izledim; çok güzel görünüyor. Sizce ilk oyundan güzel olur mu? (Bence olur.)  
**Bence de TFU2 ilk oyundan iyi olacak çünkü ilk oyun aslında iyi değildi. Ortada bir çaba vardı ama uygulanış maalesef çok iyi değildi. İkinci oyunun daha iyi olacağını ümit ediyorum ben de.**

5. Sizce GTAIV mü daha iyi yoksa, Mafia II mi?  
**GTAIV çok daha özgür bir oyun. Mafia II ise daha detaylı, atmosferi daha sağlam ama daha düz bir oyun. O yüzden bir karşılaştırma yapmamak lazım.**

6. Derginin "Doktorlar" bölümünü gülerek okuyorum. Cenk ve Erdem abilere teşekkürlerimi iletir misiniz?  
**Neden onların bölümüne konuk olarak sen teşekkür etmiyorsun? Bence bunu yapabilirsin Kağan!**

7. Son olarak kim ne derse desin, Elif'in (Abla deyince kızıyor.) saçları sarı halyle çok güzel. Böyle devam...  
**Elif'in saçları kalaylımı, ah kalaylım... Elif'in saçlarının dışında bir konu konuşsak mı? Ne dersiniz? Yetmedi mi kıldan, tüyden bu kadar çok konuşmak... (Ben maviyi seviyorum.) (Yetti de arttı - Elif)**  
Sorumları bu kadar. Mümkün olduğunca kısa ve doğru yazmaya çalıştım. Oyunlar hep sizinle olsun!  
*Bilge Kağan YILDIZ*

### TUNA AĞABEY...

Mehraba Tuna Abi. LEVEL dergisini zevkle okuyup odamın görkemli köşelerinde biriktiriyorum. Oyalanmamadım sorularına geçiyorum.

1. Geçen aylarda Xbox 360 120 GB aldım ve Slim'in çıktığını duyunca da ölecek gibi oldum. Slim Elite'in üzerine geçerken o kadar yenilik ve özellik ekliyor mu yoksa boş yere mi öldüm ben?

**Adnan? Niye ölüp ölüp duruyorsun evladım? Öldüm, öldüm, dirildim de bari de yaşama dön. Elite aldysan sorun yok. Arcade falan alsaydın ölebilirdin. (Aaa!) Hiç dert etmeyesin, Slim o kadar aşmış özellikler getirmiyor.**

2. Ayrıca Xbox 360 oyunlarını bulamıyorum. Nereye gitsem ya olmuyor, ya da olanlar güzel olmuyor. İnternette sipariş dışında nerede bulabilirim bu oyunları?

**Xbox 360 oyunlarını Türkiye sınırları içerisinde ya gittigidiyor'dan ya da OverGame'den bulabilirsiniz. Yoksa zor oluyor, biliyorum.**

3. Sıkı bir AC fanatığı olarak AC: Brotherhood hakkında çok pis heyecanlandım. Sen ne düşünüyorsun?

**Sıkı bir AC fanatığı olmayarak bu oyuna özel bir ilgi duymuyorum. Fakat umuyorum ki ikinci oyundan**

**çok daha iyi olur...**

4. War in the North hakkında hiç haber yok mu?

**Yeni bir bilgi yok. Sitelerini takip etmeni öneririm. www.warinthnorth.com'a bir uğra.**

5. Dungeon Keeper 3 olur mu dersin? Gerçi Bullfrog battı ama bir umut?

**Off... Olsa çok iyi olur be Adnan. Çok isterdim gerçekten; çok severek oynadığım oyunlardan bir tanesiydi Dungeon Keeper.**

6. Son sorum biraz gereksiz olsun istedim. Sizin oralar kaç derece? Buralar en az 40 var da.

**Şu an durduğum yerde terliyorum. Sadece klavyede yazı yazıyorum ve terliyorum. Olmamalıydı bu. Geçen gün arabanın derecesi, dışarsınının 44 derece olduğunu söyledi, anında bayıldım.**

Sorumları bu kadar; cevapları sevindirir, yayımlarsanız daha da sevinirim.

*Adnan KIRAN*

### DUNA

Selam Tuna abi. Nasılsın? "O kadar oyun oynuyorsun, bir de kötü mü olacaksın?" diye espri yapacaktım ama vazgeçtim, demode oldu artık. Tam bir sene oldu dergiyi almaya başlayalı... İyi ki arkadaşın elinde gördüm de başladım. Fazla uzatmadan sorulara geçeyim.

1. Şu Valve nasıl bir firmadır, bütün FPS'leri bağımlı yapıyor insanı. Counter-Strike'i zaten 9 senedir oynuyorum. Left 4 Dead 2'yi de çok beğendim ve internette oynamak istiyorum. Oyunu orijinal olarak alsam, direkt oyuna girip multiplayer olarak oynayabilir miyim? Yoksa ayrıca Steam hesabı falan almak gerekiyor mu?

**İnternette oynanmayan Left 4 Dead'e LEVEL Dergisi sınırları içerisinde "kopya oyun" denir ve imha edilmesi gerekir. Evine geliyoruz Umur, kaçıl! Left 4 Dead 2'yi internette oynamak için www.steampowered.com adresine girip kendine bir hesap yaratıyorsun ve dilersen dijital bir kopyasını, ya da bir mağazadan alacağın kutulu versiyonunu Steam üzerinden, bedavaya oynayabiliyorsun.**

2. Ben bu aralar pek ilgilenemedim haberlerle de Modern Warfare 3 çıkacak mı? Hikaye biraz ortada kaldı gibi geldi de... Yoksa başka bir isimle falan mı devam edecek sence?  
**MW3 hakkında bir haber yok. Şimdilik MoH ve CoD: Black Ops bekliyoruz.**

3. Silent Hill 1 hariç, bütün SH oyunlarını -PSP'deki Origins dahil- oynadım. SH3 hariç hepsi beni mest etti. PC'yi yenileyin de Homecoming'i oynadım, o da muhteşimdi. PC'ye de çıkacak yeni bir SH oyunu falan var mı bu aralar?

**Bence Silent Hill 1'i de oyna. PSP'ye yaptılar onu Remake olacak. Silent Hill'in sekizinci oyunu çıkacak ama PC lafı geçmiyor haberlerde...**

4. Max Payne 3 nerede kaldı ya? Yeni kasları ağırlık yaptı herhalde, çıkamadı gitti... Yeni tarih falan var mı?

**Max Payne 3 ertelendi. Daha da ertelenir bence. O ismi heba etmek istemiyorlar, o yüzden geciktikçe gecikecektir oyun.**

Çoğunlukla tarih sordum, sıkmadım seni inşallah Tuna Abi. Neyse bir dahakine coğrafya sorarım. Aman neymiş, "Cevaplırsanız sevinirim, yayımlarsanız uçarım!" falan...

Her sayıda görmekten bıktım bu demode şeyleri. Ben senin yayımlayacağına inanıyorum Tuna Abi. Bak üniversite sınavına gireceğim, hala alıyorum dergiyi. Gerçi o espriden sonra umut azaldı ama neyse, haydi kolay gelsin...

**Vaaya, diğer okurlara satıyorsun ha. Çok cesursun. Üstteki isimlere e-posta adresini verdim, sana hepsi kınama mesajı yazacak. Belki de spam mail atarlar her gün. Şaka şaka. E-postan bizde saklı. Espirini de görmezden geliyor ve sana üniversite sınavında başarılar diliyorum. Görüşürüz.**

*Umur GÜL*

► **Ligdekilerin sayısı bence de artmalı. Benim olmamam büyük bir eksiklik tabii ki. Bense bir LEVEL Ligi... Çok saçma. Şöyle oldu Berkin, LEVEL Ligi'ne başlarken laf olsun diye oyunlar oynadık. Ben herkesi açık ara yenince bir katakulliyeye getirip beni ligden attılar. O gün bugündür ligden uzağım... (İnandın mı? Bence inanmalısın.)**

3. Ayın elemanı sen olmuştun; öncelikle tebrik ederim. DVD'yi açmadan önce kafamda kurdum; eğer sen seçilmeseydin soracaktım, "Siz neye göre seçtiniz bunu?" diye çünkü gerçekten çok çalıştığını düşünüyorum. Çoğu yazıda senin adın var ve hak ettiğin olmuş. Fakat şunu fark ettim, özellikle Elif Abla'yla Firat Abi sana laf atmış biraz. Onlara benim için sorar mısın, Firat Abi çok çalışkan olup çok sevdiğin için mi bu yola başvurmuş, Elif Abla da güzelliği sırrını açıklamana mı kızmış?

**Firat beni sevmiyor. Elif de kıskanıyor. Ondan daha güzel ve çekici olduğum için kıskançlıktan tırnaklarını yiyor Elif. (İnandın mı? Bence inanma! Sakın!) Niye bana satıyorlar emin değilim. İnsan sevdiğiyile uğraşmış belki ondandır. Belki de kıskanıyorlardır? Firat lepiska saçlarını, Elif ondan daha güzel ve çekici olma... Bak şimdi!**

Dört gözle cevabını bekliyorum Tuna Abi. Cevaplırsan çok mutlu olacağım. Yayımlarsan da sevinirim ama ben içimi döktüm ya, bana o da yeter...

Sevgilerle,  
*Berkin GÜMÜŞ*

### HER YERDE, HER ZAMAN LEVEL!

Mehraba LEVEL! Bu size yolladığım ilk posta. Yayımlarsanız -herkes gibi- çok sevinirim. Ben 16 yaşında bir LEVEL okuruyum. Üç senedir LEVEL'i çok severek okuyorum. Konsolum maalesef yok, oyunları orta halli bilgisayarımla oynuyorum. (Orta halli falan ama çok severim keratayı.) Daha fazla uzatmadan kısa ve öz sorularına geçeyim.

1. Şu ana kadar kaç oyun bitirdin Tuna Abi?

**Bir saniye, "Bitirdiğim Oyunlar" etiketli defterime bakayım. Baktım, bulamadım. Çünkü böyle bir defter hiç olmadı... Belki de oldu ve bir rüyadayız şu an. (Inception'i izledim de az önce.) Bitirdiğim oyunların sayısını kesinlikle bilmiyorum. Ne desem yalan olur...**

**Sen kaç tane bitirdin? Bize bitirdiğin oyun sayısı kadar erzak gönderirsen mektubunu yayımlamayı gözden geçirebiliriz. (Aday aday.)**

2. İnternet kafelerde hala Counter Strike oynayan birçok insan görüyorum. Biliyorum zevkler ve renkler tartışılmaz

Yarının Mimarları™ 



**Akılla sizi anlayan ve hızınıza ayak uyduran bir performans.  
Siz şekilden şekle girmeyin diye...**

Turbo Boost Teknolojisi'ne sahip 2010 Intel® Core™ İşlemci Ailesi ile tanışın.<sup>1</sup> Bilgisayarınızın performansına ayak uydurmak zorunda kaldığınız günler artık geçmişte kalırken, akıllı performansı ile sizin ihtiyaçlarınızın karşılanacağı yepyeni bir dönem başlıyor. Daha fazla bilgi için [intel.com.tr/core](http://intel.com.tr/core)



<sup>1</sup>Intel® Turbo Boost Teknolojisi, Intel Turbo Boost Teknolojisi'ne sahip işlemcili bir bilgisayar gerektirir. Intel Turbo Boost Teknolojisi donanıma, yazılıma ve genel sistem konfigürasyonuna bağlı olarak performans değişikliği gösterebilir. Sisteminizin Intel Turbo Boost Teknolojisi'ne sahip olup olmadığını öğrenmek için bilgisayar üreticinize danışın. Daha fazla bilgi için [www.intel.com/technology/turboboost](http://www.intel.com/technology/turboboost)

Copyright ©2010, Intel Corporation. Intel, Intel logosu, Intel Core, Core Inside, Intel Yarının Mimarları™ ve Intel Yarının Mimarları logoları, ABD ve diğer ülkelerdeki Intel Corporation'in ticari markalarıdır.

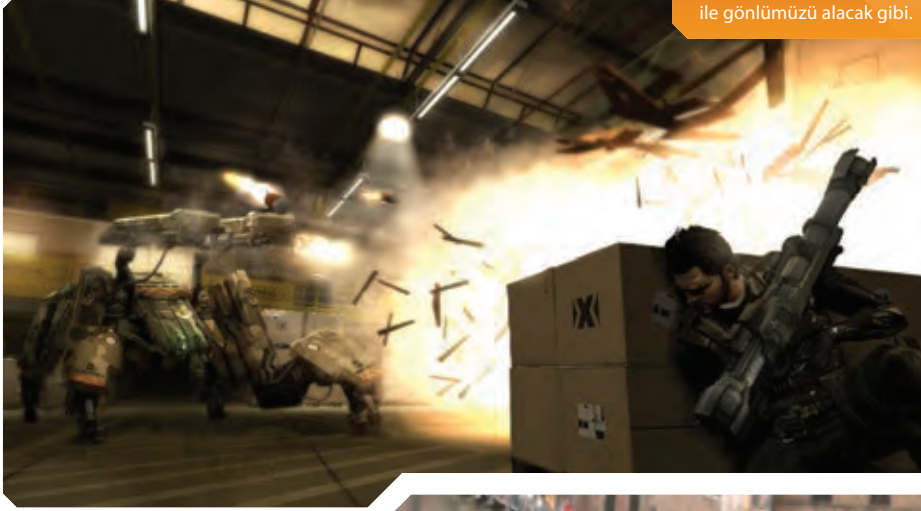
# SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri

## Deus Ex: Human Revolution

Çıkış Tarihi: 2011'in ikinci çeyreği

Birçok seride olduğu gibi Deus Ex serisinde de detay ve RPG seviyesi düşüyor, aksiyon seviyesi çıkıyor. Bu biraz üzücü bir durum olsa da oyun kaliteli görselliği ile gönlümüzü alacak gibi.



## Gran Turismo 5

Çıkış tarihi: 2 Kasım 2010

Bazı oyunları beklemekten sıkılırsınız ama Gran Turismo takipçileri, Gran Turismo 5'i beklemekten hiç sıkılmadı. Ve evet, yanlış görmüyorsunuz; Gamescom 2010'da oyunda karting yarışlarının da olacağı açıklandı.



## Mortal Kombat

Çıkış tarihi: 2011

Street Fighter, yeni nesle kendini sevdirenken Mortal Kombat boş durur mu... Yeni nesil grafiklerle "fatality"leri görmeyi heyecanla bekliyoruz.





**Öyle akıllı ki, hızını artıran akıllı performansı sayesinde siz ona değil, o size ayak uydurur.**

Turbo Boost Teknolojisi'ne sahip 2010 Intel® Core™ İşlemci Ailesi ile tanışın.<sup>1</sup> Bilgisayarınızın performansına ayak uydurmak zorunda kaldığınız günler artık geçmişte kalırken, akıllı performansı ile sizin ihtiyaçlarınızın karşılanacağı yepyeni bir dönem başlıyor. Daha fazla bilgi için [intel.com.tr/core](http://intel.com.tr/core)



<sup>1</sup>Intel® Turbo Boost Teknolojisi, Intel Turbo Boost Teknolojisi'ne sahip işlemcili bir bilgisayar gerektirir. Intel Turbo Boost Teknolojisi donanıma, yazılıma ve genel sistem konfigürasyonuna bağlı olarak performans değişikliği gösterebilir. Sisteminizin Intel Turbo Boost Teknolojisi'ne sahip olup olmadığını öğrenmek için bilgisayar üreticinize danışın. Daha fazla bilgi için [www.intel.com/technology/turboboost](http://www.intel.com/technology/turboboost)



# LEVEL LİGİ

## LE-VID!

VİDEOSU LEVEL DVD'DE!

Ay 14

Oyun **Get to tha Choppa!!1**

Platform **Xbox 360**

LEVEL Ligi'ndeki müthiş performansım karşısında pes eden (!) ilk isim Elif oldu ve kendisi lig mücadelesine ara vererek yerini Eray'a bıraktı. "Nasıl yani?" dediğinizi duyar gibiyim. Hem Eray sunucu değil miydi? Evet, Eray sunucuydu ama artık roller değişti ve ani bir hamleyle mikrofonu ele geçiren Elif artık sunucu, mikrofonu kaptıran Eray ise artık oyuncu! LEVEL Ligi'ni düzenleyen kişi olarak bu durumu onaylıyor muyum? Tabii ki; benim açımdan bir sorun yok. Peki Eray, Elif'in oyunculuk yeteneklerinin yerini doldurabilecek mi? Erken konuşmak istemiyorum ama ilk aydan pek umut vermedi Eray. Üstelik acemiliğine fırsat tanımak adına büyük bir yapımı değil, Xbox Live üzerinden yayınlanan bağımsız bir yapımı lige alet ettim ama... Mücadelenin detayları bu sayfalarda ve LEVEL DVD'de!

### Puan Durumu

İSİM	BU AY	TOPLAM
Şefik	6	115
Emre	8	95
Fırat	10	87
Elif	0	76
Eray	5	5
Ertuğrul	0	5

1



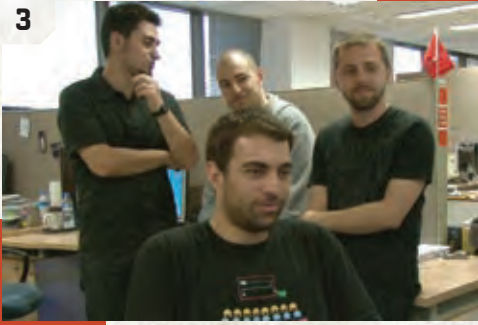
Acemiliğin verdiği heyecanı son sırada yarışarak aşmayı planlayan Eray, kura talihsizliğine kurban gitti ve çekilen kura sonucu ilk yarışmacı olarak gamepad'i eline aldı. Hayatta kalma ve helikopteri yakalama mücadelesi şeklinde geçen oyunda ilk hakkında 28.960, ikinci hakkında 15.879 ve üçüncü hakkında 28.985 puan yapan Eray, bu puanla kaçınıcı olabilirdi? Devam edelim...

2



Sırada Fırat var ve kendisi bu oyunu daha önce oynamış olan tek kişi; üstelik lig öncesi açıkladığı "ev rekoru" dolayısıyla da ayın favorisi. Başlarda oyun birçok kez takılınca motivasyon kaybına uğrayan Fırat, sonrasında kendini topladı ve ilk hakkında 21.884, ikinci hakkında 13.262 ve üçüncü hakkında da 64.397 yaparak Eray'a ciddi bir fark attı ve sonraki rakiplerinin de gözünü korkuttu.

3



Kura sonucu üçüncü sırada ben yarışacaktım ve sadece üç tuşla oynanan bir oyunda "robotik" yeteneklerimi kullanarak sonuca gitmeyi umuyordum. Ne var ki takılma problemi benim de motivasyonumu düşürdü ama buna rağmen ilk hakkımda 31.115, ikinci hakkımda 55.655 ve üçüncü hakkımda 32.009 puan yaptım. Sonrasında rekor kırdığım denememse haklarımı tükettiğim için sayılmadı haliyle.

4



Son olarak gamepad'i Emre aldı eline ve pek iddialı görünmemesi sebebiyle Fırat'ın ayı şampiyon kapatacağı izlenimi verdi bize. İlk hakkında 17.677, ikinci hakkındaysa 24.672 puan yaparak iddiasız olduğunu ortaya koyan Emre, son hakkındaysa tam anlamıyla coştı ve 57.355 puan yaparak son anda ikinciliği ele geçirdi. Bu sonuçla ben de üçüncü sıraya kadar gerilemiş oldum!

**"Ama ilk hakkımda da takılmıştı, bunu sayalım!" - Şefik**

## Oyuncular



### Emre

Favori Film: **Resident Evil**  
Favori Hareket: **Kayma**  
Favori Tuş: **X**  
Bahis: **2.50**



### Eray

Favori Film:  
**Ada: Zombilerin Düğünü**  
Favori Hareket: **Ölme**  
Favori Tuş: **B**  
Bahis: **15.00**



### Fırat

Favori Film: **Dead Alive**  
Favori Hareket: **Zıplama**  
Favori Tuş: **A**  
Bahis: **1.50**



### Şefik

Favori Film: **28 Gün Sonra**  
Favori Hareket: **Ateş Etme**  
Favori Tuş: **Y**  
Bahis: **2.50**

## Ayın Galibi

**50 CENT**

**10 PUAN**

Bu ayın kazananı Fırat oldu ama zafer şarkısı 50 Cent'ten gelsin istiyorum: Window Shoppa!

# OVER GAME



## YENİ SEZON

OverGame'de ikinci oyun sezonu başladı. Ağustos sonu itibarı ile Mafia II ve Kane & Lynch 2: Dog Days ile başlayan sezonda, ay boyunca oyun yağmuru olacak. Ön sipariş verirsiniz birçok avantaj kazanabilirsiniz. Ayrıca oyunu satın almadan önce OverGame mağazalarında test etmeniz de mümkün.



## OYUN YAĞMURU

Eylül ayında, OverGame mağazalarını şenlendirmesi beklenen oyunlardan bazıları ise şöyle:

Aion Assault on Balaurea  
Dead Rising 2  
F1 2010  
Gormiti: Lords of Mature Return  
Guitar Hero: Warriors of Rock  
H.A.W.X 2  
R.U.S.E  
Spiderman: Shattered Dimensions  
The Sims 3: Fast Lane Stuff

**PSP  
Essentials**

## PSP OYUNU ALMA ZAMANI

Bu aralar PSP'niz oynusuz kaldıysa ve "Yeni PSP oyunları alsam iyi olur" diyorsanız bu indirim sizi sevindirecektir. OverGame mağazalarından çoğu PSP oyununu 29.99 TL'den başlayan fiyatlarla satın almanız mümkün.



## LEVEL ve StarCraft II gecesi

26 Temmuz, hayatın başlangıcı...

**G**ece 12 olmuş, Ankara D&R'a doğru yürüyorum. "Bence pek kimse gelmemiştir" diyordum ki o uzun sırayı gördüm. 200 kişi var mıydı acaba? Sayı ne olursa olsun, katılım büyüktü. Herkes, 12'de satış sunulacak olan -Aral'ın düzenlediği etkinlikle- StarCraft II: Wings of Liberty'yi almak için oradaydı. Şansı bir kişi de bir adet StarCraft II t-shirt'ü ve oyunun koleksiyon versiyonunu kazanacaktı. Aynı saatlerde Emre de Erenköy D&R'da, oyuncularla buluşmuştu.

Ankara'da D&R Tunalı Hilmi, İstanbul'da Teknosa Etiler, Saturn Forum Bayrampaşa ve İzmir'de de Bimeks Bornova Forum ve Medi-

amarkt mağazaları, oyun dünyasının en büyük oyunlarından biri olan StarCraft II için kapılarını açtı, sıra numaraları bir bir okundu, oyuncular oyunlarıyla buluştu. Oyunun standart versiyonu 140 liradan, koleksiyon versiyonuyusa 200 liradan alıcı buldu.

Bu tip aktivitelerin Türkiye'de de yapılması gerçekten çok olumlu. Oyuncuların da görüşleri bu yönde ve bu aktiviteleri sadece birer satış mekanizması olarak da düşünmemek gerekiyor bana sorarsanız. Aynı zevkleri paylaşan oyuncuların buluşup ortak bir enerjiyi paylaştığı bu önemli etkinliklerin devam etmesi dileğiyle...

■ Tuna Şentuna

## Oyun, kampüse geliyor

Game in my Campus, sonbaharda öğrencilerle buluşacak

"Game in my campus" etkinliği, üniversitelerde yapılan, geleneksel bir etkinliktir. Game in my Campus, Autumn'10 da bu serinin oyun kısmını konu almakta ve Marmara Üniversitesi Göztepe Kampüsü'nde gerçekleşecek.

Daha önce 24 - 25 Mayıs tarihlerinde Anadolu Üniversitesi'nde düzenlenen Game in my Campus etkinliğine birçok firma katılım göstermişti.

Bu sefer Ekim'in üçüncü haftası gerçekleşecek olan etkinlikte yine önemli firmaların ve markalarının yer alması bekleniyor. Öğrencilerin, firmaların ürünlerini inceleyebileceği ve bilgi alacağı bir ortamın yaratılması amaçlanıyor ve buna ek olarak öğrencilerin katılım sağlayabileceği oyun turnuvalarının da planlaması yapılıyor.

LEVEL ve CHIP'in basın sponsoru olduğu Game in my Campus, Autumn'10 etkinliğinde PES 2010 ve Colin McRae: DiRT 2 oyunlarının oynanması planlanıyor. Bu oyunlar serbest olarak ve turnuva mantığında oynanacak, turnuvalarda başarılı olanlar da çeşitli hediyeler kazanma şansı yakalayacak.

Tüm üniversite öğrencilerine açık bu etkinliğe katılmayı düşünüyorsanız, bizden haber almaya devam edin. LEVEL ekibi olarak tüm desteğimizi gösterecek ve ekipçe Game in my Campus, Autumn'10 etkinliğinde olacağız.

■ Tuna Şentuna

**game  
in my campus**



# Silahlarınızı akıllıca seçin!

Oyunlarda Logitech'in yeni nesil G Serisi oyun kulaklığı, klavye ve faresini kullanıyorsanız bunu rakiplerinize söylemeyin. Haksız avantaj sağladığınız için size kızabilirler

**I**ndiana Jones filmlerinin çoğunda şahit olduğumuz gibi kılıcı ne kadar iyi kullanırsanız kullanın karşınızdakinin silahı varsa pek şansınız olmuyor. Bilgisayarda oyun oynarken de benzer bir durum söz konusu. Kullandığınız kontrol cihazları verdiğiniz tepkiyi oyuna ne kadar hızlı ve hatasız bir şekilde yansıtırsa başarınız o kadar artıyor. Ya da karşıdaki oyuncu tuş kombinasyonları ile boğuşurken klavyenizde ya da farenizde

özelleştirilmiş tuşlarınız varsa avantaj size geçebilir. Ayrıca size yaklaşmakta olan rakibinizin hangi doğrultudan geldiğini anlamana yardımcı olacak hassas bir kulaklık ile sanki gerçekten oyunun içindeymiş w çeşine başarılı da olabilirsiniz. Kendini profesyonel oyuncu olarak nitelendiren herkes bu türde donanımlara sahip. Siz de oyunlarda daha fazla konfor elde etmek ve daha başarılı olmak istiyorsanız

Logitech'in yeni nesil G serisi ideal bir seçim olabilir. 7.1 dolby surround sound sunan Logitech Wireless Gaming Headset G930, 13 kontrol özelliğine sahip Logitech Wireless Gaming Mouse G700 ve özel GamePanel LCD ekranına sahip Logitech Gaming Keyboard G510'dan oluşan üç yeni oyun aksesuarı sizi teknik kısıtlamalardan kurtararak favori oyunlarınızdan daha çok zevk almanızı sağlayabilir.



## Logitech Gaming Keyboard G510

Kazanmak için ihtiyacınız olan fonksiyonlar

Üç farklı moda sahip 18 adet programlanabilir G tuşuyla her oyun için 54 makro ayarı sunan G510, kazanmak için ihtiyacınız olan tüm fonksiyonları bir arada sunuyor. Favori oyunlarınız için makroları önceden tanımlayabildiğiniz gibi kolay kişiselleştirme özelliğiyle anında yeni makrolar da yaratabiliyorsunuz. Logitech'e özel klavye üzerinde yer alan LCD, gerçek zamanlı oyun istatistiği ve PC perfor-

mans verisini karşınıza getiriyor. Kişiselleştirilebilir arkadan RGB ışıklandırma özelliği ise gece ışığı yakmaya gerek kalmadan, kimseyi rahatsız etmeden oyun oynamaya devam edebilmeyi sağlıyor. G510, ayrıca USB üzerinden net bir dijital iletişim sağlamak üzere bilgisayarınıza analog kulaklık bağlamanızı sağlayan 3.5 mm boyutunda ses bağlantılarına da sahip.



## StarCraft II oynadık

ElectroWorld'ü şenlik alanına çeviren günün detayları

**S**tarCraft II haberleri bitmiyor. Sonuçta yıllardır bekliyoruz, çıktığında da sefasını sürelim, değil mi? Bildiğiniz üzere Temmuz'da StarCraft II gecesine katıldık. 14 Ağustos'ta da İstanbul, Bakırköy Capacity'de yer alan Electroworld'de StarCraft II oynadık.

Fırat, Elif, Şefik ve Emre'nin katıldığı, Emre'nin turnuvalarda yer aldığı, Fırat ve Elif'in oyuncularla buluştuğu ve Şefik'in bodyguard'lık yaptığı bu eğlenceli turnuvada, turnuvadan öncelikli olarak StarCraft II ön plandaydı. Bazıları sadece StarCraft II'yi görmek, bir kez oynamak için oradaydı. Onların dışında kalanlarsa StarCraft II'deki maharetlerini göstermek istiyordu.

Toplamda dört bilgisayarda, klasik turnuva üzerinden, 16 oyuncu birbirine mücadele etti. Karşılaşmalar çetin geçti, oyuncular her maçta soğuk terler döktü. Turnuvada sırasını bekleyen veya sadece maçları izlemek isteyenler de bedava dağıtılan LEVEL'ların tadını çıkarttı.

Fırat'ın LE-VID videosunda da söylediği üzere, dağıtılacak bolca hediye vardı. Turnuvada başarılı olan ilk dört oyuncu, değerli hediyelerin sahibi olacaktı ve oldu da.

StarCraft II: Wings of Liberty Collector's Edi-

tion ve t-shirt sahibi olan Kerem Pulat'ın, zamanında Warcraft 3 Türkiye birincisi olduğunu da öğrendik. (Her anlamda hak etmiş.) İkinci sırada yer alan Turushan Aktay oyunun standart versiyonu ve Ozone SMOG adlı oyuncu mouse'unun sahibi oldu. Üçüncü olan Ahmet Tancisooy oyunun standart versiyonu ve t-shirt'ü, dördüncülüğü alan Ozan Yavuz Bilgesoy ise oyunun standart versiyonuyla birlikte Blizzard video DVD'sini kazandı. İlk dörde giren oyuncuların yüzlerinden mutluluklarını okumaya gerek bile yoktu; her hareketleri bunu belli ediyordu.

Bu etkinliğe katılan herkese, LEVEL editörleriyle buluşmak için gelen tüm oyunculara ve turnuva için antreman yapan hardcore oyunculara teşekkürü borç biliriz. Siz destek verdiğiniz sürece bu tip etkinliklerimiz devam edecek. ElectroWorld StarCraft II etkinliğinin detayları için LEVEL DVD'sinden LE-VID videolarını inceleyebilirsiniz. Hepinize bol StarCraft II'li günler!

■ Tuna Şentuna





## Logitech Wireless Gaming Mouse G700

Güç parmaklarınızın ucunda

MMO için özel olarak optimize edilmiş olan G700, FPS oyunları için de gerekli olan hassasiyeti sunmaya devam ediyor. Konforlu bir kullanım sunan G700 oyun faresi, oyunun kontrolünü elinizde tutmanızı ve derinlemesine bir oyun deneyimi yaşamamanızı sağlıyor. G700 üzerinde hassas bir şekilde yerleştirilmiş 13 adet kontrol tuşu yer alıyor. Bunları kolay hareketleri ya da karmaşık makroları tek bir tıkla harekete geçirmek için programlayabiliyorsunuz. Üstelik ihtiyaç hissetmediğinizde de parmaklarınıza takılmıyorlar. G700, tam hızlı kablosuz bağlantısıyla (saniyede 1.000 rapor) kesintisiz

oyun performansını ve kablosuz özgürlüğü bir arada sunuyor. Elin formuna uygun ergonomik bir yapıya sahip olan G700 ile ne kadar uzun süre oyun oynarsanız oynayın bir yorgunluk hissetmiyorsunuz. G700'ün hızlı bağlanan şarj kablosu, fare kullanım halindeyken güç sağladığı gibi LAN uyumlu bağlantı için kablo üzerinden bilgi de aktarabiliyor.

## Logitech Wireless Gaming Headset G930

Özgürlüğünüzü kısıtlamadan oyunu yaşayın

Detaylı bir konumsal ses alanı yaratarak oyun sırasında rakiplerinizi daha sizi görmeden onları duymanızı sağlayan bu kablosuz kulaklık seti, 7.1 Dolby surround sound ile sizi oyunun içine çekiyor. İki yönlü sıkıştırılmamış ses akışı için özel tasarlanan kablosuz teknoloji ile kablosuz bağlantının yol açtığı gecikme ya da parazitlerden dolayı dikkatinizi dağılmadan oyununuza odaklanabiliyorsunuz. G930 oyun kulaklığı, müzik, ses değiştirme ve sesli konuşma fonksiyonları için üç adet programlanabilir G

tuşuyla tam donanımlı bir tasarıma sahip. Yumuşak kulak dolgularıyla baskı noktalarını azaltan Memory-foam teknolojisi sayesinde yorgunluğu yok eden G930, istenmeyen gürültüleri de ortadan kaldırıyor. Kulaklığın gürültü engelleyici mikrofonu, takımınızla koordineli bir şekilde hareket etmeniz için sesinizin yüksek ve net bir şekilde karşı tarafa iletiliyor. Ayrıca 10 saatlik pilini tek bir oyun seansında haralayabilemeniz bile ürünün dahili şarj tabanıyla, kulaklığı kullanmaya devam ederken de şarj edebiliyorsunuz.



### SİLAHLARINIZI AKILLICA SEÇİN

YENİ G SERİSİ

Sadece en iyisini seçenler için klavye, mouse ve kulaklık.

Hassasiyet, tam kontrol ve programlanabilir tuşlar hepsinde standart.

Her zaman kazanmak için, daha azıyla yetinmeyin. [logitech.com/gseries](http://logitech.com/gseries)

Logitech

#### SİLAH SEÇİMİ LOGITECH® WIRELESS GAMING MOUSE G700



SABİTLİK: OYUNLAR İÇİN OPTİMİZE EDİLMİŞ KABLOSUZ  
HIZ: SANİYEDE 1000 SINYAL  
PROGRAMLANABİLİR KONTROLLER: 13 ADET  
KOMFOR PUANI: MUKEMMEL



# FRP'ciler buluşuyor

FRPNET Convention II'ye sayılı günler kala...

**F**RP'ye ilgi mi duyuyorsunuz? Yoksa FRP de mi oynuyorsunuz? Yarattığınız karakterin ruhuna bürünüp gecelerinizi gündüzlerinize uzattığınızı söylemeyin sakın! O zaman neden duruyorsunuz; size muhteşem bir haberimiz var.

Alanında son derece başarılı olan Türkiye'nin Fantastik Kurgu ve FRP sitesi, FRPNET, FRP buluşmalarının en büyüğünü, ikinci kez düzenliyor. 4 - 5 Eylül tarihlerinde gerçekleşecek bu buluşma, herkese açık. Belki FRP'nin ne olduğunu öğrenmek için uğrarsınız, belki de uzunca bir maceraya başlamak için... Ne düşünür olursanız olun, FRPNET Convention II'nin kapıları size açık.

Üniversitelerden bağımsız ilk buluşmasını Ocak 2008'de düzenleyen FRPNET, ikinci buluşma için de aynı heyecanı koruyor. Bir aydan daha uzun süredir oyun yöneticileri (DM) ile görüşmede olan FRPNET sorumluları, yöneticilerin seçimini tamamlayarak oyunculara iki günlük bir keyif yaşatmak için her şeyi hazır hale getirmiş durumda.

Peki nerede olacak bu convention? Thales Room'u biliyor musunuz? Hani Istiklal Caddesi'nden kolayca ulaşabileceğiniz, hoş mekanı? İşte 4 Eylül Cumartesi günü, saat 11.00'de orada olmalısınız ki sizin gibi buluşmaya gelen-

lerle bir an önce tanışın ve kaynaşın. Dedikimiz gibi, oyundan anlıyor olmanıza bile gerek yok; gelin ve samimi sohbetlerdeki yerinizi alın.

Convention'a katılmadan önce yapmanız gereken tek şey, [www.frpnet.net/convention2](http://www.frpnet.net/convention2) adresine girip kayıt yaptırmak. Siz bu yazıyı okurken kayıtlar devam ediyor mudur, emin değilim ama siz yine de bir deneyin; belki hala vakit vardır.

FRPNET sitesinden de kısaca bahsetmek gerekirse... 2004 yılında kurulan bu site, fantastik kurgu, edebiyat, oyun, kitap, film, kısacası bu dergiyi okuyanlara hitap edebilecek birçok konuda bilgi veren bir kaynak. Dilerseniz sevdiğiniz oyun evreninin detaylarına ulaşabilir, dilerse- niz FRP'nin ne olduğunu öğrenip ilk karakter yaratma kağıdınızı indirebilir, dilerse- niz de yeni çıkmış kitaplara ve site yazarlarının makalelerine ulaşabilirsiniz. Uzunca bir süredir yayında olması nedeniyle bir hayli geniş bir arşive sahip olan FRPNET, kullanıcıların sohbet edip tartışmalarına katılabilmesini sağlayan forumuyla da dikkat çekiyor.

Daha fazla beklemeyin ve FRPNET'in sitesine bir uğrayın. Kayıt işlemini gerçekleştirdikten sonra da LEVEL DVD'sinde yer alan FRPNET dergisine yol alın. Sizi bekleyen yepyeni dünyalar var... ■ **Tuna Şentuna**

Maceralı bir yolculuğa gir...

ŞİMDİ  
BEDAVA  
OYNA

# NosTale

NosTale! Olağan üstü bir dünya.





## Yeni bir online FPS arayanlara...

Türkçe dil desteğiyle Point Blank aramızda!

**Y**ıllarını Counter-Strike'a vermiş bir nesil sahibiz ve inanması güç ama hala saatlerini Counter-Strike'a harcamaya devam ediyor bu nesil. Peki Counter-Strike'tan sıkılan ve kendine alternatif oyunlar arayanlar ne yapacaklar? Tabii ki kendilerine yeni, aksiyon dolu ve hatta ücretsiz bir oyun arayacaklar. İşte bu arayışın bir sonucu olabilecek Point Blank var karşınızda. Hem ücretsiz, hem online, hem de Türkçe bir FPS oyunu Point Blank.

Güney Kore'de yer alan Zepetto adlı yapımcı tarafından geliştirilen oyun, ülkemize Nfinity Games tarafından getirildi ve oyundaki metinlerin büyük bir çoğunluğu da Türkçe'ye çevrildi. Bu sayede oyunun anlaşılabilir olması sağlanırken oyun içi atmosferin korunması adına seslendirmede Türkçeleştirmeye gidilmedi.

Point Blank'te Free Rebels ve CT-Force olmak üzere iki takım var ve tabii ki iki takımın da maçları kazanmak için bir görevi var. Daha ilk dakikadan Counter-Strike'a oldukça benzer bir yapı sunan oyundaki iki tarafın da iki farklı karakteri (Free Rebels için Red Bulls ve Tarantula, CT-Force için Acid Pool ve Keen Eyes.) mevcut ve bunlardan birini seçerek mücadeleye başlıyoruz. Oyunda yer alan modlara Deathmatch, Explosion, Destroy, Annihilation, Challenge.

Oyunu merak ettiniz ve denemek mi istiyorsunuz? Sizi kurulum dosyası indirme derdinden kurtarıyoruz! Bu ayki LEVEL DVD'de Point Blank'ın açık beta kurulum dosyasına da yer verdik; böylece siz de oyunu hemen kurabilir ve açık beta için kayıt yaptırdıktan sonra oyunu test etmeye başlayabilirsiniz. [www.pointblank.com.tr](http://www.pointblank.com.tr)

■ Şefik Akkoç



# %100 TÜRKÇE! TÜRKİYE'DEN!

%100  
TÜRKÇE  
MMOFPS

## Savaş Kapında! Tarafını Seç! Savaşa Katıl!

Point Blank Türk oyunseverlerin  
FPS dünyasına yepyeni bir bakış açısı getiriyor.  
Dünyanın önde gelen ülkelerinde zirveye  
tırmanan Point Blank şimdi Türkiye'de!



# POINT BLANK

Savaşa Katılmaya Hazır Mısınız?

<http://www.pointblank.com.tr>



## LEVEL'dan herkese bol bol iksir!

Sword 2 hayranlarına Online Oyun müjdesi...

**S**iz de Sword 2 oynuyor ya da oynamak istiyor musunuz? O halde her ay okurlarımıza ücretsiz olarak armağan ettiğimiz Online Oyun'un üçüncü sayfasını açın! Bu ay Online Oyun ile birlikte Sword 2 kodları dağıtıyoruz. Bu kodlar sayesinde oyunda oldukça işinize yarayacak eşyaları kısa sürede karakterinize kazandırabilirsiniz. Kodları nasıl kullanacağınızıysa yine Online Oyun'un 10. sayfasından öğrenebilirsiniz.  
[www.gamersfirst.com/sword2](http://www.gamersfirst.com/sword2) ■ Şefik Akkoç



İncelemesi  
Online Oyun  
Dergisi'nin 28.  
Sayfasında

## Anime ile MMORPG'yi birleştiren oyun

NosTale, sizi farklı bir dünyaya davet ediyor

**Ş**u ana kadar denediğiniz tüm MMORPG'leri tükettiniz ve şimdi farklı, renkli bir alternatif mi arıyorsunuz? O halde sizi NosTale'e davet ediyorum. Yıllar önce Ragnarok Online'ı ilk gördüğümde hissettiklerimi bana hissettiren NosTale, anime tarzı görselliği ve renkli grafikleriyle dikkat çekiyor. Tamamen ücretsiz olan ve Türk oyunculara Gameforge tarafından sunulan oyunda Maceracı, Kılıç Savaşçısı, Okçu ve Büyücü olmak üzere dört karakterden birini seçerek serüvenimize

başlıyoruz. Bundan sonrası tamamen sizin becerinize ve maceracı ruhunuza kalmış.

Peki NosTale'e nasıl başlayacaksınız? İşte bu konuda size yardım elimizi uzatıyor ve sizi kurulum dosyasını internetten indirme derdinden kurtarıyoruz. Bu ayki LEVEL DVD'nin içinde NosTale'in kurulum dosyası yer alıyor. Böylece oyunu direkt olarak kurabilir, hemen kayıt işlemlerine geçerek kendinize ücretsiz bir profil yaratabilir ve maceraya atılabilirsiniz!

[www.nostale.web.tr](http://www.nostale.web.tr) ■ Şefik Akkoç





HİÇBİR  
ÜCRET  
ÖDEMEDEN  
SAVAŞ!



NEFES KESİCİ, TAKTİKSEL ONLINE AKSIYON RPG

LOCO

LAND OF CHAOS  
— ONLINE

LOCO.ALAPLAYA.NET/LEVEL

# Tom Clancy's H.A.W.X. 2

## 3 Eylül

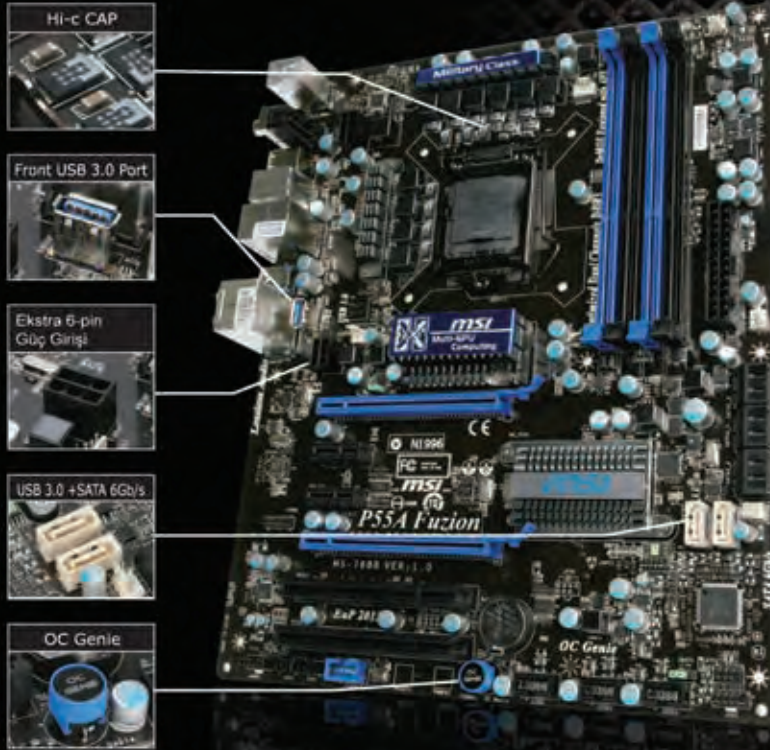
Uçuş simülasyonlarından uzak, kolay bir oynanışa sahip olan ilk oyunun bıraktığı olumlu izlenim, bir devam oyununu da kaçınılmaz kıldı.

PZT.	SALI	ÇAR.	PER.	CUMA	CMT.	PZR.
30	31	1 - Prison Tycoon: Alcatraz (PC)	2	3	4	5
6	7 - Aion: Assault on Balaurea (PC) - Kingdom Hearts: Birth by Sleep (PSP) - Patrician IV (PC) - Spider-Man: SD (PS3, 360) - The Sims 3: Fast Lane Stuff (PC)	8	9 - R.U.S.E. (PC, PS3, 360)	10	11	12
13	14 - Front Mission: Evolved (PC, PS3, 360) - Gladiator Begins (PSP) - Halo: Reach (360) - NHL 11 (PS3, 360) - Phantasy Star Portable 2 (PSP)	15	16 - Darksiders (PC)	17 - Magicka (PC) - Lost Horizon (PC) - Morphx (360) - UFC 2010: Undisputed (PS3, 360, PSP)	18	19
20	21 - Castlevania: Lords of Shadow (PS3, 360) - F1 2010 (PC, PS3, 360) - Legend of the Guardians (PS3, 360) - Quantum Theory (PS3, 360) - Sid Meier's Civilization V (PC)	22	23	24 - Dead Rising 2 (PC, PS3, 360) - Arthur and The Revenge of Maltazard (PC, PS3)	25	26
27	28 - FIFA 11 (PC, PS2, PS3, 360, PSP) - Guitar Hero: Warriors of Rock (PC, PS3, 360) - Lara Croft and the Guardian of Light (PC, PS3) - Tom Clancy's H.A.W.X. 2 (PC, PS3, 360)	29	30 - Final Fantasy XIV (PC, PS3)	1	2	3

# FUZION

Serisi

EKRAN KARTLARINI FUZION İLE BİRLEŞTİRİN



**FUZION TECHNOLOGY**

**FUZION TECHNOLOGY**

**Performans 88%+**

**Fuzion N-Mode**

Genelksel Tek ekran kartı

- N-Mode (NVIDIA+NVIDIA) ve A-Mode (ATI+ATI) ile SLI ve CrossFire'dan daha yüksek performans ölçekleme
- X-Mode desteği ile (NVIDIA+ATI) maksimum terfi potansiyeli
- Gerçek PCI-E Gen2 x16 desteği

## P55A FUZION



## 870A FUZION



**Askeri Sınıf Bileşenler**

**Military Class**

- Hi-c CAP: 8 kat daha uzun ömür
- Icy Choke: 20°C daha soğuk
- Solid Cap: 10 yıl ömür

Hi-c CAP 8x  
Solid CAP 10 yıl  
Icy Choke

Intel® 5 Serisi Yongaseti Ailesi





# LEVEL ONLINE

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

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

Her gün güncelleniyor

# İlk Bakış

Bir kez daha gökyüzünü fethedeceğiz!

**i**lk Tom Clancy's H.A.W.X. oyununu oynadınız mı? Uçak kullanmak isteyip de simülasyonlar yüzünden hayalini bir türlü gerçekleştiremeyenlere ilaç olmuştur tam anlamıyla. Üstelik oyuna gökyüzünde başlıyor ve bu sayede inip kalkma derdinden kurtuluyorduk. Oyun beklenenin üstünde ilgi görünce yapımcılar da boş durmadı ve

devam oyununu geliştirmeye başladılar. Oyundan en son detaylar ilerleyen sayfalarda...

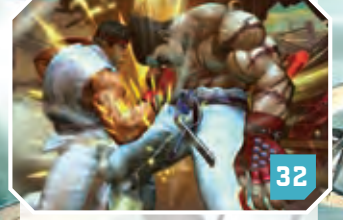
Zombilere doymayanlar için Dead Rising 2, dövüş oyunlarının tutkuların için Street Fighter X Tekken, seriden vazgeçemeyenler için Pro Evolution Soccer 2011 ve yeni ek paket The Sims 3: Late Night ilk bakışları da bu sayfalarda.



30

## Dead Rising 2

Zombilerle mücadele etmekten bıkmayanların yeni gözdesi Dead Rising 2'yi test ettik ve gördüklerimizi bir bir size aktardık.



32

## Street Fighter X Tekken

İki ayrı dünyanın en sağlam dövüşçüleri, bu kez aynı ortama dalış yapıyor ve acımasızca birbirlerine dalıyorlar.



38

## Pro Evolution Soccer 2011

Geçen ay FIFA 11'i, bu ay da Pro Evolution Soccer 2011'i test ettik ve şimdiden galibi ilan etmeye çok yaklaştık ne yalan söyleyelim.

## Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonunuzu düşürüyor, hangisi çıkıyor...

Tansiyon Ölçer

**ÇOK DÜŞÜK**

Tansiyon Ölçer

**DÜŞÜK**

Tansiyon Ölçer

**NORMAL**

Tansiyon Ölçer

**YÜKSEK**

Tansiyon Ölçer

**ÇOK YÜKSEK**

# Tom Clancy's H.A.W.X. 2

Ubisoft'un gökyüzünü fethetmek isteyenlere kolaylık sağladığı ilk oyunu oldukça tutunca devam oyunu da kaçınılmaz oldu tabii ki.

36

**Yapım** Blue Castle Games **Dağıtım** Capcom **Tür** Arcade **Platform** PC, PS3, Xbox 360  
**Çıkış Tarihi** 24 Eylül 2010 **Web** www.deadrising-2.com

## Dead Rising 2

Zombiler geldi geleli, böyle zulüm görmedi arkadaş!

### Seviye Atlama

PP puanı arttıkça seviyeniz artıyor. Seviyeniz artınca da Chuck'un özel-liklerini arttırıp (Objeleri uzağa fırlatma, objelerin dayanıklılığı, canınızı arttırma, hızlı hareket etme vs) yeni özellikler kazanabiliyorsunuz. Yeni özelliklere de en güzel örnek ayak tabanı ile okkalkı bir uçan tekme atmayı öğrenmek olabilir.

“ Zombi” denen garibanlar tarih sahnesine çıktı çıkılı Capcom'dan gördükleri ezizeti başka hiçbir firmadan görmediler sevgili, çevreci, “gırınpiiiişçi” okur. Zaten şu total garibanlar hayattan sille yiyip ölme şanssızlığı yaşamamışlar gibi bir de türlü oyun ile karşılarna çıkıp, iki dua okuyup selvi ağacı altı bir mezar kazmak yerine onları tekrar öldürmek için silah kuşanıyoruz. Fakat oyunun sadece test sürümünü oynamama rağmen, en uçuk fikirlerinizden bir kitap yazsanız bile Dead Rising 2'de kullanacağınız zombi kıyma tekniklerini aklınıza getiremezsiniz. Test sürümünde bu kadar kombo, silah ve eşya gördükten sonra oyunun tam sürümünde; yani geri kalanında neler neler olur hayal edemiyorum.

Şaka bir yana oyunu oynarken zombilere acımadım değil. Çünkü Vegas felaketi yaşandıktan ve kumarhanenin başkentinde taş üstünde taş kalmadıktan sonra Fortune City adında başka bir kumarhane şehri kurulmuş. Kahramanımız Chuck ise karısını kaybettikten sonra dünyalar tatlısı kızı ile (Çok duygusal oldum ben.) bu şehirdeki Terror in Reality programına katılarak hayatını devam ettirmeye çalışıyor. Bu televizyon programında kocaman bir arenaya bir yandan salıyorlar zombileri, diğer yandan da salıyorlar motorlarına elektrikli testere takmış Chuck gibi yarışçılar... Gerisini tahmin edersiniz en fazla zombiyi kıyan birinci oluyor. Tabii ki işler yolunda gitmemeli ki bir felaket yaşansın. Yarışma için kapalı tutulan zombiler bir şekilde kaçıyor ve Fortune City'de ne kadar insan varsa artık ayak sürüyen, “Hiaaaağğyyy beyiiiiin” diye dolaşan tiplere dönüşüyor.

### Bir şehir dolusu zombi! On bin milyon zombicik!

Kızımız Vegas felaketinde ısırılmış olduğundan dolayı da Zombrex adında bir ilacı her gün kullanması gerekli. Bütün bu acı gerçekleri sırtımıza yüklenerek oyuna başlıyoruz. Oyunda bulunduğumuz gizli sığınaktan Fortune City'e geçerek devam ediyoruz. Dışarı çıkmamızın en önemli nedeni kızımıza Zombrex denen ilacı bulabilmemiz. Çünkü askeri birlikler bu bölgeye yetmiş iki saat içinde müdahale edecekleri için üç gün boyunca bu tatlı bacaksızın yaşamasını sağlamalıyız. Zombrex'de kolay bulunmayan ve çok pahalı bir ilaç olduğu için işimiz çok zor. Bununla beraber Fortune City Plaza'sında ve sokaklarında dolaşırken birçok insanla



tanışacağız. Bazılarının yerlerini de Stacey (CURE adında zombilerin yarışlarda öldürülmesine karşı çıkan bir gruba üye) adındaki kız, şehirdeki kameraları kontrol ederek bize telefon ile bildiriyor.

### Zombilerin Doğası: Nasıl hareket eder, nasıl beslenirler?

Büyük bir kesimin halen neden hayran olduğunu anlamadığım Alacakaranlık serisinde vampirler nasıl geleneksel kalıpların dışında taşı ise zombi camiasında da bu akım 28. Gün, Rec (Aslında pek zombi denmez,) ve Left 4 Dead ile başladı diyebilirim. Bu filmler ve oyundaki “zombi” denen mahlukatlar o kadar hızlı koşuyorlar ki gören engelsiz yüz metre yarış kazanmaya çalıştıklarını sanabilirdi. (Ya da Süreyya Ayhan bütün milli takımla beraber zombi olmuş zannedebilirdi.) (Hayal gücün bugün beni benden aldı. - Elif) Şansımıza Dead Rising 2'de zombiler geleneklere, göreneklere sadık kalmışlar; tıpsı tıpsı penguen gibi yavaşça yürüyorlar. Zaten L4D'deki gibi tazi edasında koşmalar Chuck'un bir saniye bile şansı olmazdı.

Gezdiğiniz mekanlarda bir ordu büyüklüğünde silme zombi olduğunu ve aralarından zar zor sıyrılarak geçmenizi sağlayan onların hantal olmaları. Aralarında bazıları ufak deparlar atmıyor değil fakat diğerleri gibi kolayca



Minik kızımız bu. O kadar tatlı çizmişler ki gereksindiği ilacı bulmayı artık kendinize bir görev bilip, bu görevden vazgeçemiyorsunuz.



Tansiyon Ölçer  
**YÜKSEK**

öldüklerinden sorun olmuyor. Onlara yakalanmanız için ya çok yakınlarından geçmeniz gerekli ya da olduğunuz yerde durmanız. Saldırdıklarında fareyi sağa sola hızla sallayarak onları üstünüzden atabilir, azalan canınızı ise sağda solda bulacağınız bin bir envai çeşit yemek ve içecek ile arttırabilirsiniz.

### Ani bir zombi istilasında kendinizi savunmanın 1001 yolu!

DR2'de yapabileceğiniz fantezinin haddi hesabı yok. Şöyle diyeyim; Maintenance Room'un anahtarını aldıktan sonra çevrede gördüğünüz ve üzerinde minik İngiliz anahtarı çıkan eşyaları bu odada birleştirebiliyorsunuz. Örneğin ilk silahımız olan çivili sopa için gerekli malzemeler; yazın bir kenara: Bir kutu çivi ve bir adet vurdu mu geçerten beysbol sopası. Peki "kombo silahı" denen bu icatlar ne işe yarıyor? Şu işe yarıyor; eğer normal silahlarla zombi öldürürseniz "PP" denen yani tecrübenizi gösteren puanı alamıyorsunuz. Zombileri ne kadar yaratıcı öldürürseniz ancak böyle PP alabiliyorsunuz. Misal; yangın söndürücü ile önce onları dondurup, sonra kafa göz girip un ufak edince PP kazanırsınız. Ya da çivili beysbol sopası ile iki kat daha fazla PP kazanırsınız. Helen her silahta olan alternatif saldırı tipini kullanırsanız dört kat fazla PP alırsınız ama genelde bu

saldırı tipleri sizi savunmasız bırakır (fakat çok artistlik olurlar). Kendiniz kombo geliştirirseniz bu "Scratch Card" cinsine girer ve çok bonus vermez. Fakat keşfinizin "Combo Card"ını bulursanız o zaman tüm bonuslarınızı alırsınız. Kombo kartı bulmak için etrafları araştırmalı ya da seviye atlamalısınız.

Bulduğunuz dergileri okuyarak yeni özellikler kazanabilir (Kaykay kullanmayı öğrenmek gibi.) ya da silahları daha etkili kullanabilirsiniz. (Silahların dayanıklılığını arttırmak gibi.) Blender bulduğunuzda ise farklı yiyecekleri karıştırarak yeni tatlar üretip, geçici olarak yeni özellikler kazanabilirsiniz. (Hızlı koşmak gibi.) Chuck eski bir motorcu olduğundan, oyunda motor bulunca bunu Maintenance Room'a götürüp, etrafına silahlar takabilirsiniz. (Elektrikli testere gibi.) Gördüğünüz gibi eşyalar ile farklı kombinasyonlar yaratıp, yeni silahlar yapmanın sayısız yolu var ve bu oyuna büyük eğlence katıyor.

Çok isterseniz başka bir oyuncunun oynadığı oyuna girip, zombi silsilesinin içinde hikayesini bitirmesine yardım edebilirsiniz. Keza sizin oyununuza da başkaları katılabiliyor fakat bunun için cep telefonunuza gelen çağrıyı kabul etmelisiniz. Başka bir multiplayer mod ise motorla zombi kesmece ki bunda da en iyilerin sıralandığı bir lig bile mevcut olacak.

Dead Rising 2 gördüğüm kadarıyla çok eğlenceli bir oyun olmuş. Oynadığımız her an kızınıza ilaç bulmak için harcadığımız dakikaların akıp gittiğini bilmek stres artırıcı... Tam sürümüm çıktığında kesinlikle oynayacağım oyunular arasına ekledim.

■ Nurettin Tan





Tansiyon Ölçer

**ÇOK YÜKSEK**

Yapım Capcom Dağıtım Capcom Tür Dövüş Platform PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi Belli değil Web www.streetfighter.com

## Street Fighter X Tekken

Bu çarpışma çok büyük olacak!

**B**ir tarafta Street Fighter, diğer tarafta Tekken... Oyun dünyasının "kavgacı" tarafına ait iki dev isim bunlar. Bu zamana kadar da rekabet halindeydiler ama bundan sonra öyle olmayacak. Her iki tarafa ait marjinal karakterleri bir arada göreceğiz bundan sonra. Street Fighter x Tekken, oyun dünyasının kalbine bomba gibi düşecek! **Ertekin Bayındır**



1

Öncelikle bu asılsız gibi görünen haberi sağlam temellere oturtalım. Gördüğümüz gibi, bir yanda Street Fighter'dan Ryu, diğer yanda da Tekken'den Kazuya duruyor. Yetmedi mi? O halde acilen ComicCon 2010 başlıklı videoları izlememiz lazım.



2

Street Fighter efsanesinin temellerini atan sempatik insan Yoshinori Ono, ComicCon 2010 bünyesinde yer alan bir konferansta boy gösterdi bu yıl. O dakikadan sonra Super Street Fighter IV'le ilgili çarpıcı haberler art arda sıralanacaktı; fakat...



3

... fakat gösterinin tam ortasında sürpriz bir baskın gerçekleşti. Tekken serisiyle ün salan Katsuhiro Harada, kanyıyla ve canıyla oradaydı. Konferansa katılan davetlilerin her birinde de aynı surat ifadesi vardı: "Noluyor yahu!"



4

Evet... Bir bit yeniği vardı bu işin içinde ve çok geçmeden tahmin edilen haber ortaya çıktı. Street Fighter x Tekken, resmen duyuruluyordu. Hatta ve hatta, oyuna ait muhteşem bir fragman, tüm ihtişamıyla izleyicilerin karşısındaydı.



5

Bu olağanüstü fragmanın hemen ardından, oyunun canlı gösterimine gelmişti sıra. Ryu ve Kazuya karşı karşıydı ve kıran kırana bir kavgaya başlamıştı. Ama görünüşe bakılırsa sürpriz isimlerin ardı arkası kesilmeyecekti.



6

Ryu'nun Ultra Combo'sunu salıvermesiyle Chun Li fırladı piyasaya. Chun Li, Kazuya'yı önce seri tekme ve yumruklarıyla bir güzel patakladıktan sonra Ryu'ya postaladı. O esnada Ryu, kalla-vi bir Hadoken'i avuçlarının arasında biriktirmekle meşguldü.



7

Ve Ultra Combo sırası Kazuya'daydı artık. Sahneye bu sefer Nina çıktı. Seri yumruk ve tekmelerle sersemleyen Ryu, Nina'nın kolları arasında savunmasız bir halde beklerken, Kazuya'nın dönerek ve elektrikler saçarak üzerine doğru gelmesine şahit oluyorduk.



8

Gördüğümüz gibi iki devin birleşmesi yetmemiş, olayın sınırları da zorlanmış. Ultra Combo'lara misafir olan diğer karakterler, bu sınırları temsil eden bir detay ama sanıyorum ki bu sadece bir başlangıç. İlerleyen süreçte daha neler göreceğiz kim bilir.



9

Fark etmişsinizdir, Street Fighter x Tekken, Street Fighter IV'de kullanılan grafik motorunun temelleri üzerine inşa ediliyor ve ortaya böyle bir tarz çıkıyor. Tekken karakterlerinin de bu tarza "Cuk!" oturmuş olduklarını düşünüyorum. Siz ne dersiniz?



10

Şu sahnenin güzelliğine bir bakın arkadaşlar. Diğer dövüş oyunlarına nazaran Street Fighter serisinin tüm oyunlarındaki vuruş hissiyatına hayran olan biri olarak diyebilirim ki... Street Fighter x Tekken, oyun tarihine damgasını vuracak!



11

Oyunda yer alacak karakterlerin net bir listesi yok piyasada henüz. Hali hazırda Ryu, Chun Li, Kazuya ve Nina var ama ben Ken, Guile, Blanka, Heihachi, Paul, King ve daha bir ordu karakteri gözüm kapalı olarak sayabilirim. Yanılmış da sayılmam hani...



12

Tekken tarafı ağır basan fanatikler için bir haberim daha var! Namco, Tekken x Street Fighter adıyla kendi tarafından bir oyun daha sürecek piyasaya. Tabii ki bu sefer Street Fighter karakterleri, Tekken tarzının misafiri olacak.





### Kulak Pası

Oyunun müzikleri için ünlü isimlerle anlaşıldığı gündemde. İlk resmi trailer müziği 3OH3'dan Double Vision. Söylen-tiller arasında Hadouken! de yer alıyor.

**Yapım EA Dağıtım EA Tür** Simülasyon **Platform** PC, Mac  
**Çıkış Tarihi** 26 Ekim 2010 **Web** www.thesims3.com

## The Sims 3: Late Night

Şehirde neler oluyor!

**B**ir Sims ek paketine daha "Hoş geldin" demeye hazır mısınız? Çılgınlar gibi hazırsınız, çünkü yaz sıcaklarında Ambitions ile bütün yaz iş provası yapmaktan sıkıldınız, hissediyorum. Zaten hazır olmakta fayda var; üç - dört ayda bir ek paket çıkacağını daha yenisini elinize aldığınızda biliyor olmanız gerek. The Sims bu; yıllarca böyle büyüttüler bizi, alışmazsak ayıp. Ben de bu yazıyı en "alışmış" haline yazıyorum şu anda.

The Sims 3: Late Night ilk üç ek paket içinde en sevdiğiniz olmaya aday! Yine de Late Night ek paketi Ambitions zamanı çıkmalıydı diye düşünmeden duramıyorum, yazın doya doya eğlencenin doruklarına ulaşmalıydık; kışın nasıl olsa çalışır kariyer yapardık ama EA böyle demiş; bana çok laf düşmez bu durumda.

The Sims serisini önceden takip edenler için diyebilirim ki The Sims 3: Late Night ek paketi, The Sims 2'deki Nightlife, Superstar ve Hot Date ve

Apartment Life ek paketlerinin bir karışımı gibi olacak. Sim oluşturma ekranındaki ilk yenilik erkek ve bayan için kasların incelik - kalınlık ayarı ve bayanlar için göğüs ayarı. Her yeni ek pakette gelen yeni saç ve kıyafet tasarımlarından bahsetmeme gerek yok. Yeni karakter özellikleri de menü de bizi karşılıyor; ilki "utangaçlık" ve diğeri ise "yıldız gibi davranma".

Oyun menüsüne geçtiğimizde ise yepyeni bir yerleşim bölgesi daha bizleri bekliyor olacak. Bu bölgedeki yeniliklere göz attığımızda, Simler'imiz için hazırlanan yeni apartmanlar



"Mixologist" denilen meslek budur  efendim, elindeki de shaker. Çalkalıyor, karıştırıyor; içecek hazır!

Tansiyon Ölçer

**YÜKSEK**



olacağı belirtiliyor ve bunlara çatı katları da ekleniyor. Yeni çatı katı yapma sistemi sayesinde artık Simler çatı katlarında da yaşayabilecekler. Ayrıca şekilli havuzlar yapabilmek için yeni bir havuz oluşturma sistemi de bulunacak. Şehirdeki yeni binalar ise gece kulüpleri ve barlar. Yeni binalar olur da yeni meslekler olmaz mı? Tabii ki olacak; barmenlik, oyunculuk ve mixologist. Buna türlü aşk şurupları karışmaları yapan karışımçılık mesleği de denilebilir. (Denilebilir değil mi, demiş bulunduk bir kere.) Bu mesleklerde yetenek bölümünüzü gösteren bir sekme de bulunacak. Yeni yetenekler de geliyor; piyano, gitar, davul ve bas gitar üzerinde kendinizi geliştirebileceksiniz. Kurduğunuz müzik grubuyla yeni barlarda veya şehirde müzik yapabileceksiniz. Şehirde ünlü olmanın da avantajları var; mesleğinizde başarılı biriyse özel giriş alanı olan çatı katlarında, barlarda takılıp ünlü olmanın avantajlarını yaşayabilirsiniz. Ama bir kötü yanı da var bu durumun; paparazziler! Ünlü bir film yıldızı olduğunuzu düşünün; ya paparazziden kaçacaksınız ya da bütün hayatınızı deşifre edeceksiniz. "Film yıldızı" dedim ama yanlış anlaşılmasın; The Sims 3: Late Night eklenti paketinde gerçek ünlüler olmayacak.

Aşk hayatı da hareketleniyor yeni ek paketle. Malum aktivite WooHoo'yu artık açık alanlarda da yapabileceğiz. Yeni hot tub'lar da geliyor. Apartmanların çatı katlarında romantik dakikalar için hazırlanan arkadaşlar.

### Onlar her yerde!

Ek paketin en büyük sürprizi ise vampirler olacak. Vampir furçasının The Sims dünyasındaki tasarımını ben de çok merak ediyorum açıkçası. Şehirde gezerken bir vampir görmeniz olası ve onunla arkadaş olup kendisinden sizi vampire dönüştürmesini isteyebileceksiniz. Ama minik bir bilgi vermek istiyorum; bir vampirle bir Sim'in doğuracağı çocuk asla ikisinin bir karışımı olmayacak. Ya Sims ya da vampir doğuracağınıza bilin. (Ben almayayım, teşekkürler.) Vampirler, ya insanların kanyıyla ya da kendi yetiştirdikleri kan bitkileriyle beslenebilecekler. Vampirlerin enteresan özellikleri de bulunuyor. Bir kere ölümsüz değiller, ama gündüz uydukları için Simler'den daha uzun yaşıyorlar. Gündüz ışığından ölmüyorlar fakat güç kaybediyorlar. Uyku mekanları ise tahmin ettiğiniz üzere tabut olmayacak. "Altar" adını verdikleri masamsı büyük bir şeyin üstünde uyumayı tercih edeceklermiş. Oyunun vampirlerle ilgili kısmının oldukça eğlenceli olacağını düşünüyorum.

Yeni ek paket Late Night, World Adventures ve Ambitions'tan sonra severlerini oldukça mutlu edecek gibi görünüyor. Geleceğinizde vampirler; romantik aşklar, paparazziler ve büyük büyük binalar görüyoruz. 26 Ekim'e kadar sabırla bekleyin; hepsi gerçek olacak.

### ■ Ayça Zaman

# SIMSTR



## 8. Geleneksel Tasarım Yarışması

Bu yıl 8'si düzenlenen Tasarım Yarışması'nda, belirli temalar çerçevesinde, The Sims 2 ve 3 ile yarattığınız evler ve simler ile yarışa katılıp, bu heyecana ortak olabilirsiniz. İhtiyacınız olan sadece The Sims ve biraz hayal gücü... Bu yıl yöresel ve tarihi temaların ağırlık kazandığı tasarım yarışmasına 15 Eylül'e kadar katılabilirsiniz. Detaylar için: [yarisma.simstr.com](http://yarisma.simstr.com)



## The Sims Medieval

EA'nın Ağustos ayında duyurduğu, Mart 2011'de çıkacak ve Orta Çağ'da geçecek olan The Sims Medieval; biraz RPG'yi, biraz The Sims 3'ü andıran özellikleri ile merak uyandırdı... "The Sims Stories serisinin RPG soslu The Sims 3 versiyonu" olarak tanımlanabilecek bu kısıtlı, bağımsız ancak bir o kadar da özgün yapım hakkında The Sims oyuncularının tepkisi ise olumlu olduğu kadar temkinli de... Nitekim bu yazı kaleme alınırken, SimsTR'nin anketini cevaplayan oyuncuların %49'u oyunu kesin alacağını belirirken, %42'si detayları beklemeyi tercih ediyor. Oyuncuların %9'u ise oyunun bu hali ile kendisine hitap etmeyeceğini düşünüyor.



## Download Yağmuru Sürüyor

SimsTR'nin 10. yaş şerefine geçtiğimiz ay yayınlanmaya başlayan The Sims 3 kıyafet setleri oyuncuların ilgisini çekmeye devam ediyor. Üstelik tek seçeneğiniz kıyafetler değil; yeni mimari setler ve evler ile de oyununuzu zenginleştirerek yenileyebilirsiniz. Tecrübeli SimsTR tasarımcılarının yanında yeni tasarımcıların da katkılarıyla hazırlanan bu ücretsiz indirebileceğiniz ekstra içerikler [indir.simstr.com](http://indir.simstr.com) adresinde sizi bekliyor.

Erdem İspir - [www.simstr.com](http://www.simstr.com)

## Jet Modelleri

HAWX 2 maceranız boyunca hayalinizdeki jet uçaklarının hemen hemen tümünün tadına bakma şansına sahip olacaksınız. A-10A Thunderbolt II, F-16 Fighting Falcon, F22 Raptor, F-35 Lightning II, Eurofighter Typhoon AV-8B Harrier II Plus gibi şaheserlere bunlardan sadece bazıları.

**Yapım** Ubisoft **Dağıtım** Ubisoft **Tür** Arcade Uçuş / Aksiyon **Platform** PC, PS3, Xbox 360

**Çıkış Tarihi** 28 Eylül 2010 **Web** hawxgame.us.ubi.com

# Tom Clancy's H.A.W.X. 2

Gökyüzünde bir kez daha dans etmeye hazır mısınız?

**S**imülasyon... Aram pek iyi değildir benim bu kelimeyle çünkü oyunlarda gerçekçilik arayan tarafta değilim. Savaş uçaklarıyla da pek ilgili olduğum söylenemez ama hem Tom Clancy adı geçtiği için, hem de sapına kadar arcade olduğu için merakımı uyandırmıştı HAWX. Evet... Simülasyon kulvarında yer almıyordu HAWX çünkü bir savaş uçağının 200 füze taşıyabilmesi, oyunu direkt arcade tarafına ışınıyordu ki zaten oyunun simülasyon olmak gibi bir iddiası da yoktu. Buna rağmen HAWX'ı bağrına basan kesim, bir parça daha gerçekçilik aradı oyunu oynarken. En azından uçaklarını indirip kaldırmak istiyorlardı zira HAWX'ın bütün görevleri, direkt olarak kokpitin içinde başlıyordu ve yine orada sona eriyordu.

Ubisoft, büyük beğeni toplayan ilk oyunun devamını getirmek için çalışmalara başladığı andan itibaren bu tarz talepleri göz önüne alması gibi görünüyor, HAWX 2'nin duyurusuyla birlikte oyunda yer alacak ayrıntılar göz dolduruyor. Bu

detayların en önemlisi de tabii ki uçakların kalkış ve iniş hissiyatlarını yaşayabilecek olmamız. Yine bir simülasyon oyununa göre yüzeysel kalacak bu detay ama tekrar belirtmek gerekirse, HAWX 2'nin simülasyon olmak gibi bir iddiası yok. Oyunla ilgili ikinci bir detay da uçakların uçuş esnasında yakıt depolayabilmelerini içeriyor. Hem iniş ve kalkışlarda, hem de yakıt depolama esnasında bir mini oyun devreye girecek ve normalde profesyonellik gerektiren bu işlemleri, eğlenceli ve basit bir şekilde gerçekleştireceğiz. Daha da ötesi, olaya biraz da olsa gerçekçilik unsuru eklenmiş olacak.

### Hava bu yahu, ak git!

Bütün bu detayların haricinde oyunun temel yapısı değişmeyecek. Yine ilk oyundaki can sıkıcı yapay zeka



Tansiyon Ölçer

**YÜKSEK**



■ **Gün batımına karşı MIG-21 kovalamaca...**



kusurları da kapanacak ve düşman uçaklarını farklı saldırı ve savunma şekilleriyle bulacağız karşımızda. F-16 ve MIG-29 gibi birbirinden bağımsız fonksiyonlara sahip uçak modelleri arasındaki farkın ortaya çıkması da beklentiler arasında. HAWX 2'de ilk oyunda olduğu gibi yine çeşitli multiplayer modları da yer alacak ama bu sefer oyunun hikayesini dört kişilik kapasiteye kadar çıkabilen co-op lüksü eşliğinde oynayabileceğiz. Oyunun hikayesi de yine ilk oyunda olduğu gibi yüzeysel olmayacak. Bu bağlamda henüz sığ bilgiler yer alsa da dünya çapında bir politik anlaşmazlık ve bu anlaşmazlığın sonucu olarak bir Rus üssünden kaçırılan nükleer silahlar söz konusu diyebiliriz.

Görüldüğü üzere, kaba haliyle bile heyecan yaratıyor HAWX 2. En azından ilk oyunu oynayıp zevk alanların bu oyundan daha da fazla zevk alacakları aşikar. Uçak savaşlarından zevk alıyorsanız ve simülasyon yapısı size

ağır geliyorsa, tek adresiniz HAWX olacaktır yine. Bana bakmayın, çocukluk yaşlarımda çamurdan yaptığım savaş uçaklarının ötesine geçemedim daha ben. Bu oyunu da yine bayılarak oynayacağımı sanmıyorum ama bu durum, HAWX 2'nin şahane bir oyun olacağı gerçeğini değiştirmiyor.

- Yavru Kuş'tan merkeze, Yavru Kuş'tan merkeze! İniş için izin istiyorum, tamam!

- İki tur daha at Yavru Kuş! Pistte kedi kovalıyoruz şu anda, tamam!

■ **Ertekin Bayındır**

## Dev Röportaj

## Sarah Kerrigan

**G**eçtiğimiz ayın en büyük olayı Starcraft II'nin piyasaya çıkması oldu. Kısa sürede bağımlılık yaratan oyun LEVEL'da çok ciddi iş gücü kaybına yol açtı. Yazısını zamanında veren yazarlar yazılarını geciktirdi, yazılarını geç veren yazarlardan ise haber alınmadı. Biz de oyundan başımızı kaldırdığımız ilk fırsatta Starcraft'ın efsanevi karakteri Sarah Kerrigan'ın kapısını bir röportaj yapabilmek umuduyla çaldık...

**LEVEL: Merhaba... Sarah... Orada mısın?**

**Sarah Kerrigan:** Hem de uzun zamandır...

**L: Oy... Tam da arkamızdaymışsın, kalbimize iniyordu valla.**

**SK:** Sizi Terranlılar mı gönderdi?

**L: Yok ablacım. Bizi Fırat gönderdi. Röportaj için şey etmiştik.**

**SK:** Ne röportajı?

**L: Ya Türkiye'de çok seviliyorsunuz, Starcraft II'nin çıkmasıyla beraber ilgi daha da arttı. Biz de bir röportaj yapalım, sizi Türkiye'deki oyunseverlere daha yakından tanıtalım istedik. Bir de Şefik rica etti, hani sakıncası yoksa bir imza istedi.**

**SK:** Öyle desenize, bıçağı takıveriyordum neredeyse. Gelin oturun şöyle. Çay söyleyeyim mi?

**L: Yok ablacım çok çay içtik beklerken, zahmet etme sen. Fakat sen gene de hani o bıçağı boynumuzdan çekebilirsen çok makbule geçer. Şimdi elin kayacak, bir sakatlık çıkacak...**

**SK:** Ya kusura bakmayın alışkanlık. Bizim işte gardını

indirirsen ölüveriyorsun.

**L: Heh, doğrudur valla. Hani bu boğaza bıçak dayamak dışında doğruyu söylemek gerekirse sen baya bir insan canlısıymışsın. Hani seni bütün Starcraft boyunca takip ettik, özellikle Queen of Blades'de biraz daha ürkütücü gibiydin.**

**SK:** Yok canım, onlar hep Terranlar'ın abartması. Bir savaşçının yapmasını gerekenleri yaptım sadece.

**L: Biz de böyle savaş muhabiri gibi zırhlar filan kuşanıp geldik ama gerek yokmuş demek ki...**

**SK:** Yok yok, kesinlikle yok. Siz çıkartın o zırhları, kaskları... Basına saygımız sonsuz.

**L: Ne güzel ya, koskoca Kerrigan'la oturup korkmadan iki laf edebileceğiz. Aslında Fırat bizi buraya röportaja yollayınca epey korkmuştuk. Hani "Başımıza iş gelmesin" dedik ama korkacak bir şey yokmuş meğer. Çay hala varsa alayım ben ablacım ya, açık bir tane.**

**SK:** Ne demek, al bakalım. Fırat'la eskiden tanışırız. Onunla iş birliği yaptığımızı söyleyebiliriz aslında.

**L: Hadi ya? Bak bunu bilmiyordum. Nasıl iş birliği yani?**

**SK:** Nasıl söylesem... Hmmm... Ona sorun çıkartan bazı yazarlarla ilgili olarak gerektiğinde ona iyilik yaptığımızı söyleyebilirim mesela.

**L: Sorun çıkartan yazarlar derken?**

**SK:** Yani yazısını geç veren, teslim tarihi geçirip dergiyi bekleyen yazarlar mesela. Her ayın planı programı belli.

Bir yazar yüzünden tüm dergi bekleyince sinirlenebiliyor Fırat bazen. Elif de öyle. Elif daha da eski arkadaşımıdır. İlk Zerg'e dönüştüğümde bünye kaldırmadı, çok desteğini görmüştüm Elif'in. O yüzden böyle bir ricaları olduğunda asla kırmam ikisini...

**L: "Geç veren, dergiyi bekleten yazarlar" diyorsun...**

**Hani böyle en son güne kadar bekletenler gibi mi?**

**SK:** Evet... Aynı senin gibi...

**L: Çayımızı içtik, sohbetimizi ettik. Biz daha fazla rahatsız etmemiş o zaman. Kalkalım diyeceğim ama sen gene bıçağı çektin... Sarah Abla, yapma etme. Ya ev taşıyorduk o yüzden gecikti yazılar. Yapma etme gözünü seveyim.**

**SK:** Sen bir yanaş bakalım şöyle; bakalım bir daha yazı geciktiriyor musun... İşte Şefik'in istediği imza, sırtına atıyorum, Şefik istediğinde bakar.

**L: Güzel ablacım kağıt vardı... Ona atsan imzayı? Aaaahhhh... Valla geciktirmeyeceğim bir daha yazı abla yapma... Ahhh...**

(Ahlar vahlar arasında bir röportaj yine acı ve gözyaşı ile sona ererken fonda Fırat'ın ve Elif'in kahkahaları birbirine karşır.) ■ **Ümit Öncel**





TEST  
ETTİK



**Yapım** Konami **Dağıtım** Konami **Tür** Spor **Platform** PC, PS2, PS3, Xbox 360, PSP

**Çıkış Tarihi** 8 Ekim 2010 **Web** www.konami-pes2011.com

## Pro Evolution Soccer 2011

Radikal değişim ardından gelenler...

**G**eri sayım sona ermek üzere ve bu ayın sonunda piyasaya sürülecek olan FIFA 11'in tek rakibi Pro Evolution Soccer 2011 de 8 Ekim'de raflardaki yerini alacak. Peki tüm bu rekabetin ve geçen yılki mağlubiyetin Konami'ye, dolayısıyla PES serisine etkileri ne oldu dersiniz? Ağustos sayısı için FIFA 11'in test versiyonu elime geçtiğinde oyundaki değişiklikleri ve iyileştirmeleri net olarak fark etmiştim. Bu aysa PES 2011'in test versiyonu geçti elime ve son yıllarda düşüşte olan serinin ayağa kalkıp kalkamayacağını kendi gözlerimle görmek istedim. Sonuç?

Oyunu açar açmaz maç motorunu ve oyunun mekaniğinin nasıl olacağını gözlemlemek istedim ama bir anda şaşırıp kaldım. Neden mi? Çünkü

oyuna Türkçe dil desteği getirilmiş! Geçen ay LEVEL Online'dan duyurduğumuz üzere Konami, PES'in ülkemizde de popüler olduğunu duymuş olacak ki yeni oyunun dil seçenekleri arasına Türkçe'yi eklemiş. Ne var ki bu destek, en azından elimizdeki test versiyonu itibarıyla sadece metinlere yansımış ve spiker konusunda herhangi bir gelişme yok. Öte yandan çeviri konusunda "yeni" olduğu anında göze çarpıyor; çünkü bazı çeviriler anlamayı zorlaştırdığı gibi, zaten yıllardır oyunun İngilizce terimlerine alışık olan oyuncuları bir hayli zorlayacak bir durum çıkmış ortaya. Aranızdan kaç kişi bir futbol oyununu oynarken İngilizce yüzünden zorluk çekti? Tabii ki bu Türkçe dil desteği, ülkemiz oyun piyasası açısından önemli bir hamle ama hem çevirinin yeterli seviyede olmayışı, hem de alışılmışı anlamakta zorluk çıkarması açısından beni memnun etmedi. Yine de sırf dil desteği yüzünden oyunun tercih edilme oranı



### Komedi

FIFA serisinin çok uzun yıllar önce geride bıraktığı "komedi" materyalleri, Pro Evolution Soccer serisinde zenginleşerek devam ediyor. Sahada böyle bir topun (!) arkasından koşmak ister misiniz?

► bir hayli artacaktır, buna eminim. Kültürel şoku atlatır atlatmaz, modları da pas geçerek bir maç açtım ve oyunun mekaniğini test etmeye başladım. Konami'nin oyun için vaat ettikleri arasında 360 derece pas ve fiziksel mücadele dikkat çekiyordu. Ben de ilk testlerimi paslaşma ve fiziksel mücadele üzerine gerçekleştirdim ama oyuncuların top sürüşleri, bu test sürecini seketeğe uğrattı. Bir önceki oyunla seriyeye eklenen 360 derece dolaşım sistemi, adeta törpülenmiş ve bu nedenle oyuncular sadece sekiz yöne dönebiliyormuş gibi hareket ediyorlar. Haliyle 360 derecenin vermesi gereken hassasiyet ilk saniyeden itibaren ortadan kalkıyor ve bir sonraki aşamaya, yani pas vermeye geçişte rahatsızlık veriyor. Paslardaysa 360 derece serbestlik sağlanmak istenmiş ama %100 başarı sağlandığını söyleyemem. Paslara verilecek güç özgürlüğü vaadi konusunda da %100 başarı sağlanamamış ne yazık ki ve güç göstergesinin dolmuş hassasiyeti, verilen paslara aynı oranda yansımıyor. (Burada bir parantez açıp göstergelerin tasarım felaketi olduğunu söylemeden edemeyeceğim.) Bir süre sonra paslara alıştım ya da bir şekilde bu problemi aştım ama bu kez de 360 derece fiziksel mücadele konusunda "estetik" problemi olduğunu gördüm. Evet, PES 2011'de gerçekten bir fiziksel mücadele var ama oyuncuların birbirleriyle etkileşimleri sırasında ortaya çıkan sahneler, birbiriyle mücadele eden

futbolculardan çok birbirine çarpan lobutların görüntüsünü akla getiriyor. Zaman zaman topun arada sıkışması ya da tam tersine bir anda rasgele bir yöne fırlaması da bir diğer problem.

İddialı iki başlığın yarattığı hayal kırıklığından sonra oyunun pozitif yönlerini alayım araya. Öncelikle PES 2011'deki kaleciler muazzam performans sergiliyorlar. Uzaktan şutların kaleyi bulma oranı zaten düşük ama bulanlar da kaleciye takılıyor, karşı karşıya pozisyonlardaysa kaleciler aslan kesiliyor. Karşı karşıya ve baskı altındaki pozisyonlarda ağırları bulmak oldukça zor; üstelik baskı yokken bile forvet oyuncularının şut becerisi bir hayli zayıf kalabiliyor panterler karşısında. Oyunun bir diğer göz alıcı yanıysa animasyonlar. Özellikle çalım hareketlerindeki animasyonlar oldukça başarılı ve gerçekçi, maçın genelinde de göze hoş geliyor. Zaman zaman futbolcuların tuhaf hareketler yapmasıyla görmezden gelinebilir bir yere kadar.

Yeni oyunun oyunculara sunduğu bir diğer yenilik, aslında

### EDİT



Serinin yeni oyununda bir stadyum editörü de mevcut ve bu sayede hem tribünleri, hem de stadyumun dışındaki arka planı dilediğimiz gibi özelleştirebiliyor ve "tuhaf" detaylarla süsleyebiliriz. Örnek resimde de göreceğiniz üzere tribünleri, çatıyı, hatta çatının altındaki bölümü dahi Shingo "Seabass" Takatsuka'nın muhteşem fotoğrafıyla donatmak ve bu sayede oyunu oynadığımız her an kendisini sevgiyle anmak mümkün.







İşte yaşanan ve Avrupa'yı terk eden yıldızların bulunduğu Copa Libertadores...



oyuna "arcade" havası katan ve "Bağlı Çalimler" adı verilen çalım serisi özelliği. PES 2011'de birçok çalım hareketini uç uca ekleyebileceğimiz bir sistem var ve bu sistem sayesinde sağ stick'i kullanarak dört çalım hareketini üst üste sergileyebiliyoruz. Dövüş oyunlarındaki komboları anımsatan bu sistem, ilk başta kulağa bile hoş gelmiyor ama birçok oyuncu da sistemin hayranı olacaktır. Oyunun tanıtım videosundaki seri Messi çalımları gayet güzel görünüyordu ama bunu maç içinde hayata geçirmek hem zor, hem de gereksiz oluyor. Sistemin çalışma prensibi kısaca şöyle: Önce sağ stick'in hangi yönüne hareket atamak istediğinizi seçiyorsunuz, ardından birçok çalım hareketi arasından istediklerinizi sırasıyla listeye ekliyorsunuz. En fazla dört hareket eklenebildiği seride, her hareket için yine sağ stick'in bir yönünü atamanız gerekiyor. Son olarak hazırladığınız sete bir isim vererek maç içinde setinizi kullanmaya başlayabilirsiniz. Bu seri hareketleri yapmak için maç içinde sağ stick'i sırasıyla sağa, sola, sağa, yukarı ve sola hareket ettirmek gibi bir dizi hamle yapmanız gerekiyor ki bu da bahsettiğim dövüş oyunları kombolarına benzer bir his yaşıyor oyuncuya. Ama bu bir futbol oyunu değil mi? Üstelik üst üste dört farklı çalım sadece beş hamleyle yapabilmek, FIFA'nın mevcut sistemiyle kıyaslanınca biraz kolay görünebilir ama bu sistemde de zamanlama bir hayli önemli.

PES 2011, lisans zenginleştirme atılımlarına paralel olarak oyuna yeni bir turnuvayı, Copa Libertadores'i eklemiş. UEFA Şampiyonlar Ligi ve UEFA Avrupa Ligi gibi bizden turnuvalardan sıkılanlar, Güney Amerika kıtasının kulüpler düzeyindeki en önemli turnuvasına adım atarak, yaşlanınca Avrupa'dan ülkesine dönmüş yıldızların yer aldığı takımlarla yepyeni bir serüvene adım atabilirler. Konami'nin seriye bu oyunla birlikte eklediği ama test versiyonunda kapalı olan yeni bir modsa Master

League Online. Adından da anlaşılacağı üzere Master League'in online versiyonu olan Master League Online, dünya üzerindeki diğer PES oyuncularıyla ortak bir serüvene girmemize olanak sağlayacak. Bu sayede sadece yapay zekaya karşı değil, gerçek oyunculara karşı mücadele edebilecek, transfer sezonunda diğer oyuncularla pazarlık sonucu, hatta açık arttırma usulüyle transfer yapabileceğiz. Özellikle transfer konusunda gerçekçi ve rekabetçi bir transfer piyasası olacağı kesin. Bu arada online ortamda acemilerle profesyonellerin birbirine denk gelmemesi için de bir sistem geliştirildiği açıklandı.

Sonuç şu ki test versiyonu, gelecek için pek umut vermedi bana. Animasyonların zaman zaman estetikten uzaklaşması, pas ve şut sisteminin oturmamış olması, üstüne bir de kontrollerin yeterince özgür değilmiş havası vermesi hayal kırıklığı yarattı bende. Oyuncu animasyonları genel olarak iyi, kaleciler gayet başarılı ve fikir olarak Master League Online dikkat çekici ama FIFA'nın yükselişi karşısında serinin -en azından bu versiyona bakarak- başarılı olması zor görünüyor. ■ Şefik Akkoç



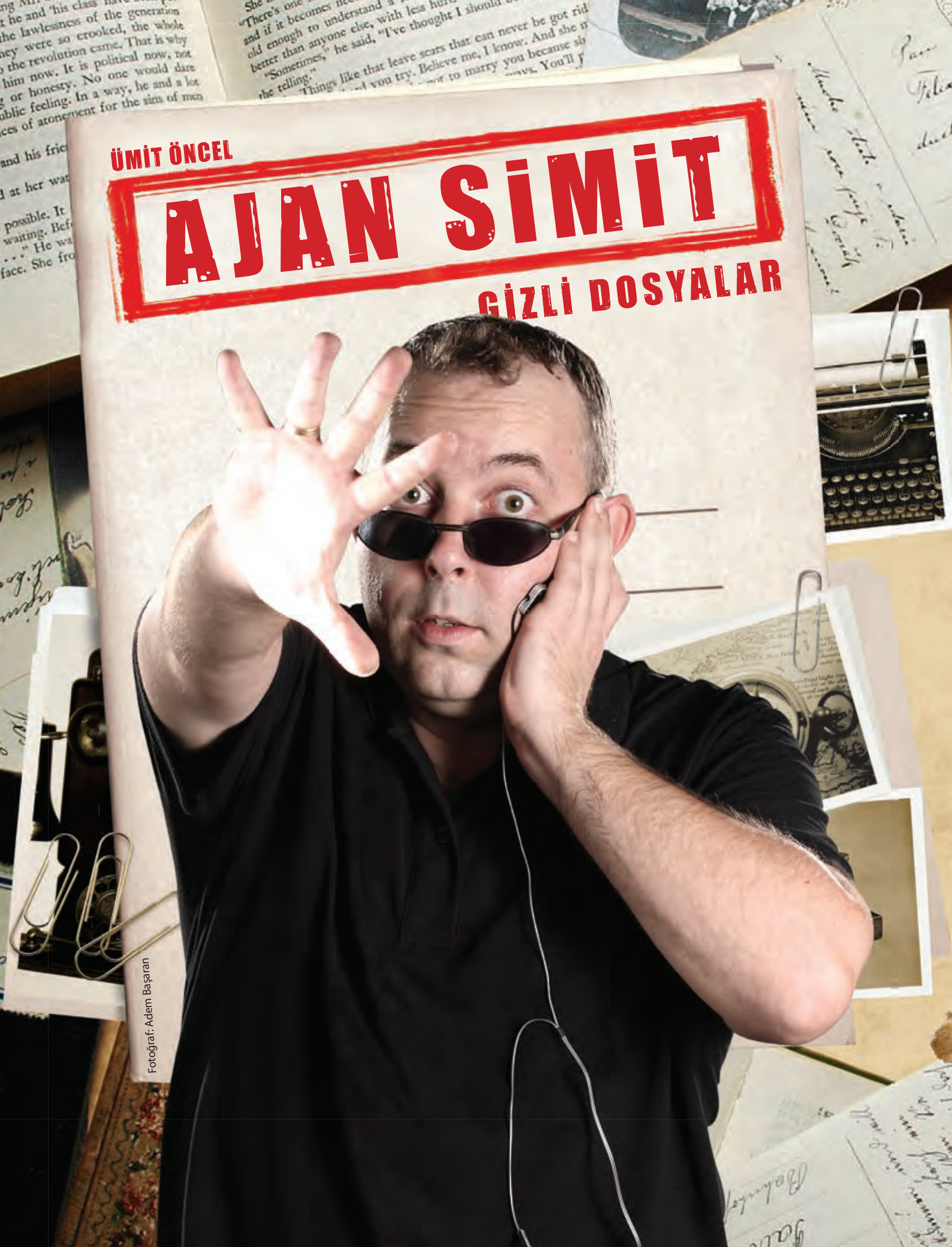
İşte saçmalıkta son nokta! Oyuna ekstra olarak bu tip materyaller sokmak mümkün!

ÜMİT ÖNCEL

# AJAN SİMİT

GİZLİ DOSYALAR

Fotoğraf: Adem Başaran



KAHİN - KAYIT: AS791902PA-1542

Bu kayıtların asla gün ışığına çıkacağına dair bir inancım yok. Buna asla izin vermezler. Ama denemek zorundayım. Bu sayede belki de bir şeyleri değiştirebilirim. Çok küçük bir ihtimal ama hiçbir şey yapmaktan bu ufacık şansı denemek zorundayım.

Bir önceki kayıttaki sizlere çocukluğuma dair ilk anımı anlatmıştım. O boş oda. Ne kadar sürdüğünden asla emin olamadığım o yolculuk. O homurtuya benzeyen ses. Nasıl başladığını hatırlayamıyorum. Tek bildiğim, başladığı gibi ansızın sona erdiği. Tüm yolculuk boyunca en ufak bir hareket hissetmediğim oda, yine aynı şekilde en ufak bir sarsıntı olmadan, bir anda durdu. Durduğunu anlamak için bir harekete ihtiyacım yoktu. Yol boyu devam eden o homurtu yavaşça azaldı ve kesildi. Bu yolculuk boyunca ilk değişiklik olmuştu. Sesin azalarak tamamen kaybolması yerini büyük bir sessizliğe bıraktı.

Sese alışan küçük kulaklarım şimdi bu sessizliğe alışmaya çalışıyordum. Sessizlik ağır, dev bir kaya gibi odanın ortasına çökmüştü sanki. **Ağırlığını hissedebiliyordum.** Tüm yol boyunca nefret ettiğim homurtu ortadan kalktı ve anda ona ne kadar alıştığımı fark ettim. Şimdi ise bu yeni ve ani değişime ayak uydurmaya çalışıyordum ama ne kadar denersem deneyeyim sessizlik ağır basıyor, giderek acı verici ağırlığını daha çok hissettiriyordu.

Tam bu sıra arkandan hafif bir ses duydum. Korkuyla arkamı döndüğümde, odanın o bölümünde bir geçit ya da bir kapının açılmış olduğunu gördüm. Orada bir kapı olmadığına emindim. Geçidin açıldığı duvarda bir kapıyı oluşturacak hiçbir şey olmadığını biliyordum. Yol boyunca tüm duvarları en ufak parçasına kadar incelemiş, dışarı çıkmama yarayabilecek ufacık bir girinti veya çıkıntı aramıştım. Ama duvarlar dümdüzdü. Fakat şimdi, o daha önce pürüzsüz olan duvarın tam ortasında, mükemmel bir dikdörtgen şeklinde bir kapı vardı. Kapının dışında ise karanlık...

Yol boyunca oda, kaynağını bir türlü bulamadığım bir ışık ile aydınlatılıyordu. Sonunda ışığın duvarların kendisinden geldiğine karar vermiştim çünkü ortada hiçbir gölge yoktu. Bu etrafımda boyutsuz bir aydınlık yaratıyordu. Işığın şiddeti yol boyunca ne azalmış, ne de artmıştı. Fakat şimdi ilk defa, sonsuzluk kadar uzun bir yolculuktan sonra ilk defa karanlık tam karşımda, dipsiz bir kuyu gibi uzanıyordu.

Her şeye nasıl da alışmış olduğumu fark ettim. Sese, ışığa... Önce sessizlik beni rahatsız etmişti, adeta sessizce geçmemi bekliyordu. O ana kadar her şeyinden nefret ettiğim oda, şu anda o karanlığa adım atmaktan kaçınmam için tek kurtarıcımdı. Ama burada kalamazdım. Sonuçları ne olursa olsun o kapıdan geçip karanlığın içine adım atmam gerektiğini hissediyordum.

**Önce tek bir adım attım kapıya doğru.** Bir duraklama ve sonra bir adım daha. Ben o karanlık boşluğa yaklaştıkça sanki beni içine çekiyordu. Bir adımdan sonra durmamın imkansız olduğunu biliyordum. Küçük adımlarım büyüdü, hem de daha davetkar hale geliyordu. Sonunda son adımı da attım. Beni karanlığın içine götüren o son adımı. O adımın ne kadar çok şeyi yol açacağını o zaman o küçük aklımla tahmin etmem mümkün değildi. Ama aradan bunca zaman geçtikten sonra bugün, o son adımı atmasaydım neler olacağını düşünmeden edemiyordum. Belki bunların hiç biri yaşanmamış olacaktı. Belki sonrasında yaşanan onca şeyi bir tek adımı atmayarak önleyebilirdim. Eğer o adımı atmasaydım neler olabileceğini veya olmayacağını kestirmek artık mümkün değil. Tek bildiğim şey o küçük adımın çok fazla şeyi değiştirdiği. Sadece benim için değil, çok fazla insan için.

Hatta tüm galaksi için...

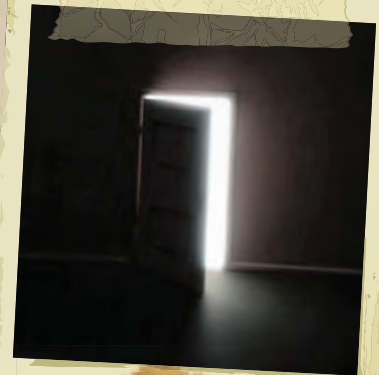
Benim biraz kendini beğenmiş biri olduğumu düşünüyör olmalısınız. Tüm bir galaksinin, onlarca gezegenin ve sayısız yıldızın kaderine tek bir canlının yön vermesi fikri size ukalalık gibi geliyor olabilir. Ama eğer beni dinlemeye devam ederseniz hepsini anlatacağım. Sonunda bana hak vereceksiniz. Yaptığım hiçbir şeyden gurur duymuyorum ama hepsini anlatacağım. Yaptığım her şeyi **-en kötülerini bile-** ve çok sonradan fark ettiğim tüm gerçekleri anlatacağım. Onların kim olduklarını, diğer insanlara ne kadar benzediklerini ama aslında ne kadar farklı olduklarını anlatacağım. Eğer becerilebilerseniz onları nasıl yok edebileceğinizi ve hatta eğer şanlıysanız onları nasıl yok edebileceğinizi bile söyleyeceğim. Ama eğer niyetiniz buysa, niyetiniz onları avlamaksa, sizi şimdiden uyararak zorundayım. Bu asla eski yaşantınıza dönemeyeceğiniz anlamına geliyor. Eğer bu yola bir kez girerseniz artık asla rahat bir uyku uyuyamayacaksınız demektir. Artık asla kimseye güvenemeyeceksiniz ve artık hiç kimseyi sevemeyeceksiniz demektir. Hatta kendinizi bile... Belki de başta kendinizi sevemeyeceksiniz demektir. Hiçbir şeyle karşılaşılabiliriz demektir. Ama ilkinin yok ettiğinizde onun enerjisini hissettiğinizde buna değeceğini göreceksiniz. Hiçbir şeyle karşılaşılabiliriz demektir.

karşılabiliriz demektir. Ama ilkinin yok ettiğinizde onun enerjisini hissettiğinizde buna değeceğini göreceksiniz. Hiçbir şeyle karşılaşılabiliriz demektir.

Ama şimdi bu kaydı da durdurmak zorundayım. Çünkü bu kaydı yaptığımdan şüphelendiklerini hissediyordum. Artık beni eskisine göre daha sık kontrol ediyorlar. Bir şeyler peşinde olduğumdan emin değiller ama şüpheleniyorlar. Son bir aydır ziyaretlerini sıklaştırdılar. İşte şimdi yine geliyorlar. Onları her şeyin yolunda olduğuna, hala onlara sadık olduğuma ve bana bir sonraki görevimi verdiklerinde onları hayal kırıklığına uğratmayacağıma ikna etmem gerekiyor.

Ondan sonra anlatmaya devam edeceğim. Tabii eğer hala hayatla olursam...

TOP SECRET





Videoları  
**LEVEL**  
DVD'de

**amescom**

**Oyuna  
Doyduk!**



## Diablo III

Yapım **Blizzard** Dağıtım **Blizzard** Tür **RPG**  
Platform **PC, Mac** Çıkış Tarihi **2011**

**D**iablo III... Hakkında çok konuşuldu ve hala konuşuluyor; hatta gelecekte de konuşulmaya devam edecek. Konuyla ilgili en son haber, Diablo III'ün çıkış tarihinin 2011 yılına ertelenmiş olmasıydı ve bu haberle birlikte bütün Diablo fanatikleri için derin bir iç geçirmekten başka çare yoktu. Durum böyle olunca, oyunun Gamescom 2010'da boy göstereceği haberi büyük bir heyecana yol açtı. Öyle ki hatırı sayılır bir kesim, oyunun henüz açıklanmamış olan beşinci karakter sınıfı için nefesini tuttu. Ne yazık ki beklenen haber çıkmadı bu beş günlük süre içerisinde ki BlizzCon 2010 gibi bir oluşum varken, böyle bir haberi Gamescom 2010'dan beklemek biraz saçmaydı zaten. Ama en azından bir umuttu işte...

Her şeye rağmen Gamescom 2010'dan yine alınırın aklıyla çıktı Diablo III. Oyunun yapımcı ekibinden Jay Wilson, dört gözle beklenen bu şaheserle ilgili çarpıcı bilgiler döktü ortaya. Diablo III maceramız boyunca bize eşlik edecek Artisan'lardan bahsedeceğiz şimdi. Smith, Jeweller ve Mystic olarak üç kategoriye ayrılacak Artisan tayfası. Bu adamlarla aranızı sıcak tutarsanız, verdikleri görevleri yapar, taleplerini yerine getirirseniz, sizinle birlikte seyahat edecekler. Seyahat edecekler derken, sürekli yanınızda bulunmayacaklar. Sadece bulunduğunuz bölgenin sabit bir yerine konuşlanacaklar. Siz de vendor ihtiyacınızı bu adamlar vasıtasıyla gidereceksiniz.

Sadece vendor olmayacak tabii ki Artisan'lar. Smith,

size ağır zırhlar ve silahlar yapacak, bunlara gem takviyesi için slot'lar açacak ve tamircilik görevini üstlenecek. Jeweller, kolye ve yüzüklerinizden sorumlu olduğu kadar silahlarınız ve zırhlarınıza takabileceğiniz gem'leri de sizin için hazırlayacak. Ayrıca takmış olduğunuz gem'leri, malzemeye zarar vermeden sökebilecek. Mystic ise staff ve wand gibi büyü objelerinizi ilgilenecek. Ayrıca hafif zırhlar da yapabilecek ve hatta silahlarınızı ve zırhlarınızı çeşitli ekstra vasıflar (Enchanting olayı...) yükleyebilecek. Seviye atlama lüksüne de sahip olacak Artisan'lar ve bu durum, oyuna hem görsel, hem de fonksiyonel olarak yansiyacak.

Diablo III, serinin temel taşlarından sayılabilecek bazı fonksiyonları da ortadan kaldıracak. Mesela, artık Town Portal kullanmak yok. Bu fonksiyonu "Bir portal açayım, sıkıştırsam kaçır giderim!" gibi ucuz taktiklere mahal vermemek için kaldırdıklarını belirtiyor Jay Wilson. Merak etmeyin, sık sık vendor'lara uğramak zorunda da kalmayacaksınız; çünkü envanterinizdeki gereksiz parçalayıp daha kullanışlı malzemelere dönüştüren bir yeteneğiniz olacak. Dolayısıyla Town Portal gibi bir lüks yerine waypoint noktalarını kullanacaksınız artık. Durum şimdilik kaba haliyle böyle. Bundan sonrasında gözü-müzü Blizzcon 2010'a dikebiliriz. Diablo III'ün konsollara çıkma ihtimaliyle ilgili mevzuya da hiç girmeyelim; çünkü Blizzard'ın hala böyle bir niyeti yok. - **Ertekin**





## Crysis 2

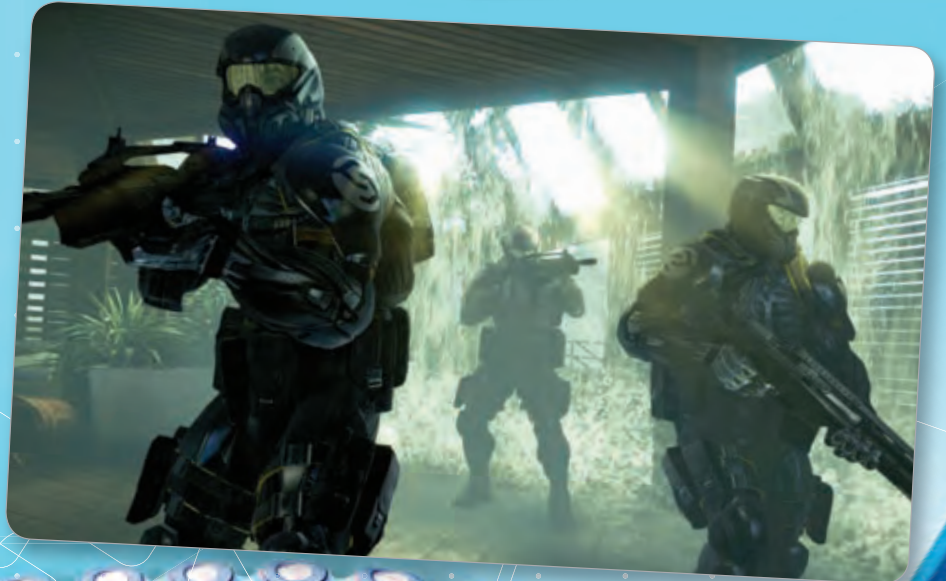
Yapım **Crytek** Dağıtım **Electronic Arts** Tür **FPS**  
Platform **PC, PS3, Xbox 360** Çıkış Tarihi **22 Mart 2011**

**E**3 2010'da bomba gibi patlayan Crysis 2, acaba Gamescom 2010'da nasıl boy gösterecekti? Bu çok önemli bir soruydu ki özellikle Türk FPS oyuncularının özel ilgi alanına giriyordu Crysis 2. Bu sefer Cevat yerli yoktu görünürde. Onun yerini projenin ikinci önemli adamı, yani Nathan Camarillo almıştı ve Camarillo'nun ağzından dökülenlere bakılırsa, Crysis 2'nin multiplayer modları çıkacaktı piyasaya. Crysis 2 macerasının uzaylılar tarafından istila edilen New York'ta geçeceğini duymayan kalmamıştır diye düşünüyorum. O yüzden oyunun tek kişilik tarafını bir kenara bırakalım ve multiplayer tarafına odaklanalım isterseniz.

Crysis 2'de toplam altı tane multiplayer modu bulunacak. Gamescom 2010'a ise bunlardan sadece iki tanesi misafir olabildi. Team Instant Action, bildiğiniz deathmatch klışesinin Crysis 2 versiyonu. Tabii ki Nano Suit 2.0 gibi teknik detayların sağlayacağı avantajlar, bu modu klışe sınırlarının dışına çıkarabilir. Listedeki ikinci Multiplayer modu daha da bir ilginç. Alien Crash Site adını taşıyan bu modda iki takım bulunuyor. Haritanın rasgele bir bölgesine bir uzaylı gemisi tarafından kozalar bırakılıyor ve tabii ki bu kozalardan yine uzaylı yaratıklar çıkıyor. Amaç, önce o bölgeyi bu yaratıklardan temizlemek, sonra da diğer takıma karşı savunmak. Nasıl? Eğlenceli görünüyor mu?

Multiplayer modların yer alacağı haritalar da

birbirinden ilginç görünüyor. Mesela Rooftops Gardens, bir gökdelenin tepe noktasında yer alıyor. Impact ise iki gökdelenin çarpışması sonucu oluşmuş bir multiplayer haritası. Her maça başlamadan önce beş hazır karakter sınıfından birini seçiyorsunuz. Tabii ki kendi karakter sınıfınızı da yaratabiliyorsunuz. Nanosuit 2.0'ın çeviklik ve görünmezlik gibi özelliklerini bile karakterinizin yetenekleri arasına serpiştirebiliyorsunuz. Anlayacağınız, bütün bu detaylarla birlikte toplam 80 seviyeden oluşan uzun bir multiplayer macerası sizi bekliyor. - **Ertekin**





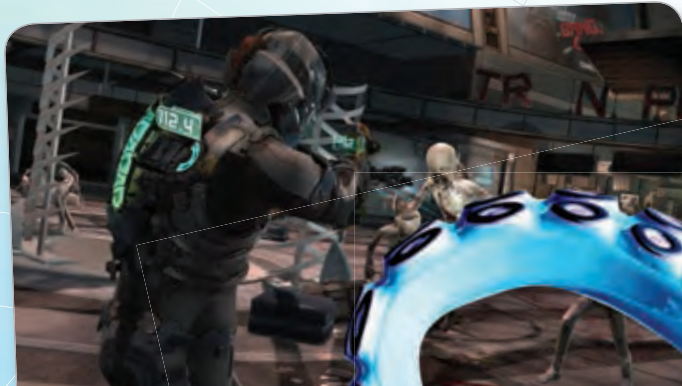
## Dead Space 2

Yapım **EA Redwood Shores** Dağıtım **Electronic Arts** Tür **Korku / Aksiyon**  
Platform **PC, PS3, Xbox 360** Çıkış Tarihi **31 Mart 2011**

**D**ead Space 2, E3 2010'un hem Sony, hem de Electronic Arts konferanslarında yer alarak büyük ses getirmişti. Harika bir demoyla izleyen herkesi koltuklarına çivilemişti Steve Papoutsis. "Daha ne olabilir ki!" demiştik hep beraber bu sunumun arkasından ama görünen o ki Electronic Arts, sadece ufak bir başlangıç yapmış. İlk oyunda, uzayın karanlık ve korkunç yüzüyle birebir yüzleşmiş olsak da olayın "uzay" tarafı, yerçekiminin iptal olduğu sahneler haricinde biraz da olsa yüzeysel kalmıştı. Dead Space 2'de ise, uzay boşluğunu iliklerimize kadar hissedeceğiz. Oyunun bir bölümünde The Sprawl'a güç sağlayan panelleri tekrar çalışır hale getirmek için uzay boşluğuna açılacağız. Uzay boşluğunda rahat hareket edebilmesi için Isaac'ın zırhına eklenmiş olan yeni özellikler sayesinde olacak

tabii ki bu.

Oyunda yer alacak bir diğer aksiyon ögesi de "HALO Jump" adını taşıyor. Isaac, bir fırlatma ünitesiyle uzay boşluğuna savruluyor ve o andan itibaren kontrol bize devrediliyor. Uzay boşluğunda hızla ilerlerken, boşluğa düzensiz bir şekilde savrulmuş gemi enkazlarından kurtulmamız gerekiyor. (Olayı hayalinizde canlandırmak için God of War 3'deki uçuş ve düşme sahnelerini referans alabilirsiniz.) Olayın özü bu şekilde ama gerilim dolu bir müzik, uzay boşluğunun neden olduğu boğuk ses efektleri ve bunun gibi detaylar, aksiyonun dozajını kat kat artırıyor. Açıkçası, Gamescom 2010'a böyle bir içerikle katılan Dead Space 2, bu detaylarla birlikte benim gözümde bir kat daha büyüdü. Bu oyunu bekliyorsanız eğer, emin olun boşuna beklemiyorsunuz. - **Ertekin**







## Little Big Planet 2

Yapım **Media Molecule** Dağıtım **Sony Computer Entertainment** Tür **Platform**  
Platform **PS3** Çıkış Tarihi **16 Kasım 2010**

“On the Little Big Planet, you are a little sack person!” diyordu Stephen Pry’in masal kokan sesi. Ancak bu betimlemenin oldukça basit kaldığını fark ettik oyunun derinlerine indikçe. Bir platform oyunuydu Little Big Planet ve “Play, Create, Share” şeklinde basit bir felsefeyi temel alıyordu. Hala o dünyadan çıkamamış bir çok şanslı insan vardır ki ben de onlardan biriyim. Ama 16 Kasım itibarıyla Little Big Planet evreninin bir sonraki durağına uğrayacağız. Üstelik bu sefer söz konusu olan şey bir platform oyunu değil, “oyunlar için bir platform” olacak.

Nereden başlasam bilmiyorum. Little Big Planet 2, E3 2010’da yeterince adından söz ettirmişti zaten. Gamescom 2010’a da o kadar çok detayla katıldı ki bu detayların hangi birinden bahsedeceğim konusunda kararsızım şu an. Ama bir yerden başlamak lazım değil mi? İlk etapta dikkat çeken şey, yeni oyunun hem grafiksel, hem de görsel anlamda ilerleme sarf etmiş olması. İlk oyundaki tutunma hareketi, Little Big Planet 2’de yerini Grapple Hook’a bırakıyor. Kancamızı kullanarak belirli noktalara tutunup sallanabiliyoruz. Olaya bir de sackboy’umuzu zıplatan platformlar girdiğinde enlemesine değil, boylamasına uzayan bölümlere de zemin hazırlamış oluyoruz. Sonrasysa bildiğiniz üzere puan ve hediye baloncuklarını toplamaktan ibaret.

Oyunun hikayesinde yer alacak bölümlerin hepsi birbirinden ilginç olacak gibi görünüyor. Mesela bir bölümde, Victoria’nın mutfağını istila eden kötü niyetli keklerle savaşıyoruz. Elimizde Creatonator diye bir silah var. Ortalığa yapışkan balonlar fırlatıyor bu alet. Bu baloncuklar, zalim kekleri imha ettiği gibi çeşitli platform bulmacalarını da çözmemize yarıyor. Yolunuzu engelleyen bir mekanizmanın çarklarını yapışkan baloncuklarla sıkıştırabiliyorsunuz mesela. Bölümlerin arasına yerleştirilmiş mini oyunlar da bir o kadar eğlenceli görünüyor. Örneğin, bir kişi kauçuktan yapılmış basketbol topuyla sayı yapmaya çalışırken, diğeri onu engellemeye çalışıyor.

Little Big Planet 2’nin “Create” tarafı, ilk oyuna nazaran kendini aşmış durumda arkadaşlar. Bu sefer yaratacağınız oyunlara hikayenizi anlatacak ara videolar eklemeniz bile mümkün. Üstelik kamera açılarından ışık ve gölge efektlerine kadar bir yığın detay olacak seçenek listesinde. Daha da ötesi, artık yarattığınız oyunun müziğini bile besteleyebileceksiniz. Daha önce herhangi bir müzik kayıt programında MIDI yazılımlar yaptysanız, bu konuda hiç zorlanmayacaksınız. Davul ritimlerinden gitar tınlarına, piyano vuruşlarından keman seslerine kadar envai çeşit enstrüman olacak elinizin altında. Lafın kısası, Little Big Planet 2’de yine oynayacak, yine yaratacak ve yine paylaşacağız. - **Ertekin**





## BioShock Infinite

Yapım Irrational Games Dağıtım 2K Games Tür FPS  
Platform PC, PS3, Xbox 360 Çıkış Tarihi 2012

**R**apture şehri ne çok sevmiştik, değil mi? Steampunk havası, kasveti, karanlığı ve görseelliğinin güzelliği FPS türüne bambaşka bir boyut getirmişti. Oldukça farklı bir hayat söz konusuydu; denizin dibinde uçsuz bucaksız bir şehir kurulmuştu. Ama iki oyun boyunca Rapture'a öyle çok alışmıştık ki sıkılma noktasına gelmiştik. Haliyle Irrational Games'ten sanat yönetmeni Ken Levine, yepyeni Bioshock için bambaşka bir gizem ortaya sunmaları gerektiğinin zamanı geldiğini açıkladı. "Absürt bir ortam ve karmaşa iki oyunda da bolca vardı. Fakat yeni oyun BioShock Infinite, adına bile baktığımızda bambaşka bir dünya sunacak" dedi.

Zor belki ama Rapture'a "Hoşça kal" demenin vakti gelmiş bulunuyor maalesef; yeni BioShock artık havada süzülüyor! Gökyüzüne inşa edilmiş "Columbia" isimli şehirde, gökyüzünde yaşıyor olacağız. Rapture'un klostrofobik ortamının yerinde yeller esiyor; insanlar daha insan canlısı, daha az rahatsız edici detaylar olacak ve en basitinden tertemiz, mis gibi hava var. Bütün o bildiğimiz Rapture detaylarını unuttun yeni oyunda; bize Rapture hatırlatan Big Daddy'yi veya bolca suyu göremeyeceğiz fakat bolca politik mesaj taşıyan detaylar, posterler ve politik unsurlar BioShock formatından çok da uzaklaşmayacağımızın sinyallerini veriyor şimdiden. BioShock Infinite'te, De Witt isimli bir karakteri yöneteceğiz. 12 yıl boyunca Columbia'da mahsur kalmış kızını, bu ruh sağlığı olmayan şehirden kurtarmak için uğraşan, tuhaf giyimli ve enteresan bir karakter. Kızı Elizabeth ise başlıca yardımcımız olacak. Gamescom'daki sunumdan iki karakterin fonksiyonlarına

biraz değinildi. Hem Elizabeth'in, hem de De Witt'in plazma bazlı süper güçleri olacak. Elizabeth'in yaratacağı bir hortumla düşmanın gücü azaltılırken, De Witt de yıldırımları sayesinde son noktayı koyacak.

"BioShock Infinite'de BioShock II'de olduğu gibi multiplayer modlar olacak mı?" Güzel soru. Irrational Games tarafından yapılan açıklamaya göre henüz bu alanda resmi bir çalışma yok. Ama oyunun 2012'de piyasada olacağını vurgulayan firma "Eğer gerekirse ve işe yarayacağına inanırsak multiplayer seçeneği olabilir, neden olmasın?" diyerek multiplayer modlara sıcak baktığını da belirtti. Yine de daha iki sene varken bu konuda kesin bir şey söylemek için çok erken.

De Witt'in kızı Elizabeth'i kurtarmak için neler yapacağını merakla bekliyoruz. BioShock oldukça büyük bir değişim içinde; inkar etmenin anlamı yok fakat bambaşka bir kurguyla da bizi havaya uçurabilir. 2012 yılında gökyüzünde, yeni bir BioShock macerası için hazır olun. - Ayça





## Killzone 3

Yapım **Guerilla Games** Dağıtım **Sony Computer Entertainment**  
Tür **FPS** Platform **PS3** Çıkış Tarihi **Şubat 2011**

Özellikle ikinci oyunuyla "Konsolda FPS olmaz!" diyenlere göz kırpyordu Killzone serisi. Üstelik üçüncü oyunun yollarını gözlemek için sağlam bir bahaneydi bu. Kısa bir süre önce, E3 2010'un hemen öncesinde patlak vermişti bu haber hatırlarsanız. E3 2010'da ise yer yerinden oynamıştı. Oyunun 3D desteğini içereceği ve hatta Türkçe versiyonunun olacağı gibi haberlerle hevesimiz iyice arttı. GamesCom 2010 ise bu müthiş oyunun multiplayer tarafına ait iki önemli başlığı müjdeleyen kapıları aralıyordu.

Guerilla Games, FPS oyunlarındaki multiplayer anlayışını bir adım ileri taşımak için ilginç fikirler döküyor ortaya. Bu fikirlerden ilki, takım bazlı bir temel üzerine inşa edilmiş Operation modu. Bu mod, birden fazla bölümden oluşuyor ve her bölüm öncesinde kısa bir videoyla taraflara görevleri anlatılıyor. Mesela ilk görevde taraflardan biri, belirli noktaları patlayıcı yerleştirilmek üzere dizayn edilmiş bir ambarı korumaya çalışıyor. Diğer taraf da tabii ki o noktalara patlayıcıları yerleştirmeye çalışıyor. Bir diğer multiplayer modu olan Guerilla Warfare ise Team Deathmatch mantığı üzerine kurulu. Bu modu kardeşlerinden ayıran yanıysa şöyle: Ölen oyuncuların tekrar oyuna döndüğü spawn noktaları takımlar tarafından ele geçirilebiliyor.

Multiplayer maçlarda oyunun teknik detayları da ortaya çıkıyor. İkinci oyunun hantallığından sıkılan oyuncular için müjdeli bir haber yer alıyor bu noktada. Evet, Modern Warfare'in multiplayer maçları kadar olmasa da Killzone 2'nin multiplayer maçları, oldukça seri olacak. Hatta ve hatta Exoskeleton adlı robotlar ve Jetpack'ler de bu maçların birer parçası olacak. Oyunda yer alacak karakter sınıfları, Tactician, Infiltrator, Engineer, Marksman ve Field Magic olarak beş parçaya ayrılıyor. 45. seviyeye kadar çıkan ranking sistemiyse yine detaylardan bir tanesi. - **Ertekin**





## Dragon Age II

Yapım **Bioware** Dağıtım **Electronic Arts** Tür **RPG**  
Platform **PC, PS3, Xbox 360** Çıkış Tarihi **8 Mart 2011**

**D**ragon Age 2 haberi, üzerinden çok zaman geçmeyen San Diego ComicCon 2010'dan hemen önce baş göstermişti hatırlarsanız. Hatta bahsi geçen bu fuarda oyunun herkese açık bir demosuna bile yer verilmişti. Oradan kalan izlenimler, Dragon Age 2'nin ilk oyuna nazaran daha hızlı, daha kanlı ve daha sanatsal görünen bir oyun olacağı yönündeydi. Hatta kimileri abartarak bir hack&slash gördüğünü bile iddia etti ama neyse ki oyunun Gamescom 2010'daki sunumuyla birlikte konuyla ilgili çerçeve biraz daha genişledi ve gerçekler ortaya dökülmeye başladı. Her şeyden önce şunu belirtmek lazım ki oyunun temel yapısı pek değişmeyecek. Elbette yeni bir çok şey göreceğiz bu konuda da ama olayın özü yine grubumuzu kontrol etmek ve karakterlerimizin yeteneklerini duruma göre Drakspawn (Evet, yine Drakspawn...) yaratıklarına boca etmek olacak; fakat...

Dragon Age 2'yi ilk oyundan farklı kılacak çok önemli noktalar var. Bunlardan bir tanesi, hikayenin işleniş biçimiyle ilgili. "Hikaye içinde hikaye" şeklinde tuhaf bir tanımlama yapıyor Bioware bu konuda ve sonrasını perde arkasında bırakıyor. Oyunun hikayesini Hawke adında bir karakterle oynayacağız. Tabii ki karakterimizi dilediğimiz gibi şekillendireceğiz ama ismi illa ki Hawke olacak. Yeri gelmişken Hawke ile ilgili önemli bir detaya daha deyinelim ama sıkı durun; çünkü bomba bir haber bu. Dragon Age 2'de, ana karakterimiz, yani Hawke,

konuşabilecek arkadaşlar. Dünyayı kurtaran bir kahramanın ağzından tek kelime çıkmamasının ne kadar tuhaf olduğunu fark etmiş sonunda Bioware, neyse ki...

Hawke'a nasıl bir karakter yüklersek ses tonu ve davranışları da ona göre şekillenecek. Mesela, nazik bir karakter yaratırsanız ses tonunuz daha ince ve narin bir yapıda olacak. Su katılmamış bir psikopat yarattığınız zamansa sert ve agresif bir ses tonuna sahip olacaksınız tabii ki. Olayın güzel yanı, kaba bir karakterle kibar bir diyalog cümlesi seçtiğiniz zaman, karakteriniz nazik davranacak ama cümlesinin arasına iğneleyici laflar da yerleşecek. Muhtemelen nazik bir karakterle kaba davranmaya kalkınca da beceriksiz güç gösterileri çıkacaktır ortaya.

Oyunun seviye atlama sisteminde de önemli değişiklikler yapılıyor. İlk oyundan hatırlarsanız, seviye atladığınız zaman bir yetenek seçtiyordunuz ve o yeteneği kademe kademe katlayabiliyordunuz. Yeni bir yetenek seçmek istediğinizdeyse seçeceğiniz yeteneğin ilk seviyesinden başlamak zorundaydınız. Dragon Age 2'de bu durum biraz daha serbest bırakılacak. Mesela, bir yeteneğin ikinci aşamasından başka bir yeteneğe yatay geçiş yapabileceksiniz. Biraz karışık bir yapı, farkındayım ama benim de anladığım ve anlatabildiğim kadarı bu maalesef. Neyse ki tam sonucu 8 Mart 2011 tarihinden sonra kendi gözlerimizle görebileceğiz.

- Ertekin



# BATMAN

## ARKHAM CITY

## Batman: Arkham City

Yapım **Rocksteady Studios** Dağıtım : **Warner Bros. Interactive** Tür **Aksiyon**  
Platform **PS3, Xbox 360** Çıkış Tarihi **2011'in dördüncü çeyreği**

**B**atman: Arkham Asylum gibi bir oyun olur da bu oyunun devamı gelmez mi? Herhangi bir Batman haberi söz konusu olduğunda konuyla az da olsa ilgisi olan herkes pür dikkat kesilir ama Batman dünyası karanlıktır ya hani, bu haber de uzun süre karanlıkta kalır. Batman: Arkham City'nin haberi de böyle oldu ki hala detaylar perde arkasında. Oyunun şimdiye kadar piyasaya çıkmış tek fragmanından neler türetilmedi neler. Gerçi, birçoğu sağlam temelliydi bunların ki Rocksteady Games, resmen ipucuyla doldurmuş bu fragmanı. Gelin şimdi biz de bütün bu ipuçlarını bir araya getirelim ve bakalım Batman'in yeni macerasında bizleri neler bekliyor.

Yeni oyunda Batman'in bir yandaşı mı olacak? Böyle

bir sorunun cevabı olumlu olursa, Batman'in yanında yer alacak karakterlerin sayısı sınırlı olur. Hatta en büyük tahmin de Robin olur ama Robin'e ait en ufak bir ip ucu bile yok elimizde. Onun yerine Catwoman var. Catwoman, Batman: Arkham City'de kesinlikle yer alacak ama ne şekilde yer alacağı meçhul. Öyle ki dost mu yoksa düşman mı olacağı bile belli değil henüz. Düşman demişken, bu tayfada yer alacak önemli isimler de gün ışığına çıkmış durumda. Joker'in ölmediğini ve tekrar karşımıza çıkacağını biliyorsunuz zaten. Eh, Joker olunca Hailey Queen'de kadroya giriyor haliyle. Bu ikilinin yanı sıra Two Face de yer alacak oyunda. Hatta ve hatta Penguin ve Mr. Freeze söylentileri bile kulaktan kulağa dolaşiyor. - **Ertekin**



## LotRO: War in the North

Yapım **Snowblind Studios** Dağıtım **Warner Bros. Interactive**  
Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS3, Xbox 360** Çıkış Tarihi **2011**

**L**ord of the Rings gibi kült bir esere sinema dünyası hakkını verdi ama oyun dünyası hala bu şahesere bir çocuk masalı muamelesi yapıyor. Biraz daha abartsalar oyunün kutusundan lolipop çıkacak yani, o derece... Bir destan bu kadar mı yerde süründürülür yahu! Neyse... Konuğumuz yine ve yeni bir Lord of the Rings oyunu. Bu sefer War in the North etiketi altında Orta Dünya'nın kuzey topraklarında dolaşacağız ve her zaman olduğu gibi yine Sauron'un pisliklerini temizleyeceğiz. Ama sanırım bu sefer biraz fazla kan dökülecek, yani ortam biraz daha vahşileşecek. War in the North'un GamesCom 2010 sunumu, oyunun vahşi ve kanlı tarafına yönelikti yine ama bu sefer Human, Dwarf ve Elf karakterlerin oynanış ve yetenek açısından farkları da sergilendi. Mesela Human'la oynadığınız zaman doğadan bitki toplayıp sağlık iksirleri yapabileceksiniz. Dwarf'u tercih ettiğinizdeyse kayaların arkasında yer alan gizli bölmeleri keşfedebileceksiniz. Üzerinden geçip bir kenara atacağımız bir oyun gibi duruyor War in the North ama bekleyip görelim bakalım. - **Ertekin**





## F.3.A.R.

Yapım **Day 1 Studios** Dağıtım **Warner Bros. Interactive** Tür **FPS**  
Platform **PC, PS3, Xbox 360** Çıkış Tarihi **2011'in ikinci çeyreği**

**A**lma, Pexton Fettel ve Ponit Man... Bu sevimli ailenin hazin hikayesi oldu F.E.A.R. serisi. F.3.A.R.'te de aynı hikayenin daha derin boyutlarına inilecek. F.E.A.R. 2'nin dokuz ay sonrasında konuk olacağız ve zaman zaman hikayenin geçmişine yolculuk yapacağız; hatta Pexton Fettel ve Point Man'in çocukluk dönemlerine kadar ineceğiz. Üstelik bu sefer co-op avantajına da sahibiz ki aslında oyunun artık kabak tadı vermeye başlayan hikayesini kurtaracak bir detay bu. Bu zamana kadar F.3.A.R. böyle tanıtmıştı kendini. GamesCom 2010 itibarıyla da etkileyici bir fragman ve demo dahil oldu bu süreç. Aslında ne fragmanın, ne de demonun F.3.A.R ile ilgili yeni bir şeyden bahsettiği yok; fakat oyunun en büyük iddiası olan co-op tarafı, ziyadesiyle zevkli görünüyor. Point Man, zamanı yavaşlatma yeteneği haricinde bildiğiniz aksiyon adamı. Ancak olayın Pexton Fettel tarafı bambaşka. İşin içinde telepatik ve paranormal güçler var ve oyunun tüyler ürpercek gibi görünen atmosferiyle birlikte önem kazanıyor bu detaylar. Ve Alma... Ondan bahsedip huzurumuzu kaçırmayalım şimdi isterseniz. - **Ertekin**

## Fable 3

Yapım **Lionhead Studios** Dağıtım **Microsoft Game Studios**  
Tür **RPG** Platform **PC, Xbox 360** Çıkış Tarihi **26 Ekim 2010**

**F**able serisinin ilk iki oyununu oynadıysanız, Fable 3'ü iştahla beklemeniz çok normal bir durum olur zira yığınla eğlenceyi bir araya getiren bir oyun bulmak çok zor bu zamanda. (Bizim zamanımızda...) Fable serisi, her oyunuyla birlikte bir miktar daha aştı kendini ve öyle görünüyor ki Fable 3 de seriyi zirveye taşıyacak. Şimdiye kadar böyle olacağı söylendi durdu ama bütün bu anlatılanlara canlı canlı şahit olmak GamesCom 2010'a nasip oldu. Oyunun geniş içerikli bir demosuna yer verildi GamesCom 2010'da ve edinilen izlenimler, şimdiye kadar söylenenlerin abartılmış şeyler olmadığını kanıtlıyordu.

Seçimler... Fable 3'ün temel taşlarından olacak seçim yapmak. Albion kralı Logan'ın kardeşi rolünde olacağız bu hikayede ve ilk seçimimiz, cinsiyetimizi belirleyecek. Öyle ki bu seçim bile hikayenin gidişatını etkileyecek. Tavrılarımız, davranışlarımız, kılığımız, kıyafetimiz, kısacası her konuda seçim yapma şansına sahip olacağız. İnsanlarla ilişkilerimiz, artık sadece konuşmak üzerine olmayacak; onlara dokunabileceğiz, sarılabileceğiz ve hatta yeri geldiğinde öpebileceğiz bile. (Her önümüze geleni değil tabii ki.) Ve bir yerden sonra Logan'ı düşürüp tahtına oturacağız.

Olabilirdi geniş sınırlar sunacak Fable 3 bize ve bu sefer bu sınırları başkalarıyla paylaşabileceğiz. Evet, co-op olayından bahsediyorum. Üstelik co-op arkadaşınızla aynı ekrana sıkışıp kalmak zorunda da kalmayacağız ama co-op mantığını korumak amacıyla bulunduğumuz bölgeyi arkadaşımız olmadan terk edemeyeceğiz. Daha da önemlisi... Evlenebileceğiz! Tamam, serinin yeni bir özelliği değil bu ama bu sefer Xbox Live üzerinden birliye (Tabii ki bu kişinin karşı cinsten olması şart.) de evlenebilme imkanımız olacak. Gerçek hayatta aradığı mutluluğu yakalayamayanlara duyurulur. - **Ertekin**



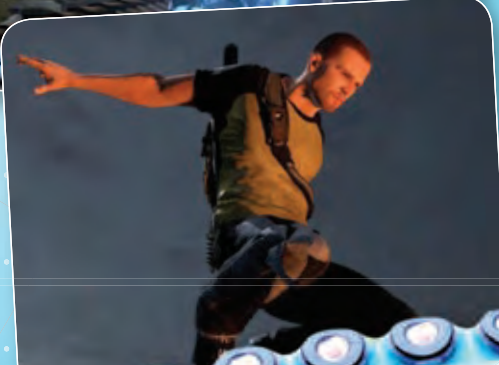
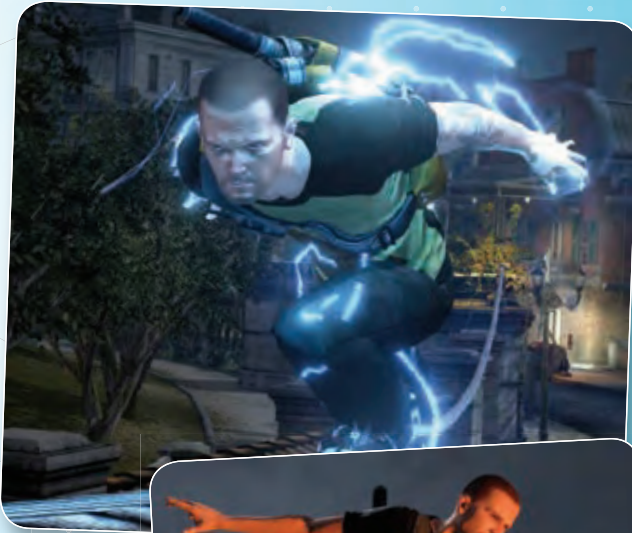
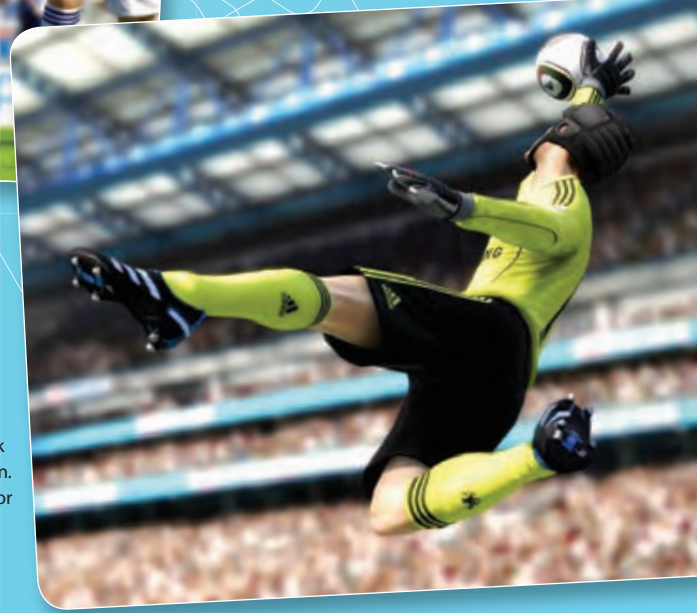


## FIFA 11

Yapım **EA** Dağıtım **EA** Tür **Spor** Platform **PC, PS3, Xbox 360**  
Çıkış Tarihi **28 Eylül 2010**

**O**nuncu yaşında olmak istediği yere geldi FIFA serisi ve on birinci yaşında da futbol oyunları tarihinde bir ilki gerçekleştirerek GamesCom 2010 üzerinden 11'e 11 maçların müjdesini verdi. Bu haber, kulağa bir yandan güzel, bir yandan da ürkütücü geliyor olsa gerek. Bakın, bir daha söylüyorum: "11'e 11 maçlar!" Bu ne demek oluyor? Kalecisinden defans oyuncusuna kadar her oyuncuyu bir kişi yönlendirecek. Rakip yarı sahası tarafında pek problem yaşanmayacaktır; çünkü futbolculuk hayalinin yarıdan fazlası o bölgede yer alır zaten. Defansif futbol, hatta kalecilik fikri devreye girdiğindeyse ortalık biraz karışacak gibi görünüyor dışarıdan bakıldığında ama şöyle de bir gerçek var ki bu fikir amatör ellerle değil, tamamen profesyonel ellerle hazırlanıyor.

EA Sports, 90 dakika boyunca kale sınırları arasına sıkışarak oyundan sıkılmasınlar diye kalecilere çeşitli vasıflar yüklemeye karar almış. Mesela, pozisyonun durumuna göre durmanız gereken en ideal nokta gösterilecek size. Hatta şut çekildikten sonra topun aldığı eğimden bile haberdar olacaksınız. Kalenizde yeller estiği zamanlar da olacak tabii ki. Böyle zamanlarda da kalecilerin "Call to Arms" özelliği devreye girecek. Sahayı daha geniş bir çerçeveye göreceksiniz bu özelliklerle birlikte. Bu görüş açısını kullanarak ve basit bir tuş kombinasyonu yardımıyla atağa kalkan takımınıza çeşitli taktiklerle destek vereceksiniz. Şimdi kendime sormak istiyorum, acaba sahanın neresini tercih ederdim diye... Kalecilik güzel olabilir yahu! - **Ertekin**

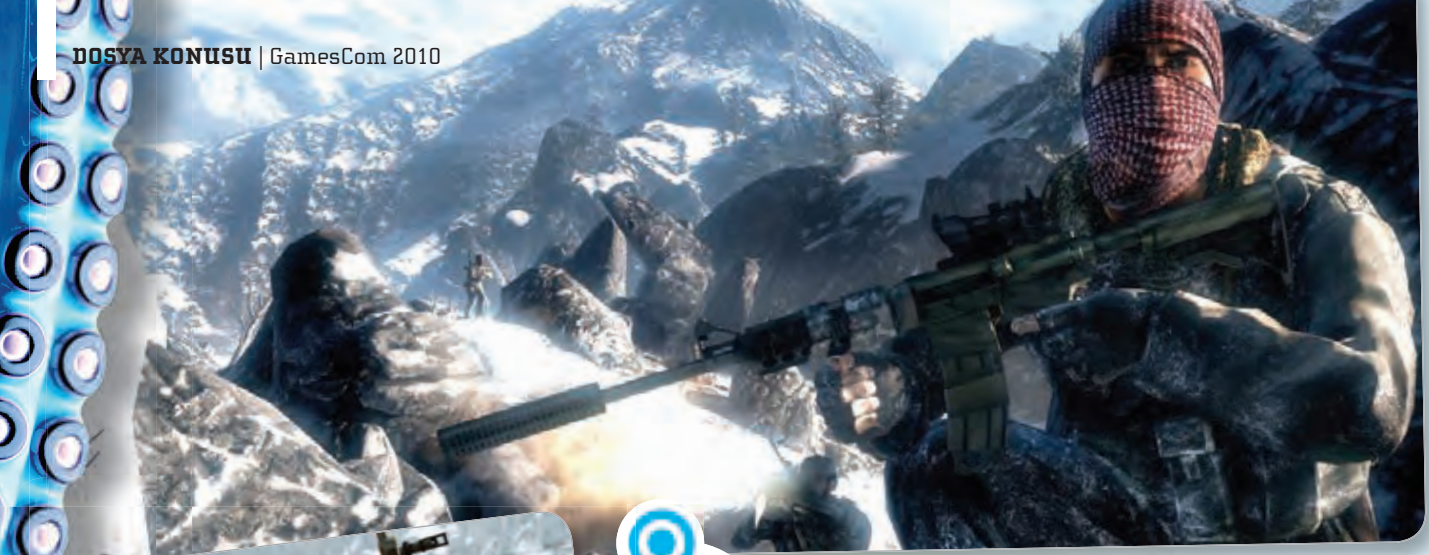


## inFAMOUS 2

Yapım **Sucker Punch** Dağıtım **Sony Computer Entertainment**  
Tür **Aksiyon** Platform **PS3** Çıkış Tarihi **2011**

**S**igortası atmış kahramanımız Cole McGrath'ı özlediniz mi? Sandbox tarzına yeni bir bakış açısı sunmuştu Infamous. Koca bir şehir, kaos, süper güçler, mutasyon geçirmiş yaratıklar ve alabildiğine aksiyon... Hepsi vardı Infamous'ta ve öyle görünüyor ki bütün bunlar yetmemiş; çünkü Sucker Punch, Cole'u yeni bir maceraya hazırlıyor. Infamous 2'nin E3 2010'a oyun içi görüntülerden oluşan şahane bir videoyla katıldığını hatırlıyorum. Cole'un yeni görüntüsü ve yeni yetenekleri herkesi büyülemişti. İşte o videonun oynanabilir bir versiyonu vardı Gamescom 2010'da. Üstelik bu lezzetli demonun tadına herkes bakabiliyordu. Peki ne gibi detaylar saklıydı o demoda?

Infamous 2'nin ilk dikkat çeken detayı, tabii ki grafikleri. New Orleans'dan esinlenerek tasarlanan New Marais, kaosun eşliğinde bekleyen canlı bir şehir olarak göz dolduruyor. Grafiklerle beraber fizikler de dikkat çekiyor tabii ki. Cole'un yeni yetenekleriyle birlikte ortalık birbirine giriyor ki binalardan kopan ve havada uçan balkonlar bile var fizik detaylarının arasında. Sevgili kahramanımız Cole da biraz değişmiş; hatta biraz değil, bayağı değişmiş. Sesi, tipi, hareketleri ve karakteristik yapısıyla başka biri gibi Cole. Üstelik sırtındaki beysbol sopasına benzeyen çift uçlu garip aleti kullanarak yakın dövüşlere de hakkını veriyor artık. Hatta demonun sonunda kendisini kovalayan bir helikoptere öyle bir karşılık veriyor ki... Bu sahneyi hakkını vererek anlatamam, kendi gözlerinizle görmemiz lazım. - **Ertekin**



## Medal of Honor

Yapım **EA Los Angeles** Dağıtım **Electronic Arts** Tür **FPS**  
Platform **PC, PS3, Xbox 360** Çıkış Tarihi **12 Ekim 2010**

**S**imdiye kadar Medal of Honor'a ait bir çok video izledik ve ekran görüntüsü gördük ki bunların her biri Tier 1'in marifetlerini sergiliyordu bize. Kimi zaman sıcak çatışmalar oldu, kimi zaman da karanlık ve sessizlik hakimdi Afganistan'ın çorak topraklarında ama fark etmişsinizdir ki şimdiye kadar herkesin ayağı yere basıyordu, yani bütün aksiyon karada geçiyordu. Medal of Honor'ın GamesCom 2010 etabındaysa oyunun tamamen farklı bir bölümüne yer verildi. "Gunfighters" adındaki bu bölüm, Tier 1 askerlerinin Apachi helikopterlerini kullanarak Afgan toprakları üzerinde devriye gezmesini konu alıyordu kaba haliyle. Ancak detaylar söz konusu olduğunda oldukça ilginç ayrıntılar çıkıyordu ortaya.

Öncelikle Apachi'mizi bir tanyalım. Üç çeşit silah sunuyor bize bu savaş şaheseri. Klasik ağır makineli tüfeğin yanı sıra iki çeşit füzemiz var kullanabildiğimiz. Bunlardan bir tanesi, helikopterin ön panelinde bulunan füzeler ki saldırı esnasında ağır makineli tüfeklerle beraber kullanıldıklarında oldukça etkililer. Hellfire füzeleriyle oynayın bambaşka bir boyutu. Bu füzeleri kullanmadan önce FPS bakış açısına alınıyorsunuz. Hedef noktanızı belirliyorsunuz, hedefinize kilitleniyorsunuz ve tetiğe basıyorsunuz. Sonrasında olanlar malum... Oyunun Gamescom 2010 demosunda önce Hellfire füzeleriyle mağara girişlerine sotelemiş Afgan askerleri imha edildi. Daha sonra yine Afgan militanların konuşulduğu, kerpiç evlerden oluşan küçük bir kasaba yerle bir edildi. Bütün bu aksiyona eşlik eden grafik kalitesi, patlama efektleri, telsiz sesleri ve bu gibi detaylarla birlikte yoğun bir savaş atmosferi sundu Medal of Honor; alkışla da hak etti doğrusu... - **Ertekin**



## Dungeon Siege 3

Yapım **Obsidian Entertainment** Dağıtım **Square Enix** Tür **RPG**  
Platform **PC, PS3, Xbox 360** Çıkış Tarihi **Belli değil**

**D**ungeon Siege'le ilk tanıştığım zamanlarda Personal Computer (PC) teknolojisiyle tanışmıştım ben. ("Yuh!" demek serbest.) Grafik kalitesi ve oldukça geniş oyun alanıyla beni bir hayli etkilemişti bu oyun ki o zaman bu özellikler kolay kolay bulunmuyordu. Yıllar sonra serinin ikinci oyunu çıkageldi ama ilk oyundan etkilendiğim kadar etkilenmemiştim; çünkü o tarza ait daha başarılı oyunlar vardı piyasada. Dungeon Siege'den hala umutluydum ama bir türlü üçüncü oyunun haberiyle karşılaşmadım. Doğal olarak GamesCom 2010'un haberleri arasında Dungeon Siege 3 başlığına rastlayınca heyecan bastı beni birden.

Oyunun şu an için sadece birkaç ekran görüntüsü bulunuyor piyasada. GamesCom 2010 bünyesinde basına özel yapılan sunumu var bir de. Bu sunumdan edinilen izlenimler oldukça iddialı. Şöyle de bir detay var ki oyunun dağıtımçılığını üstlenen Square Enix'in ilk batı dünyasından çıkmış oyunu olacak Dungeon Siege 3. Fallout: New Vegas ve Star Wars: Knights of the Old Republic gibi RPG devleriyle tanınan Obsidian Entertainment da oyunun yapımcısı konumunda. Firmanın çiçeği burnunda grafik motoru olan Onyx, ilk tecrübesini Dungeon Siege 3 üzerinde deniyor. Oyunun grafik performansına bakılırsa, adından çokça söz ettirecek bu grafik motoru. RPG kulvarına ne gibi yeniliklerle gelir ve görünürde Diablo 3 gibi bir dev varken ne kadar dikkat çeker, bilemiyorum ama Dungeon Siege 3, ziyadesiyle kaliteli bir oyun olacak gibi görünüyor. - **Ertekin**





## Guild Wars 2

Yapım **ArenaNet** Dağıtım **NCsoft** Tür **MMORPG**  
Platform **PC** Çıkış Tarihi **2011**

**E**ğer Guild Wars 2'nin hikayesi ve mekanikleri sağlam olursa, WoW'u alkışlar eşliğinde ve önünde bir kez daha saygıyla eğilerek terk edebilirim.

Karakter yaratma ekranıyla başlıyor her şey. Karakterim kadın mı olsun, yoksa erkek mi? Kaşı gözü de şöyle olsun... Tabii ki bir de karakter sınıfı seçmek lazım. Bunların hepsi var Guild Wars 2'de ama sadece devede kulak olarak kalıyorlar. Karakterinizin kişilik yapısı, özgeçmişi, halkın içinde nasıl bir sığara sahip olacağı, hangi tanrıya inandığı... Bunlar sadece dikkatimi çeken detaylar. Üstelik laf olsun diye oluşturulmuş şeyler değiller. Karakteriniz için belirleyeceğiniz her detay, maceranızı direkt olarak yansıyor ve hatta maceranız boyunca karşılaşacağınız ara videolarda bile bu detaylardan parçalara rastlıyorsunuz. Elbette bu, sadece bir başlangıç.

Oyunun grafiklerine değinmek istiyorum biraz da. Bu konuda da ilk izlenimim, Guild Wars 2'nin grafik anlamında yeni bir MMORPG kıvamında görünmesi oldu. Bir MMORPG için aşırı bir detay söz konusu. Kullanılan büyülerin yol açtığı görsel efektleri, ortam ve karakter kaplamaları animasyonlar resmen birer estetik şaheser gibi duruyor. Her şeyden önemlisi, ayağı yere basan bir oyun olarak görünüyor Guild Wars 2. Bütün karakter sınıflarını birbirinden net olarak ayırt edebiliyorsunuz ve belki inanmayacaksınız ama, oyunun vuruş hissiyatı bile var. Üstelik dinamik bir savaş mantığı var oyunun. Yani kılıç saldırılarından veya ok atışları ve fireball gibi tehditlerden rahatlıkla kurtulabiliyorsunuz.

ArenaNet, Guild Wars 2'nin sosyal yapısını maksimum düzeyde tutmaya çalışıyor. Bunun anlamı şu: Oyuna başladığınız andan itibaren sosyal olmak "zorunda" kalmayacaksınız; çünkü zaten direkt olarak sosyal bir ortamın içerisine gireceksiniz. Yani sağlam bir görevi tamamlamak için grup oluşturmak yerine olay yerine gideceksiniz ve o görevle zaten uğraşmakta olanlara otomatik olarak katılacaksınız. Bu benim görevim, şu senin görevin yok! Dalaştığınız yaratıklar da o an orada bulunan oyuncuların sayısına göre otomatik olarak belirle-  
necek. Ve sıkı durun, sabit bir Healer'a ihtiyacınız olmayacak! Herkes bir parça Healer olabilecek; en azından düşen bir oyuncuyu tekrar hayata döndürebilecek. - **Ertekin**

## Kısa Kısa

- Microsoft'un yeni oyuncuğu Kinect, 10 Kasım itibarıyla Avrupa'da satışa sunulacak. Kinect'in Avrupa fiyatı 129€, ABD fiyatı da 149\$ olarak gösteriliyor.
- Age of Empires Online geliyor! Ensemble Studios'tan bayrağı devralan Robot Entertainment, bu efsane oyunu online platforma taşımak için çalışıyor.
- Diablo 3 hala hazırlana dursun, Torchlight'in ikinci oyunu düşüyor piyasaya. Torchlight 2, 2011'in ilkbahar aylarında piyasada olacak.
- Ubisoft'un sıra tabanlı RPG efsanesi Might & Magic serisine bir halka daha ekleniyor! 2011 yılı içerisinde piyasada olması beklenen Heroes of Might & Magic VI'nin seriye getireceği yenilikler merak konusu.
- Sony, Gamescom 2010 bünyesinde yer alan basın konferansında PlayStation 3'ün 160 GB ve 320 GB modellerini duyurdu. 160 GB modellerin satışı başladı bile. 320 GB modeller içinse biraz daha sabretmek gerekiyor.
- Harry Potter and the Deathly Hallows geliyor! (Sevsem mi üzülssem mi bilemedim şimdi...) Oyunun Kinect destekli olacağını özellikle belirtmekte fayda var.
- Ratchet & Clank: All 4 One, seriye co-op eğlencesini sunan ilk oyun olacak. Ratchet, Clank, Quark ve Dr. Nefarius... Oynanabilir karakterler oluyorlar kendileri.
- "Resistance 3 geliyor!" demiş miydik?

- Michael Jackson Experience'da yer alacak şarkıları merak ediyor musunuz? Bad, Beat It, Billie Jean, Earth Song, The Girl Is Mine, Who Is It ve Workin' Day And Night, listedeki şarkıların sadece birkaçı...
- Portal 2'nin piyasa çıkış tarihi 9 Şubat 2011 olarak belirlendi. Ölme eşeğim...
- Ubisoft'tan bir Kinect oyunu daha! Fighters Uncaged, ağız burun dalma meraklılarının bir hayli ilgisini çekecek gibi görünüyor.
- E3 2010'da Project Dust olarak tanıtılan Ubisoft oyunu, Gamescom 2010'da From Dust olarak karşımıza çıktı. Yepyeni bir "Tanrıçılık" oyunu olacağı söyleniyor From Dust'in.







## UWE BOLL DİYOR Kİ

BACANAK,  
DERGİYE  
SALYAN  
AKMIŞ!



düşündüğüm oyun senaryoları mevcut. Bu denli kıtlık varken film yapımcılarının, oyunların zengin senaryo yapısına bir dikkat etmeleri mutluluk verici olur diye tahmin ediyorum ki ben yapımcı olsaydım eğer, bu cevherden kesin faydalanırdım. StarCraft II de ilk sıralarda yer alırdı. Metro 2033'den de iki ay önce bahsetmişim mesela; o da sinemaya uyarlanması gereken hikayelerden biri oldu benim gözümde. Zaten stratejik olarak da şu sıralar bu çok benimseniyor. Sadece film ya da kitap değil. Multimedya paketi gibi sunuluyor hikayeler. Hem romanı, hem oyunu, hem filmi hatta çizgi romanı bile mevcut oluyor çoğu ismin. Bu çok doğru bir hareket; özetiye "Daha fazla keyif, daha az tüketim". Sevgiler, saygılar. ■

## HAYAL EDİYORUM

Genç kardeşlerim bu ay duygusalım birazcık; affedin. Çok klişe bir laftır ama vatana millete hayırlı olursunuz umarım; bunu hayal ediyorum. Sizlerden tek ricam, birazcık geniş bakmayı öğrenin. Belli noktalarda durmadan herkesi dinleyin. Kültürel anlamda olsun, düşünsel anlamda olsun kendinizi geliştirin. Belki benim söylediklerim bir kulaktan girip diğerinden çıkacak ama yinede birazcık cesur olun. Oyun oynarken eminim zarlarınızı kazanmak için cesurca savuruyorsunuz. İşte hayatta da öyle olun. Dede gibi konuştum; neyse sütümüzü içip yatalım topluca.



# HOMEFRONT™

## YASASIN BÜYÜK KORE FEDERASYONU!

**Y**ıl 1910. Kore, Japonya'nın kontrolünde. Uzak Doğu mutlu, Koreliler rahatsızs...

Yıl 1945. Japonya atom bombasını kafasına yiyince sersemliyor ve İkinci Dünya Savaşı'nda kaybeden tarafta yer alarak Kore'nin kontrolünden de çıkıyor. U.N. açıkta kalan Kore'nin, 38. paralelden yukarı kısmını Rusya'nın kontrolüne, güneyde kalan bölümünün kontrolünü ise Amerika'ya veriyor.

Yıl 1948. Rusya, Kuzey Kore'den çekiliyor. Bağımsızlığını kazandığını düşünen Kim Il-sung, bir dakika düşünmeden Güney Kore'ye savaş açıyor fakat Stalin'in desteğini alamıyor. Savaşın başlamasından iki gün sonra 12'ye yakın ülke Güney Kore'nin imdadına yetişiyor fakat bu yeterli olmuyor; Kim Il-sung'un ordusu Güney Kore'yi en güney noktada yer alan Busan'a kadar itiyor.

Yıl 1948, aylardan Ağustos. Kuzey Kore ordusu bir türlü Busan sınırını geçemiyor. Bir ay uğraşmasına rağmen, Güney Kore'yi mağlup edemiyor ve savaşın seyri bu noktadan sonra değişiyor; Amerika'nın büyük desteğiyle Güney Kore, Kuzey Kore üzerinde ezici bir üstünlük elde etmeye başlıyor.

Yıl 1950, Ekim ayı kapıda. Güney Kore, Kuzey Kore'yi Çin sınırına kadar itiyor. Artık itilecek bir yer kalmadığı için Kuzey Kore, Çin'e taşıyor. Buna daha fazla göz yummayı reddeden İmparator Mao, Kuzey Kore'ye yardım etmeye karar veriyor.

27 Temmuz 1953. Üç yıllık büyük bir savaş, dört milyona yakın kayıptan sonra Kore savaşı, ateşkes ile sonlanıyor. Kuzey Kore ile Güney Kore arasında 3.75 km genişliğinde, askersiz bir bölge yerleştiriliyor. İki taraf hiçbir zaman barış antlaşması yapmıyor.

1960'lara geldiğinde Kuzey Kore'nin Rusya'yla ilişkilerinin kötü gitmesi yüzünden, 1970'lere geldiğinde Kuzey Kore'nin ekonomisi patlıyor. 1994'te Kim Il-sung öldükten sonra büyük bir açlık başlıyor ve 1999'a kadar yaklaşık 1 milyon kişinin açlıktan öldüğü tahmin ediliyor.

2006'da Kuzey Kore ilk nükleer silah denemesini yaptıktan sonra, 2010'a geldiğinde garip bir şey oluyor; bir Kuzey Kore denizaltısı, 46 Güney Koreli'nin ölümünden sorumlu olan bir torpido yolluyor Güney Kore gemisine.

2011'de silah denemelerini sıkılaştıran Kuzey Kore, 2012'ye geldiğinde yönetime Kim Jong-il'in ölümü nedeniyle, yerine Kim Jung-un'u alıyor. Hırslı ve azimli bu genç adam, Kore'yi eski günlerine döndürerek yeniden tek bir yönetim altında topluyor, Kore bir kez daha bütün oluyor.

2018'de Japonya da Büyük Kore Federasyonu'na katılıyor ve 2022'ye geldiğinde, Amerikan ekonomisi çöküyor.

2025'te Kuzey Kore barış mesajı verecek bir uyd u fırlattığını açıklıyor. Ne var ki bu uyd, bir

EMP bombasından daha azı değil ve çalıştırıldığında Amerika'daki tüm elektronik cihazlar duruyor, elektrik geri gelmemek üzere kesiliyor. Büyük Kore Federasyonu önce Hawaii'yi işgal ediyor, ardından San Francisco'yu ve sonrasında da tüm Amerika'yı...

### İşgalin ardından...

Kuzey Kore'nin 15 yılda çouş Güney Kore'yi ve Japonya'yı da bünyesine katarak Amerika'ya saldırmasına olanak yok. (Yok denecek kadar az değil; direkt olarak yok.) Ekonomisi bu kadar diplerde olan bir ülke, askeri gücü ne kadar iyi olursa olsun dünya devi Amerika'ya saldıramaz. THQ ve Kaos Studios da bunun farkında ve o yüzden bu denli rahat davranıyor senaryo konusunda. Zaten olasılık dahilinde olmayan konulara yönelmekteler. Rusya inzivadada. Kuzey Kore yeterince güçlü değil. Bakın hiçbir oyunda İran veya Çin bu denli ortada mı? Değil; nedeni de basit. Onlar, Amerika için gerçek birer tehlike...

Kuzey Kore ise sanal ortamda Amerika'yı talan etmiş durumda. Hem de nasıl bir talan, akıl almaz bir yıkım söz konusu. Amerika baştan aşağı istila edilmiş ve halk tam anlamıyla Kuzey Kore'nin şu anki durumuna düşmüş. EMP patlaması yüzünden elektronik cihazlar kullanılmıyor ve bu yüzden de geçmişe dönmek zorunda kalmış Amerikan halkı. Amish'ler gibi doğayı ekip biçerek yaşamak zorundalar. ▶

## Yetenekli yazar

THQ'nun ve Kaos Studios'un senaryoya ve işlenişine ne kadar önem verdiğini yazıda anlattım. Bunu sağlamak için Apocalypse Now ve Red Dawn'dan tanıdığımız isim, John Milius yazar koltuğuna oturtulmuş. Bölümlerdeki kurgudan, genel atmosfere kadar birçok konuda kendisine danışılıyor ve o da yeteneğini sergilemek için elinden geleni yapıyor.

► Zulüm altında kalan her toplum gibi istila altındaki Amerika'da da isyancılar boy gösteriyor ve bunlardan bir tanesini de biz kontrol ediyoruz. Karakterimizin erkek olduğunu tahmin ediyoruz fakat bu kesinlik kazanmış değil. O bir asker de olabilir, sıradan bir insan da. Onun hakkında tek bildiğimiz, koskoca Kore Federasyonu'nun işgaline kafa tutuyor olması...

### Günaydın

Oyunun ikinci bölümü ekrana geldiğinde kahramanımız klasik bir Amerikan evinde günü karşılıyor. Sabah olmuş, güneş doğmuş fakat Amerika, o yemyeşil, masmavi gökyüzüne sahip, rüya ülke değil... Karakterimiz adımını dışarı attığında sakallı bir komutan onunla konuşmaya başlıyor ve bir yürüyüş yapmayı teklif ediyor. (Sonra ormana gidiyorlar... Yok artık!) İlerlerken fark ediyorsunuz ki elektriğin olmaması, o eski lüksün görülmemesi halkı kendi imkanlarıyla besin yetiştirmeye itmiş. Bahçeler artık birer tarım alanı ve çocuklar, evlerinde Xbox 360'larıyla değil, dışarıda tahta parçalarıyla oynuyor. Adeta geçmişe dönüş var ve zaten THQ'nun yoğunlaşmak istediği konu da bu: Hisler.

THQ Homefront'un basit bir aksiyon oyunu olmasını istemiyor ve bu nedenle oyuna bolca duygusal öge eklemeye çalışıyor. Savaştan kurtulmuş olan çocukların hala yaşamlarını gülerек sürdürmesi, Amerikan halkının kendi çabalarıyla ayakta kalması,

işgale karşı yapılan direniş vb. konularla atmosferi son derece sıkı tutmaya çalışıyor. Bunda ne kadar başarılı olduklarını şu an söylemek çok zor ama bu uğurda yoğun bir çaba gösterdiklerini de görmezden gelemeyiz.

Karakterimiz komutanla birlikte yürürken pek fazla bir şey yapamıyor. Sadece yürüyor, gözlemliyor ve insanların diyaloglarına şahit oluyor. Amerika'nın "yeni düzeni" ekrandan yavaş yavaş kaybolurken, üçüncü, aksiyonun tavan yaptığı bölüme geçiliyor...

### Gri Pazartesi

İnce işi henüz bitmemiş gibi gözükken bir odada, bir Koreli'nin boğazını sıkarken görüyoruz onu. Bilgi mi almak istiyor, yoksa sadece intikam mı alıyor, bunu anlayamıyoruz ama o kalın kıyafetlerinin arkasında, yine de o kadar zarif duruyor ki...

Tahminimce bu kadın, oyunun ilerleyen safhalarında aşık olacağımız kadın ama o üçüncü bölümde bize emirler yağdıran bir isyancıdan başkası değil. Onunla birlikte balkona çıktığımızda, açık otopark alanında silahımızla destek verememi istiyor. "Neye?" diye soracak oluyor ki açıklıyor; meğerse büyük bir isyancı grubu az sonra Kore askerlerine saldıracakmış. "Eyvallah." diyoruz ve beklemeye başlıyoruz. Pek az zaman geçiyor ki otopark alanını "white phosphorus" adındaki madde kaplıyor ve bildiğin üzere bu kimyasal, değdiği her şeyi ateşe verebilen, tehlikeli bir madde. Kore askerleri alevlerle mücadele ederken dışı kahramandan bir emir daha geliyor: "Acılarına son ver..."

Askerler alev alev yanıyor ve bu sırada beklediğimiz askerler park alanına giriyor. Onların girmesiyle birlikte bir grup Kore askeri de beliriyor ve büyük bir çatışma başlıyor. Kore askerleri nöbetçi kuleleri, bina çatıları, ne varsa tırmanıyor ve ellerindeki füzelerle büyük tehlike yaratıyor. Savaş dahil olmak üzere harekete geçecekken, white phosphorus bir kez daha devreye giriyor. "Yanlış yer..." sözleriyle birlikte, bu maddenin Kore askerlerine değil, üzerimize atıldığını anlıyoruz ve gelecekteki eşimizle birlikte, yıkılan balkondan aşağı yuvarlanıyoruz...

Yere indiğimizde karakterimiz sersemliyor ve zar zor ayağa kalkmaya çalışıyor. Tam bunu başaracakken bir Kore askeri tepesinde dikiliyor ve tüfeğini suratına doğrultuyor. "Üç

► Artık Amerikalılar kendi sularını, kendileri sağlamak zorunda. Bunun için de McGyver stili icatlar yapıyorlar.



## YIKIMDAN SONRA...



Bu çizime biraz göz gezdirin. Ne görüyorsunuz? Terk edilmiş bir mahalle mi? Gajardan fırlayıp evine önüne düşmüş, yazın gölde kullanılmak üzere satın alınmış bir tekne mi? Bir zamanlar özgürce dolaşılan bir bölge olmasına karşın şimdi uyarılarla "girilmesi yasak bölge" olan bir yer mi? Bunları görüyorsunuz fakat arka planda meltem esintisiyle kendini belli eden "Fallout" havasını da yadsıyacağınızı sanmıyorum. Homefront'ta bir Fallout bolca hissedeceğimizi de düşünüyorum.

Düşünün; elektrik yok, elektronik cihazlar çalışmıyor, Amerika işgal edilmiş olduğu için her yer yıkık dökük, savaşın izleri her yerde ve eski yönetim olmadığı için herkes, kendisinin patronu. İşte bu yüzden Homefront, Modern Warfare 2'den veya benzer bir oyundan daha farklı bir konumda olacak. Amerika'nın bağımsızlık mücadelesinden çok, insanlığın diktatörlüğe karşı mücadelesi konu edilmeye çalışılacak. (Diyorum ama Amerikan propagandası yüzüme yüzüme vurmuyor da değil...)

bölümlük dünya..." sözlerini sarf etmeye hazırlanırken direnişin sahip olduğu araçlardan bir tanesi Kore askerini eziyor, biz de kurtuluyoruz. Ne var ki hala ateş hattındayız, tehlike hala geçmiş değil. Alev alev yanan otoparktan geçerek kendimize güvenli bir yer bulmaya çalışıyoruz ve nöbetçi kulelerinden bir tanesi, bunun için son derece uygun gözüküyor.

Evrensel şans skalasında saçma sapan bir yerde olan karakterimizin başı beladan kurtulmuyor; nöbetçi kulesinde daha bir dakika durmadan, Koreliler'e ait bir helikopter spotlarını üzerimize getirip füzesini ateşliyor. Bir kez daha yere kapaklanırken küfürleri de bir bir sayıyoruz. Yere düştüğümüzde otopark alanının gerçek bir savaş alanına dönüştüğünü görüyoruz. Direnişçilerle Kore ordusu ellerinde ne varsa ateşliyor ve direnişçilerin sahip olduğu altı tekerli büyük zırhlı araç direnişçilere umut oluyor. Ne var ki Kore ordusu da EMP bombalarıyla sürekli bu aracın hareketini kısıtlıyor.

Buradaki aksiyonun son derece hızlı olduğunu belirtmek istiyorum. Yani siper alıp saatlerce bekledikten sonra çıkıp ateş edilmiyor. Onun yerine elimizdeki tüfekle sürekli ateş ediyor ve Kore askerlerinden bir an önce kurtulmaya bakıyoruz. Karakterimiz hızlı hareket ediyor ve hızlı nişan alıyor. "Assault Rifle" adındaki silahıyla düşmanlarını kolayca haklıyor ve elindeki ikinci silahı da ▶



■ Bu helikopterler çok can sıkacağı benziyor...



Ah evladım... Hala salıncakta sallanıp eğlenmeye çalışıyor. Az sonra Kore askerleri gelip kafasına birkaç kurşun sıkacak, umurunda değil...

► yeri geldiğinde kullanmaktan çekinmiyor. Bu silah düşmanı işaretlemeye yarayan bir alete benziyor. Düşman askeri işaretlendikten birkaç saniye sonra bir patlama oluyor, ilgili asker ise orada olmuyor. Patlamayı ya silah tetikliyor, ya da az önce bahsi geçen araç bu patlamaya neden oluyor.

Bu aksiyon sahnesinde dikkat çeken ve çok da sevimli durmayan diğer durum, yapay zekanın henüz tam geliştirilememiş olması. Çoğu asker siper alacağı yerde ortalıkta boş boş koşturuyor ve yine birçoğu o korkunç hareketi yapıyor: Üstüne koşup size bakıp geri koşma eylemi. Sevgili yapımcılar, lütfen bu sitcom anını artık oyunlardan kaldırmın, gerçekten kahkaha atasım geliyor artık.

Demonun sonunda Kore güçleri bastırılıyor ve kahramanımız o şerefsiz helikopteri bir roketatar yardımıyla patlatıyor. Derin bir oh çekerken ekran kararıyor, Homefront yazısı ekranda beliriyor...

#### Evdeki savaş

Homefront, etkileyici bir senaryoyla ve kurgusu iyi yapılmış, sağlam bölümlerle geleceğe benziyor. En azından yapımcıların çabaları bu yönde. Ne var ki görüntüler, animasyonlar ve efektler göz kamaştırıcı seviyede olmaktan çok geride. Atmosferi

tamamlaması açısından da bu öğeler önem taşıyor ne yazık ki fakat Kaos Studios'un çalışmak için daha çok zamanı var.

Tek kişilik oyunun yanında, Homefront'un çok sağlam bir multiplayer bölümü olması da planlanıyor. THQ bu konuda da çok iddialı ve online savaş oyunları arasında sağlam bir yere sahip olacaklarını söylüyor. Online savaşlara yaya olarak katılıp ardından bir helikoptere veya bir başka araca binebileceğimiz, savaşta kullanılan ufak robotların kontrolünü ele alabileceğimiz söylenmekte ve tüm bunların çok büyük bir savaş alanında gerçekleşeceği de verilen bilgiler arasında. Her ne kadar söylenenlere inanmak istesek de "Abi Homefront'a geliyor musun? 32'ye 32 maç ayarladım" gibi bir söz öbeği şu an çok yabancı geliyor. Hele ki Medal of Honor'lar, CoD: Black Ops'lar yoldayken... Yine de belli olmaz, hemen önyargılı davranışlara girmeyelim.

Büyük Kore Federasyonu'nun Amerika'yı işgaline daha uzun bir süre var. Bu süre zarfında oyunla ilgili daha birçok bilgiye kavuşacağımıza eminim ve bunları sizde de paylaşacağız elbette. Fakat benim asıl merak ettiğim şu; bu büyük savaşta Türkiye'ye ve Avrupa'ya ne oluyor?

■ Tuna Şentuna





## Röportaj

Kaos Studios'tan "Baş Bölüm Tasarımcısı" Rex Dickson ile "Tek Kişilik Mod Tasarımcısı" Zack Wilson sorularımızı yanıtladı

**LEVEL: Homefront'un FPS türüne getireceği yeniliklerden bahseder misiniz?**

**Kaos Studios:** FPS türünde yarışmak için ortaya hem tek kişilik mod, hem de multiplayer modlar olarak gerçek anlamda AAA kalitede bir oyun koymak zorundasınız. Biz Homefront ile bunu yapacağımıza inanıyoruz. THQ'nun kendini tam anlamıyla bir evrim geçirdiğini duymuşsunuzdur; bu evrimle kalitesini artıran THQ'yu Homefront kalite anlamında en iyi şekilde yansıtacak. Türe getireceğimiz en büyük yenilik, oyunun dünyası olacak; şu ana kadar oyuncuların hiç karşılaşmadığı, işgal altında bir Amerika sunacağız. Bu noktada John Milius (Kendisi Apocalypse Now ve daha birçok filmin senaristi. - Elif) ile olan çalışmamız bu dünyayı çok daha etkili hale getiren bir senaryo ve oyuncuların özdeşleşeceği, gerçekçi karakterler ile taçlandıracak.

Homefront'ta sivil özgürlük savaşçıların yanında kan dökmeye hazır olan bir direnişçiyi canlandıracağız ve senaryonun tümü, FPS türünde daha önce çok karşılaşılmayan bir duygusal derinlik ile bezeli olacak. Bu duygusal derinliği güçlendirmek adına geliştirdiğimiz "Drama Engine" ile oyuncunun ve oyuncunun etrafındaki NPC'lerin yaşadığı psikolojik zorluklara odaklanılacak; anbean bu zorluklar, etkili sahnelerle pekiştirilecek.

Son olarak, yenilik konusunda şunu söyleyebiliriz; multiplayer modlarda çok heyecan verici, devrimsel yeniliklerimiz olacak. 2010'un sonlarına doğru detayları paylaşacağız dünyayla.

**L: Homefront'u, FPS türündeki diğer ezeli rakiplerinden ayıran en belirgin farklar neler?**

**KS:** Bizim en büyük amacımız, FPS türünde en derin ve çarpıcı senaryoyu, özgün ve duygusal olarak en etkileyici dünyada sunmak. Homefront sadece emirlere uyup, görevleri yapıp dünyayı kurtaracağınız basit bir oyun değil; sizin, bizim gibi dünya vatandaşlarının özgürlükleri ve inançları için her şeylerini feda ettikleri, inandıkları dünyaya, vatana sahip olmak için kan dökmeye hazır oldukları bir oyun. Multiplayer tarafında ise önceki soruda belirttiğimiz gibi senaryoya paralel ve büyük yenilikler içeren modlar sunarak,

şu an piyasadaki klasik multiplayer modlardan tümüyle ayrılmaya çalışıyoruz. Yine söylediğimiz gibi multiplayer modların detaylarını ileride paylaşacağız.

**L: John Milius ile çalışma fikri nasıl oluştu?**

**KS:** Bu THQ'nun "ana oyunlar" başkanı Danny Bilson'ın fikriydi. Danny, John'la daha önce de birlikte çalışmışlar; haliyle John'un senaryo konusundaki yeteneğini, çok çeşitli alanlardaki birikimini ve bilgi dağarcığını biliyordu. Ayrıca tüm yaratıcı ekiple uyumu ve fikir üretim performansı da çok iyi.

**L: Koreli ya da Japon askerleri kontrol etme şansımız / seçeneğimiz olacak mı?**

**KS:** Tek kişilik modda, oyuncu, Colorado'daki küçük bir Amerikan direnişçi grubunda var olacak. Başlarda söylediğim, senaryonun duygusal derinliğini sekteye uğratmamak için, oyuncuya zaman zaman farklı roller, farklı kimlikler vermek yerine tek bir rolde, tek bir kimlikte sabitlendik. Kore perspektifine geçiş yapılırsa, oyuncunun ana karakter ile olan bağının azalacağını ve duygusal derinliğin zarar göreceğini düşünüyoruz

**L: Oyunda RPG öğelerine yer verilecek mi?**

**KS:** Klasik anlamda RPG öğeleri olmayacak. Ancak senaryo bağlamında, sizin yanınızda size destek veren, yardımcı olan yan karakterlerin, yaşanan olaylarla nasıl değiştiklerine şahit olacaksınız. Multiplayer modlar ile ilgili de şu an bir şey söyleyemiyoruz.

**L: Bu özgürlük savaşında ne tür araçlar kullanabileceğiz?**

**KS:** Tek kişilik modda, sadece bazı bölümlerde araç kullanımı olacak. Yeni araç kontrol sistemimiz ile bu bölümlerin çok zevkli olacağına inanıyoruz. Araç kullanımını tek kişilik modda biraz sınırlı tutmamızın nedeni ise oyuncuya çaresizlik hissini daha güçlü vermek istememiz. Multiplayer modlarda ise çok daha çeşitli olacak araç kullanımı.

**L: Desert Combat, Frontlines series ve şimdi Homefront... Başka türlerde, başka projeleriniz var mı?**

**KS:** Şu anda tamamiyle Homefront'a odaklanmış durumda-yız ve Homefront, Kaos'un FPS'ye olan tutkusunu ortaya koyuyor. Fakat tabii ki bu demek değildir ki ileride FPS dışında başka bir türde projemiz olmayacak...

**L: Zaman ayırdığınız için çok teşekkürler.**

**KS:** Kaos Studios adına biz teşekkür ederiz.

# HASAN HASAN'A KARŞI

"KENDİMİ KONTROL  
EDEMİYORUM!"

## CENKERDEM STAYLA

(Başka bir deyişle; Hasan &amp; Hasan: Being Cenk &amp; Erdem)

- Hasan Bey, sizce evet mi, hayır mı?
- Neden sordunuz Hasan Bey?
- Referandumdan haberim yok demeyin sakın.
- Dersem aramız bozulur mu ki?
- İnanamıyorum size, insan birazcık gündemi takip eder. Ne kadar da apolitize bir gençsiniz.
- İlahi siz, gençliğimiz mi kalmış da apotilist olalım.
- Apotilist değil, apolitize o bir kere.
- Tamam üstüme gelmeyin, yarışmalara sardım bu aralar. "Sörvayvır filan negzel".
- Hiç yakıştıramadım size. Sörvayvır'da ne var ki hem?
- Bir grup insan var Hasan Bey, adada mahsur kalmışlar, kurtulmaya çalışıyorlar. Sona kalanı yengeçler yiyecek sanırım.
- Hahaha hiç güleceğim yoktu ama bakın, güldüm yine de. Bambasit yarışmayı bile yanlış takip etmişsiniz yani.
- Doğrusunu siz söyleyin o zaman da gözümüz gönlümüz açılınsın Hasan Bey.
- Bir kere oradaki insanlar adanın yerlileri. Adaya düşen sunucuya yardım etmeye çalışıyorlar.
- Sanırım haklısınız. Kızmayın ama referandum ne demek peki?
- Referandumda önümüze bir pusula koyuyorlar, kuzeyi gösterirse "Evet, yolunuz açık; aferin size" demek. Güneyi gösterirse de "Hayır, yola çıkmayın; yoksa kendinizi her an ıssız bir adada bulabilirsiniz" anlamına geliyor imiş.
- Çok ilginçmiş. Peki Doğuyu gös...
- Durun, daha bitmedi! Bir de referandum var. Onda da pusulayı havaya atıyoruz, yazı gelirse "evet", tura gelirse "hayır" oluyor.
- Şaka ediyor olmalısınız. Pusulanın yazısı ve turası olur mu hiç Hasan Bey!
- Referandumlarda olur Hasan Bey. Hemen bir referandoma gidelim isterseniz.
- Ne yani üzerinizde pusula mı taşıyorsunuz?
- Teletabi ki Hasan Bey. Sorumlu her vatandaş pusula taşımalı. Bakın atıyorum havaya.
- Hmm, e bu kırıldı, parçık purçuk oldu Hasan Bey. Şimdi n'olcek?
- O zaman hep beraber Sörvayvır izlememiz gerekiyor galiba.
- Beni aydınlatmışınız ve apostilit olmaktan kurtardığınız için ne kadar teşekkür etsem azdır Hasan Bey.
- Ne demek efendim. Apostilit değil apolitize olacak o ama. Neyse neyse, artık bilinçli bir bireysiniz.
- Tamam da evet mi, hayır mı demiş olduk biz şimdi?
- Sizce?
- Bilemiyorum, bir tuhafılık yok mu sizce de?
- Referanduma gidelim ikna olmadıysanız.
- E ama pusulamız yok ki?
- Pusula yerine Kutup Yıldızı'na da bakabiliriz bence. Eskiden pusula mı varmış hem?
- Hasan Bey ben tekrardan apolitik olmak istiyorum müsaadenizle.
- İnanamıyorum size, tek kelimeyle müebbetliksiniz!
- Siz de az muhabbetlik değilsiniz hani!
- Sizi sevimli şey.
- O sizin sevimmiliğiniz efendim.
- Süperiz biz!
- Evet.
- Hayır.



CeBIT Bilişim Eurasia'da hedefi kaçırmama ihtimaliniz yok!

**ÇÜNKÜ HEDEFİNİZ SİZE GELİYOR!**



## DÜNYA'DAN!

Dünyanın dört bir yanından gelen profesyonel ziyaretçilerin yanı sıra DTM desteğiyle 56 farklı ülkeden satın alma heyetleri masrafları karşılanarak fuara davet ediliyor.

## ANADOLU'DAN!

CeBIT Bilişim Eurasia ziyaretçi çalışmaları çerçevesinde düzenlenecek olan "Anadolu VIP" ve "Anadolu KOBİ" programlarıyla Anadolu'nun farklı şehirlerinden satın alma heyetleri masrafları karşılanarak özel olarak fuarda ağırlanıyor.

## AKILLI YAŞAM KONSEPTLERİ!

Bu yıl fuarda ilk kez yer alacak özel bölümde "Akıllı Yaşam Konseptleri" uygulamaları ve dönüşümleri sergilenecek. Bu bölümde, sektör duayenlerinin konuşmacı olarak yer alacağı forum ve seminerlerde sektör temsilcileri bir araya gelecek.

- e-devlet
- e-belediye
- Green IT
- Yeşil Belediye Çözümleri
- Marka Şehirler
- Altyapı ve Kentler

## SEKTÖRLERİN BULUŞMASI!

CeBIT Bilişim Eurasia, Bilişimin yanı sıra diğer hedef sektörleri de siz katılımcılarımız ile buluşturuyor!

- Gıda
- Otomotiv
- Tekstil
- Lojistik
- Sağlık
- Turizm
- Mobilya
- İnşaat
- Enerji
- Ayakkabı
- Mücevherat
- Güvenlik
- Medya
- Ambalaj
- Finans
- Kamuda
- Eğitim
- Diğer

Organizatör



Deutsche Messe  
Worldwide

Hannover Fairs  
Interpro Uluslararası Fuarçılık A.Ş.

Fuar Ana Sponsoru



ile paralel

CeBIT Bilişim Eurasia  
Uluslararası Bilgi ve İletişim  
Teknolojileri Fuarı

CeBIT  
eurasia  
Bilişim

www.cebitbilisim.com

Tel : (0212) 334 69 00  
Faks : (0212) 334 69 34  
info@cebitbilisim.com



desteği ile

Tüyap, Büyükçekmece, İstanbul, 6-10 Ekim 2010

Bilişim Zirvesi:  
6-9 Ekim 2010

# İnceleme

Lara Croft'un ilk düeti!

**B**ugüne kadar hep "Tomb Raider" etiketinin altında karşımıza çıktı Lara Croft. Öyle günler oldu ki kızcağzın adını Tomb Raider sananlar bile oldu. Belki de bu yanlış anlaşılardan sıkılan Lara, sonunda kendi adını taşıyan bir oyunla piyasaya adım attı. Lara Croft and the Guardian of Light, Tomb Raider serisinden oldukça farklı bir oyun

yapısıyla Xbox Live üzerinden satışta. Oyunun PC ve PlayStation 3 versiyonlarıysa bu ay piyasaya sürülecek.

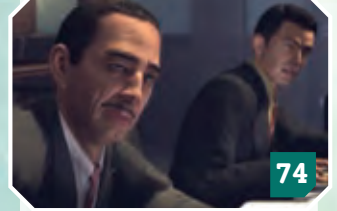
İnceleme bölümümüzün bu ayki diğer yıldızlarıysa Mafia II, şiddet içerikli Kane & Lynch 2: Dog Days, basit bir oyun yapısını RPG unsurlarıyla süsleyerek başarı arayan Puzzle Quest 2, strateji türündeki Disciples III: Renaissance...



72

## NFS: World

Yılları eskitemediği Need for Speed serisi, ücretsiz bir online versiyonuyla online oyun pazarına giriş yapıyor ama iyi mi yapıyor? Bakalım...



74

## Mafia II

Sekiz yıl aradan sonra oyuncularını yeniden mafyanın karanlık dünyasına davet eden Mafia II, çizgisel oyun yapısını atmosferikle bastırıyor.



86

## Puzzle Quest 2

İlk oyunuyla büyük beğeni toplayan, uzay temalı devam oyunuyorsa pek tutmayan Puzzle Quest, şansını bir kez daha deniyor.

## Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsak ikinin hakkını da öyle veriyoruz.



### Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül



### Gümüş

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



### Bronz

8 - 8,5 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül

# Lara Croft and the Guardian of Light

"Tomb Raider" etiketinden sıyrılarak kendi ismiyle piyasaya adım atan Lara Croft, bu kez yayına bir destekçi alıyor ve onunla beraber yol alıyor.

78

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

## Aramızda Bir Fark Var

Disciples III'deki yaratıkların neredeyse hepsinin farklı farklı özellikleri mevcut. Bu sayede nereden, ne geleceğini anlamak zorlaşıyor. Fakat aynı zamanda aslında yakın dövüşçü bir yaratıkla, uzun mesafe saldırılarda bulunabiliyoruz. Ya da bir zehir atmak, rakibe zorlu anlar yaşatabiliyor.

# Disciples III

Disciples'in sırası geldi...

**D**isciples ismini ilk defa duyuyorsanız, turn based (sıra tabanlı) stratejiyle pek bir alakanız yok demektir. Kaldı ki RPG öğeli oyunlarla da aranız çok iyi değil demektir. Nitekim hiçbir şey için geç değil; bir an evvel Disciples III (DIII) edinip bu serüvene ortak olabilirsiniz. İlk iki oyunu büyük ses getiren bir yapımdı Disciples. Aradan uzun yıllar geçtikten sonra, sonunda üçüncü oyunu biz oyun severlerin karşısına çıktı.

### Bir sen, bir ben

"Turn based" denilince akla gelen ilk oyun şüphesiz Heroes of Might and Magic serisidir. Disciples III ise bu oyun yapısına birkaç yenilik ekleyerek, hali hazırda olan yapıyı yeni oyununda da sürdürmüş. Öncelikle çok fazla ırk olmadığını belirtmek istiyorum. Eski oyunlara bakacak olursak; bu durumu gelecek eklenti paketleriyle değiştirecekler diyebiliriz. Oyuna başladığımızda seçilmeyi bekleyen ırklarsa; Empire, Legion of the Damned ve Elven Alliance olarak karşımıza çıkıyorlar.

Bildiğimiz; "Bir sen oyna, bir de ben oynayayım" sistemini şenlendirmek için savaş haritalarına birçok özel nokta eklenmiş. Bu noktalar birbirinden farklı ekstra özellikler veriyor yaratıklarımıza. Bir tanesi yakın dövüş zararını iki katına çıkartırken, menzilli vuruşları ve büyü gücünü de iki katına çıkaran noktalar mevcut. Açıkçası oyun haritasını gereğinden iki kat daha stratejik bir hale sokuyor bu noktalar. Çünkü tıpkı bizim gibi, düşmanımız da bu noktaların üzerine gelmeye çalışıyor. Eklenen ve göze çarpan bir diğer özellikse; herhangi bir büyü animasyonu yapıyorken ekranın kalanını kararması ve kimin nereye, ne şekilde bir hareket yaptığını görebiliyor olmamız olmuş. Bu sayede "Az önce kim attı o büyüü" isimli sualden kurtulmuş oluyoruz. Halen göremiyorum dersiniz; renk körlüğü konusunda bir seminere gitmeniz gerekiyor demektir. ("Siyah" dedim. Ne alakaysa.)

### Alternatif

King's Bounty: The Legend (-)  
Disciples II: DP (8,5)  
Heroes of Might and Magic V (9,3)



▣ Sanki konuşarak anlaşabileceklermiş gibi duruyor değil mi? Baya yalan ha. Kafalarını, gözlerini kırıyorlar.

DIII'ün tıpkı eski oyunlarında olduğu gibi bütün yaratıklar seviye atlayabiliyor. Özellikle bir ünitemizi yaptığımız binaya göre tamamen farklı bir yönde geliştirebiliyor olmamız, DIII'ü sevmemizdeki en büyük nedenlerden bir tanesi. Ünitemlerimiz gelişme süreciye, benim çok sevdiğim seviye atlama üzerine kurulu. Yani savaşıkça alınan yetenek puanları sonucunda, karakterlerimiz istediğimiz yönde geliştirebiliriz. Ayrıca kullandığımız Hero'ların da çok detaylı bir inventory'si mevcut. Hero'lar üzerlerine envai çeşit eşya takabiliyorlar ve bu eşyaların oyuna etkisi büyük bir ölçüde oluyor. Yine Hero'larımızın oyun içerisinde kullanabildikleri büyüler sayesinde, savaşlar büyük ölçüde şekil değiştirebiliyor. Büyü demişken; oyuna başlamadan önce karakterimize üç sınıftan bir tanesini seçmemiz gerekiyor. Bunlar; Warlord, Guild Master ve Archmage olarak tasarlanmış ve açıkçası bu sınıfları okuduğunuz sırada daha DIII oynamaya başlamadıysanız, direkt olarak Archmage seçmenizi tavsiye ederim. Neden mi? Çünkü Disciples oyunlarında bir yaratık gurubuna saldırmadan önce kendinize ya da direkt düşmanınıza büyü yapabiliyorsunuz. Archmage sınıfıysa bir turda iki büyü yapabilmenizi sağlıyor ve oyundaki bütün dengeleri değiştiriyor. Düşünsenize; iki büyü savaş öncesinde, bir tane de başlar başlamaz.

### Ayarsız

Şimdi... Ben Disciples serisini çok seven bir dünyalıyım. Fakat yeni oyunun eksilerini de görmezden gelemeyiz. Öncelikle; (Hep de "öncelikle" deyip giriyorum.) Yapay zekada bazı sorunlar var. Ele geçirdiğimiz bölgelerde yeşeren "Boundry Guardian"lar zamanla seviye atlıyor ama henüz ilk turlarda bile çok güçlüler. Gel gelelim yapay zeka bana mısın demiyor ve kafa göz bu Guardian'lara giriyor. Sonuç; gg. Tabii ki yok oluyorlar. Savaş esnasındaysa birçok düşman ünitesi -eğer öndeyse- sanki diğer ünitemler yokmuş gibi Hero'muza kilitleniyor ve ne varsa üstüne boşaltıyor. Seviye altıdan sonraki Hero'muzda "evet, biraz da şu tarafa vurun" diyor ve ister istemez tanklık görevi üstleniyor. Yukarıda bahsettiğim savaş alanı büyüleri belki tek kullanımlıklar ama etraftan satın alınabiliyorlar. Sorunsa; aralarında 1200 gibi yüksek rakamlara sahip olan büyüler olması. Düşünün; normalde attığımız bir büyü 250 zarar puanına sahip. Eh, hal böyle olunca ne kale kalıyor, ne de yüksek seviye düşman. Komik olan bir diğer noktaysa; haritadan kaçma. Özellikle kaçış noktasına yakın olan düşman healer'ları, savaş alanını birazcık süzdükten sonra kaybedeceklerini anlıyor ve sanki şair sevmeyen birisine zorla şiir okuyormuşçasına kaçıyorlar. E kaçan kaçır diyorsunuz değil mi? Hah, bu edebiyatı karıştı kişi oyun sahasından çıktığı anda savaş sonunda sıfır yetenek puanı alıyoruz. Nasıl? Harika değil mi? Hoşunuza gitti, doğru söyleyin.

Genel hatlarıyla oyunu sevdim. Halen de oynuyorum. Çünkü kaliteli animasyonlar ve güzel grafikler ister istemez ön planda. Fakat benim oyunu oynamamın asıl sebebi; bolca RPG öğesi içeriyor olması. Kendimce iyi bir puan verdiğim bu oyun; fan kitlesi ya da kalitesi yüksek strateji arayanlar için çok düşük bir kaliteye sahip olabilir. Bilginize...

■ Ertuğrul Süngü

### Disciples III

- + Bolca yenilik, kaliteli savaş alanları, seviye atlayabilen ünitemler, Hero seçeneği
- Dengesiz arkadaş; elin Titan'ı, bütün düşman ünitesine 60 vurmasını mümkünse

7,0



Yapım Akella  
Dağıtım Kalypso  
Tür Turn Based Strateji  
Platform PC  
Web [www.disciples3.com](http://www.disciples3.com)





Yapım EA  
Dağıtım EA  
Tür Online Yarış  
Platform PC  
Web [www.needforspeed.com](http://www.needforspeed.com)  
Türkiye Dağıtıcısı Aral

## Need for Speed: World

Need for Speed hayranlarını kendi dünyasında topluyor!

**G**enelde hep FPS'lerin çıkması dört gözle beklenirken bu sene üç araba yarışının da piyasaya adımını atması bir o kadar heyecan yarattı. Tabii ki Splint Second, Blur ve Need for Speed World'den bahsediyorum. Bu üç oyun da sıkı tartışmalara yol açarak kendi etrafında beğeni kitlesini oluşturdu. Şahsen Need for Speed'in ismi bile -seri beğenmediğim oyunları ile devam etmesin rağmen- beni heyecanlandırmaya yetti. Üstelik bu seferki oyun internet üzerinden NFS'nin dünyasında, diğer oyunculara karşı kıyasıya yarışarak geçecekti. Gaza bastım ve NFS: W'nun dünyasında gezerken neler gördüm size şöyle bir anlatayım ey dostlar.

### Hayat bir yarıştan ibaret

NFS: W dünyasına girmeden evvel önce garaja uğruyoruz. Garajımız kafamızı dinlediğimiz yer. Buradan arabalarımız ile ilgili bütün boyama, geliştirme, modifiye ve alışveriş işlemlerini gerçekleştirebiliyoruz. Oyunun başında size Mazda öneririm; diğer arabalardan daha çabuk kalkıyor ve daha hızlı

**Nasıl da sağlı sollu sıkıştırıyorlar. Tuzağa düşmeden hemen yandan toz olun. Yoksa arkanızdan gelen diğer arabalar sizi sıkıştırır.**

gidiyor. Arabayı da aldıktan sonra burada artık fazla işimiz yok, "Safehouse"tan ayrılıp, kendimizi yollara vurmanın zamanı geldi. Arabanızın arşınlayabileceği kocaman bir şehir emrinizde fakat o şehirde yapabileceğiniz ne yazık ki pek çeşitli değil. İlk başlayanlar mutlaka benim gibi etrafta biraz araba kullanıp bir süre sonra hiçbir şey olmadığını farkına varınca; "Nasıl yarışılır?" diye sormaya başlayacaktır. Ama önce şehirde neler yapılabilir ona bakalım. Şehirde etrafta gezinen diğer oyuncuların arabalarını gruba davet edip yarışabilir, arkadaşlarınız ile kapalı alanlarda buluşup araçlarınızın artistik pozlarının resimlerini çekebilir veyahut çevrede devriye gezen polis arabalarına çarpıp taciz ederek bütün şehrin polislerini amansız bir takip için kuyruğunuza takabilirsiniz ki oyunda buna "Pursuit" deniyor. Pursuit, şehirde yapabileceğiniz en eğlenceli şey; buradaki asıl amaç olabildiğince polis arabasına zarar vererek puan toplamak. Oyun bu moda girince koca şehirde sadece siz oluyorsunuz. (Karşınıza diğer oyuncular çıkmıyor.) Tabii ki siz gittikçe azalı bir sürücü olunca peşinize takılan arabaların kalitesi artıyor ve yolunuza kurulan barikatlar asfalta otoyol halısı (üzerinde çiviler bulunan uzun metal parçası) döküyor. Artık kaçamayacağınızı düşündüğünüz noktada polislerden uzaklaşmaya çalışıp, onlardan kurtulursanız başarılı oluyorsunuz ve "Reputation" ile "Cash" kazanıyorsunuz. Yakalanırsanız az rep gene çok az miktarda para kaybediyorsunuz.

### Şan, şöhret, para...

Reputation aslında seviye atlamak için gereken tecrübe puanının. Yarışlarda başarılı oldukça kazanılıyor keza Cash de öyle. Bu ikisinin yanı sıra her iki dakika bir göreceğiniz "Boost" puanı ise gerçek para ile satın alınıyor. Şöyle ki oyun 10. seviyeye gelene kadar



### Alternatif

Split / Second: Velocity (8,0)  
Blur (8,5)  
Burnout Paradise: The Ultimate Box (8,8)



Bu araba az evvel "Traffic Magnet" yediği için, karşısına gelen araçtan kaçayım derken hızını ayarlayamadı ve en fazla kaç takla atabileceğini öğrenmeye çalıştı.

İkinci ya da üçüncü olduğumuz durumlarda devreye giren bu özellik öndeki arabalarla farkı biraz daha rahat kapatmanızı sağlıyor.



ücretsiz. Fakat bu seviyeden sonra rep. puanı alamıyorsunuz. 50'ye kadar olan seviye açacını açmak için 20\$'a "Starter Pack" almalısınız ki buna içinde 8000 "Boost" Puanı da dahil geliyor. Boost puanı ile araçların normal halinden daha hızlı modellerini üç günlüğüne kiralayabilirsiniz (Gerçek para verip, oyunda araba kiralayacağım. Yok artık daha neler), oyunda kullandığınız ekstra özellikleri satın alabi-

## Pursuit, şehirde yapabileceğiniz en eğlenceli şey; buradaki asıl amaç olabildiğince polis arabasına zarar vererek puan toplamak

lirsiniz. Söylemeye gerek yok bu gibi özellikler, Boost satın almamış oyunculara karşı müthiş bir üstünlük yaratıyor.

Haritanızı açtığınızda haritada işaretli ve siz seviye atladıkça çoğalan noktalar göreceksiniz. Bu noktalara anında ışınlanarak o bölgenin sokaklarında yarışmak için sıraya girebilirsiniz. Bir bölgeye gitmeden evvel orasının kalabalığına bakın. Oyunun ilk on seviyesi ücretsiz olduğundan sunucular şimdilik hinca hinç dolular o yüzden kalabalık olanını bulmanız zor değil. Yarışlara gelince Sprint ve Circuit en çok kullanılanları. Sprint'te tek tur üzerinden birinci olmaya çalışırken, Circuit'de tur sayısı fazlaşıyor. Fakat ilk seviyelerde bunu tavsiye etmiyorum. Genelde oyuncular hızla Sprint oynayarak çabukça seviye atlamaya çalışıyor. Yarış esnasında birçok özelliği kullanarak rakiplerinizi geçmeye çalışıyorsunuz. Blur'daki gibi lazerler ya da Splint Second'daki gibi üzerinize düşen uçaklar yok. Daha gerçekçi özellikler var. Mesela "Traffic Magnet" ile önünüzdeki oyuncuyu işa-

retlediğinizde bilgisayarın kullandığı zararsız arabalar aniden direksiyon kırıp hedefe bindirmeye çalışıyor. Dolayısı ile o sürücünün işi acayip zorlaşıyor. "Run Flat Tires" ise polisten kaçarken kullanılabilen bir özellik; otoyol halısına takılıp lastikleri patlatırsanız onları hemen tamir ediyor. Çok faydalı bir gereç... "Nitrous" ise bildiğiniz aracı hızlandıran Nitro. Bu özellikler yoldan toplanmıyor, yarışları bitirdikçe kart çekerek sınırlı sayıda kazanabiliyorsunuz. Ya da Boost puanınızı harcayarak beşerli şekilde satın alabiliyorsunuz.

Seviye atladıkça sürücünün özelliklerini geliştirmek ise önemli bir detay olmuş. Oyun şeklinize göre Race, Pursuit ya da Explore seçenekleri altındaki yeteneklerinizi geliştirip; Catch Up (ikinci ya da üçüncü iseniz önünüzdeki arabayı daha hızlı yakalamanıza yarar), Drag Star (arabanın kalkışını hızlandırır), Ram (çarptığınız arabaları geçertir) gibi özelliklerle gidebiliyorsunuz.

Oyunun oynanabilirliğini Blur ve Split / Second: Velocity ile karşılaştırdığımda bariz şekilde arabaların yol tutuşunun çok daha iyi, haliyle kontrolün de çok daha rahat olduğunu belirtiyim. Şöyle ağız tadı ile "drift" yapamıyorsunuz, arabalar nadiren kayıyor.

Biraz eksilere gelelim; bazen "Pursuit" oynarken de siz polisten değil polis sizden kaçıyor gibi hissediyorsunuz bu da başka bir eksiklik. Oyunun grafikleri de diğer

yeni yarış oyunlara göre daha kötü; özellikle çevre tasarımı biraz fazla yapmacık, kartondan evler gibi ama nihayetinde koca bir şehri, online oynanan bir oyun için başka türlü nasıl kurabilirlerdi bilemiyorum. Oyunun en eğlenceli kısmı her an yarışacak birilerinin elinizin altında bulabilmeniz. Bunun dışında ufak yazışma penceresini bir kenara atarsak kendinizi pek MMO oynamış gibi hissetmiyorsunuz da.

Özetle, zamanla gelişebilecek ve güzel olabilecek potansiyele sahip bir oyun fakat şu hali ile halen çok "çıplak".

■ Nurettin Tan

## Need for Speed: World

- + Her an yarışabilecek oyuncu bulabilmek
- Boost Puan satın alınması, yarış çeşitliliğinin azlığı

7,0

## MAFIA II



Yapım 2K Czech  
Dağıtım 2K Games  
Tür Aksiyon  
Platform PC, PS3, Xbox 360  
Web www.mafia2game.com  
Türkiye Dağıtıcısı Aral



## Mafia II

### Vito'nun Amerikan Rüyası

**S**avaş yıllarında, koskoca Amerika, sen git, "Arabanızı getirin hurda yapalım, arabanızı kullanmayın, benzinden tasarruf edelim" de. Hiç yakıştı mı? Koskoca Amerika'sın; iki dakika da demirin, çeliğin hesabını yapma...

İşte adamlar o yıllarda ne çektilerse, savaşta üstünlük sağladıktan sonra politikalarını tamamiyle sömürüye çevirdi. "Bir savaş daha olursa, benzinden tasarruf etmeye elim artık yahu..." dediler ve petrol yataklarına akın akın dalıyorlar şu sıra.

Yok oraya saldır, ona şinir ol, buna kafa tut... Fani düşünceler içerisinde yuvarlanıp gitmekten başkası değil bu aslında. Daha büyük düşünmek lazım. Dünya'dan daha ötesini... O tarafa yönelip iç çatışmalardan uzaklaşmak... "NASA var?" diyeceksiniz; o da gidip Çin'i falan gözetliyordur son teknolojiyle. Her neyse; fazla bilim-kurgu okuyunca böyle deliriyor sanırım insan; uzaylı bulalım, diğer gezegenlere gidelim diye hayaller kuruyor.

Ne var ki bu kadar bilim-kurgu hayali içerisinde, Mafia II'nin Empire Bay'inde özgürce araba kullanıp o dönemin müziklerini dinlerken, en az başka gezegenleri düşünürkenki kadar heyecanlandım. Bir dönem bu kadar mı güzel resmedilir, bu kadar mı güzel gösterilir... "Ben yanlış dönemde doğmuşum arkadaş," diye cümleler kurarız ya yerli



yersiz, Empire Bay'in resmedilişini görünce insan ister istemez o dönemde bir süre yaşamış olmak istiyor. Eminim hiç de gözüktüğü kadar otantik veya nostaljik değildir fakat sanal halyle, Empire Bay'deki herhangi bir insan olmayı reddetmem...

#### The Fat Man

Geçen ay Vito'nun dört bölümlük macerasını oynayıp yazmıştım. Vito, askerden dönen ve ailesini tefecilerle didişirken bulan bir İtalyan göçmeniydi hatırlarsanız. 2000\$'lık borç yüzünden ailesi telef olmasın diye arkadaşı Joe ile hemen parayı toplamak için işe koyulmuşlar ve nihayetinde mafyanın bir parçası olmuşlardı. Bunları birbirinden kopuk dört bölümde, özel bir ön inceleme versiyonunda incelemiştik; şimdi ise heyecanımızı tamamına erdiriyoruz.

Mafia II, ön inceleme versiyonunun aksine Mafia II, Vito Scaletta'nın kahramanlık öyküsünü anlatarak başlıyor. Kendisi bir savaş kahramanı ve onu ilk defa kontrol etme imkanına kavuştuğumuzda, kendisini savaşın ortasında buluyoruz. Ve bu savaşta Vito, ilk defa mafyanın ne kadar kuvvetli olduğunu görüyor...

Askerlikte bir süre izin alıp evine dönen Vito, Joe'nun "kendi yöntemleriyle" askerlik görevinden kurtuluyor ve yeni hayatına başlıyor. Ablasının 2000\$ borcu olduğunu öğreniyor, annesi ise onun yasal işler yapmasını, dürüst bir hayat sürmesini istiyor.



## Radyo

Evet, geçen ay da Radyo kutusu vardı, bu defa da var. Bu sefer size radyolardaki harika parçalardan değil, bu harika parça seçimlerinde yapılan bir hatadan bahsedeceğim. Oyunun bir kısmı 1950'lerde geçiyor fakat ilginçtir ki bu yıllarda radyolarda çalan birçok şarkı, aslında o sıralarda daha bestelenmemiş bile! Her türlü detaya bu kadar dikkat edilirken bu konu nasıl es geçilmiş, bilemedim...

Babasının limanda canını dişine takarak çalıştığını ve hiç para kazanmadığını biliyor Vito ve çözümün bu olmadığını düşünüyor. Zaten Joe gibi "mafyatik" (Harika bir kelime bu Tuna. - Elif) bir arkadaşı olduğu için de kısa sürede pis işlere buluşuyor, Empire Bay'in karanlık yüzü Vito'nun hayatı oluyor.

## Count Every Star

Elbette oyunun başlarında küçük ve önemsiz işler yapıyoruz. Onunla konuş, bunu ikna et, birkaç araba çal, kutu taşı vb. Bu önemsiz görevler, ne kadar önemsiz olsa da çeşitlilik açısından sonra derece iyi. Düşünün ki önemsiz görevler iyi bir kurguya sahip; peki ya ilerideki daha kapsamlı görevler, sizce onlar ne kadar renkli? Cevap verelim: Çok.

2K Czech yememiş, içmemiş ve kurguya önem vermiş. Görevlerdeki denge, araç kullanma bölümünden, çatışmalara ve diğer detaylara kadar gayet iyi. Hiçbir görevde ne sıkılıyorsunuz, ne de anlamsız bir takım işler yaptığınızı düşünüyorsunuz. (Bazı görevlerin can sıkıcı kısımları var ama bu kısımlarda da size her şeyiyle sunulan bir dünyada, normal bir insan gibi davrandığınızı düşünün...) Her görev, son

derece iyi işlenmiş ve bunun yapılmış olmasının da aslında hiç de hoş olmayan bir nedeni var.

Son dönemdeki oyunlara bir göz atalım... Grand Theft Auto IV, Prototype, inFamous, Red Dead Redemption, Crackdown 2... Hepsinde özgürüz, hepsinde canımız ne istiyorsa, onu yapıyoruz. Üstelik bu oyunlardan bazılarında, özgürce salıverdiğimiz şehir o kadar ruhsuz, o kadar tatsız tuzsuzdu ki, "Keşke kafese kapatılsaydık!" dedik. Empire Bay gibi şaheser bir şehirde ise özgür olamamak... Bunu hala kaldıramamış değilim, ağır geldi.

Evet, maalesef Mafia II'de serbest değiliz. Hem de hiç. Bir görev alıyoruz ve onu yerine getiriyoruz, bölüm bitiyor. (Oyun "Chapter"lara, yani bölümlere ayrılmış durumda.) Bir görev sırasında dilersek şehri bir ucundan, diğer ucuna kadar turlayabiliyoruz ama bunu yapmamızın hiçbir amacı yok.

Başlarda kendimden şüphelendim; herhalde bir şeyler kaçırıyorum dedim. Haritayı açtım, önceden tanıştığım insanların isimleri haritada gösteriliyor. "Herhalde bana yan görev verecekler!" diye bir heyecan koştum yanlarına. Fakat hepsi beni tersledi, "Şu an konuşacak bir şeyimiz yok" dedi. Ve anladım ki bu oyunda yan görev namına hiçbir şey yok...

Bu gerçekten çok üzücü bir durum. Oyundaki araç kontrolleri mükemmel, şehir inanılmaz, malzeme girilmez fakat biz ancak bize sunulanı yapmakla yetiniyoruz. Bu yüzden de şehir bir süre sonra "Truman Show" setine dönüşüyor; insanlar kendi işleriyle uğraşıyor, arabalar bir yere gidiyor gibi gözüküyor lakin hiçbirisiyle etkileşime geçemiyoruz. Çok canım sıkıldı arkadaşlar, öyle böyle değil... ▶

## Alternatif

GTA IV (8,0)  
Red Dead Redemption (9,5)  
Just Cause 2 (9,0)

## Büyük Karşılaşma



PC

### ■ Grafik

Grafiklerde PC versiyonu hiper anti-aliasing desteğiyle diğer sistemlere fark atıyor lakin grafikleri en aksiyon dolu sahnelerde, frame rate düşmeden tecrübe edilebilir için çok sağlam bir ekran kartına ihtiyacınız var.

### ■ Araç kontrolü

Klavyeyle oynuyorsanız, sağa dönmek istediğinizde gerçekten aniden sağa dönebilirsiniz. (90 derece kadar.) Klavye tuşlarında hassasiyet olmadığı için araçlar çok zor kontrol ediliyor.

### ■ Çatışmalar

Mouse desteği ile keskin nişancılık yapmak çok kolay. Konsol sistemlerine göre çok daha kolay vuruyorsunuz düşmanlarınızı.

### ■ İndirilebilir içerik

Steam üzerinden indirilebilir içerik almak çok kolay.



PS3

### ■ Grafik

Anti-aliasing'in en fazla patladığı sistem PS3 oldu maalesef. Ayrıca ışıklandırmalarda da canlılık biraz az geldi bana.

### ■ Araç kontrolü

DualShock çok iyi işliyor; araçlar adeta kayıyor. (Karlı bölümlerde gerçekten kayıyor.)

### ■ Çatışmalar

"Hedef alma desteği"ni açmazsanız, düşmanlarınızı vurmakta zorluk çekebilirsiniz.

### ■ Çatışmalar

Oyunun PS3 versiyonu bu alanda diğer sistemlere fark atıyor zira The Betrayal of Jimmy adındaki indirilebilir içerik sadece PS3 sahiplerine sunulmuş durumda.



360

### ■ Grafik

Maalesef kenar kırılmaları, ekran yırtılması (Görüntü ortadan ikiye bölünüyor ya ara ara; o işte.) ve frame rate sorunları var. Bunlara karşın ışıklandırmalar çok iyi gözüküyor. PS3'tekinden daha iyi görselelik.

### ■ Araç kontrolü

PS3'tekinden bir farkı yok. Gamepad çok iyi işliyor bu oyunda.

### ■ Çatışmalar

PS3 için söylediklerim, Xbox 360 için de geçerli.

### ■ Çatışmalar

İndirilebilir içeriği Xbox Live! üzerinden alıyorsunuz lakin Xbox 360'a özel bir içerik yok; diğer sistemlere çıkacak olan Jimmy's Vendetta'yı beklemelisiniz.

### ► Rock Around the Clock

Neyse, kara bulutları dağıtıp oynanışa bakalım. Grafik konusunda mükemmeliyetçi değilseniz, oyunu konsolda oynamanızı tavsiye ederim. Hem garip oyun hatalarına rastlamıyorsunuz, hem de araçları kontrol edebiliyorsunuz. (Konuyla ilgili detaylar şuralarda bir yerdeki kutucukta.)

Oyunda görevler alıyoruz demiştik ve görevler de aynen şu şekilde ilerliyor: Görev yerine arabayla git, savaş, görev yerinden bir şekilde kaç ve evine dönüp uyu. Farklı bir temaya sahip olmayan görevlerin çoğu bu düzende ilerliyor. Oyunun başlarındaki görevlerde ise bu formüle bir de yakın dövüş bölümü ekleniyor.

Çatışma başladığında, elinizde mutlaka bir silah oluyor ve genellikle de herkesi öldürmeniz gerekiyor. Bu oyunda birilerini öldürmeden geçmek pek mümkün değil zira karakteriniz sadece bir gömlek ve bir ceket giyiyor, birkaç kurşun yediği an da yere iniyor. Çatışmalarda esas olan da siper almak. Eğer kabak gibi ortada

### ■ Çatışmalarda şişelerin, camların kırılması atmosferi kuvvetlendiriyor.



durursanız, hiçbir şansınız olmuyor ve anında ölüyorsunuz. Çok cesursanız, ateş etmek yerine düşmanınızın yanına koşup ona bir yumruk da patlatabiliyorsunuz ama bunu pek tavsiye etmiyorum.

Öldürdüğünüz her düşmandan bir silah düşüyor ve bunları toplamakta özgürsünüz. Topladığınız silahlarla, dizi dışarıda kalmış bir düşmanı dizinden vurmak ve onun dışarı çıkmasını sağlamak da sizin elinizde. Düşmanlarınız genellikle saçma sapan hareketler yapıyor ve kendilerini riske atmıyor. Bu iyi olmuş zira suratımın ortasına kadar gelip bana birkaç saniye bakıp siper almak için geri koşan düşmanlar görmeye artık dayanamıyorum.

Şayet ki çatışmada silahlar yerine yumruklar konuşuyorsa,

## GIUSEPPE'NİN DÜKKANI



Haritanızı açtığınızda birçok ikon göreceksiniz ekranda. Silah dükkanları, giyim mağazaları, benzinlikler, Giuseppe'nin mekanı... Bir dakika! Giuseppe mi?

Giuseppe aslında oyunun en başlarında tanıştığınız bir yer altı satıcısı.

Kendi ufak işletmesinde envayiy çeşit eşyayı satışa çıkartmış ama oyunun genelinde bize pek azı lazım oluyor. Giuseppe'ye en çok sattığı "lockpick" yani maymuncuklar yüzünden başvuruyoruz. Sokakta park etmiş arabalara camı kırarak girmek istemediğimiz zaman bu maymuncukları kullanmamız gerekiyor bildiğiniz üzere. Fakat nedense benim maymuncuklarım pek bitmedi. Sanırım daha çok ilerleyen araçlara saldırdım, o yüzden...

Giuseppe'nin envanterinde maymuncuklar dışında molotof kokteylleri ve silahlar da bulunuyor. Molotoflardan yanınızda bulundurmanızı öneririm zira bazen Thompson makineli tüfeklerinden taşıyan düşmanlar başa büyük bela olabilir.

Her zaman uğramanız gereken bir dükkan değil Giuseppe'nin tezgahı fakat arada bir ziyaret etmeniz, zararlı çıkmazsınız.

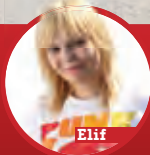
Birkaç düşmandan tek hareketle kurtulmak istiyorsanız, yakındaki bir aracı patlatmayı deneyin.

Polis arabaları burada ama yapay zekanın biraz yetersiz seviyede olması nedeniyle korkmanıza gerek yok.

Peşinizdeki polisten kurtulmak için hatırlı dostlarınızı şehirdeki telefon kulübelelerinden arayabilirsiniz.

## İKİNCİ GÖRÜŞ

Artık beni az çok tanıyorsunuz; oyunlarda nelere önem verdiğimi yüzlerce defa dile getirmişimdir. Şimdi Mafia II'de devrimsel bir yenilik var mı? Yok. Özgünlük ve özgürlük var mı? Yok. Bunların olmaması epey can sıkıcı fakat ilk oyuna göre teknik ve görsellik anlamında adamlar gerçekten büyük gelişim göstermişler. Ve bunun yanında hiçbir oyunda görmediğimiz kadar iyi bir araç kontrol sistemi var. Ve senaryo da epey sürükleyici. Yani ne yerin dibine sokulacak, ne de göklere çıkarılacak bir oyun Mafia II.



işler de değişiyor. 2K Czech burada da büyük bir hataya düşmüş ve yakın dövüşe garip bir mekanizma oturtmuş. Silahlı çatışmaların aksine, yakın dövüşler farklı bir kamera açısından oynanıyor ve karakteriniz bu sırada sadece hafif ve ağır yumruklar atabiliyor, gerektiğinde kendini savunabiliyor. Burada tek yapmanız gereken savunma tuşuna basmak ve yumruk sallamak. Çok zevksiz, çağın son derece gerisinde... Onun yerine alsana Batman: Arkham Asylum'daki dövüş sistemini? Bak elinde envaiçeşit mafya elemanı var; Vito onlara sırayla saldırırsa, yumruk sallasa, tekme atsa, fena mı olurdu... Üzülerek söylüyorum, yakın dövüş mevzusu da oyuna hiç yakışmamış...

### Ain't That a Shame

Görevleri yaparak, bölümleri geçerek ilerlediğimiz oyun bir süre sonra ilginç bir değişim geçiriyor. Empire Bay'in o karlı havası gidiyor, yerine bahar geliyor. Üstelik savaş yılları geçtiği için Amerika artık "Amerikan Rüyası" kıvamını yakalamaya başlıyor: Radyolarda benzin tasarrufu reklamları yapılmıyor, kasvetli hava görülüyor, arabalar yenileniyor, şehir güzelleşiyor. Her ne kadar karlar altındaki Empire Bay'i çok daha çekici bulsam da 1950'lerin Empire Bay'inin renkli ve canlı havası da hiç fena olmamış.

İşin bu noktadan sonraki kısmıysa daha çetrefilli bir hale geliyor. Artık mafya liderleriyle çalışmaya başlıyoruz ve kutu taşıma gibi basit görevler yerini büyük kaptışmaların yaşana-



cağı, daha büyük olaylara bırakıyor, oyun zenginleşiyor.

Yaklaşık 15 saat boyunca Empire Bay'in yer altı dünyasını geziyoruz. 15 saat boyunca eski Amerika'yı soluyor, 2K Czech'in yıllardır üstünde uğraştığı, efsane olmasını beklediğim bu oyunda araç kullanıyoruz.

Ortakları çaba büyük olsa da, Empire Bay görebileceğiniz en güzel sanal şehirlere birini resmetse de Mafia II bence beklenenleri verebilmiş bir oyun değil. İndirilebilir içeriklerle zenginleşeceğinden eminim fakat radyomda Louis Jordan & His Tympany Five çalarken şehirde özgürce dolaşamadıktan, Empire Bay'in yaşamına katılmadıktan sonra, ben ne yapayım 15 saatlik eğlenceyi... Bilmenizi isterim ki oyuna verdiğim puan, sırf oyuna karşı olan sempatiğimden ve Empire Bay'in detaylı görüntüsünden dolayı yüksektir; yoksa ne puan vereceğimi biliyordum ben. ■ **Tuna Şentuna**

### Mafia II

+ Canlı ve detaylı şehir, iyi kurgulanmış bölümler

- Özgürlük yok, serbestlik yok, yakın dövüş mevzusu da ayrıca can sıkıcı

**8,0**



Yapım **Crystal Dynamics**  
Dağıtım **Square Enix**  
Tür **Platform / Adventure**  
Platform **PC, Xbox 360, PS3**  
Web **www.laracroftandthe  
guardianoflight.com**

### 1200 Puan

Xbox Live'dan oyun edinmek sevgili Türk oyuncular için zor; biliyorum. Fakat tabii ki aranızda Xbox Live hesabı olanlarınız ve Xbox Live'ı evi gibi benimseyenleriniz var. İşte size sesleniyorum şimdi; oyun 1200 Microsoft puanı -yani 15 dolar- değerinde. Bence 2400 bile olabilir miş; kısacası fiyat / performans oranı bir hayli yüksek.

## Lara Croft and the Guardian of Light



Olgun, paylaşımcı, kişisel gelişimini hızlandırmış bir Lara...

**B**azı seriler vardır; çoktan "ölmüştür" fakat ismin kalıcılığına güvenilerek zorla, ittire ittire devam ettirilir. Ve böylelikle o ismin kalıcılığına, kitle üzerindeki olumlu etkilerine da darbe vurulur. Milyonlarca örnekten bir tanesi: Matrix serisi... Üçe kadar gitmek zorunda mıydı? Son film nedeniyle toptan Matrix ismi itibar kaybetti resmen. Başka örnek: Tabii ki Final Fantasy serisi... Bir başka örnek: Tomb Raider serisi... Bu seri Tomb Raider III'te bitmişti. Üçe kadar, fazla suyu çıkarılmadan gelmesi bile büyük bir başarı zaten. Sonraki devam oyunları hep beyhude bir çabaydı. Fakaaat... Bir ismi, öldükten sonra diriltmek de mümkün. Guardian of Light ile Lara Croft da diriliyor, toprağı atıyor üzerinden...

### Değişmek, "başka"laşmak...

Bu oyuna "Mini oyun; tam oyun değil" gibi yaklaşımları şimdiden kınıyorum. Yok böyle bir şey! "Devlerin

Minik Oyunları" dosya konusunu yazarken birkaç ay önce; Xbox Live ve PSN platformlarının her geçen gün tercih edilme oranının ne kadar arttığını belirtmişim. Bu yeni bir dönem; bu oyun gibi oyunları görmeye devam edeceğiz uzun bir süre.

Şimdi gelelim Lara'nın neden ve nasıl iyi bir noktaya geldiğine. Yeni bir Tomb Raider oyunu değil bu; olmamalı da. Alıştığımız 3D, TPS kameralı, klasik bir Tomb Raider oyunu kesinlikle Lara'yı daha da derine gömecekti. Şimdi ise elimizde izometrik kamera açılı, buram buram nostalji koktuğu halde "eskimiş"likten uzak olan, co-op modu çok ama çok iyi, bulmacaları tam anlamıyla eğlenceli, RPG öğeleri yerinde kullanılmış yepyeni bir oyun var. Ve bu yepyeni oyun, platform türünü gerçekten zenginleştiren bir oyun.

Oyunun senaryosu gayet basit ve yüzeysel; yanımızdaki iri arkadaşımız Totec ile bir artifact nedeniyle özgürlüğüne kavuşan bir Aztec şeytani ruhunu geldiği yere geri göndermeye çalışıyoruz. Ne olacaktı ki zaten? APB incelemesinde de söylemişim; her oyundan müthiş göndermelerle dolu, çok sağlam ve derin senaryo bekleyemeyiz. Her oyunun başka işlevleri var.

Ben oyuna tek kişilik modan başladım. Bölümler iki modda da aynı. Tek kişilik modda, co-op'ta Totec'in kullandığı kalkan ve mızraktan sadece mızrağa sahibiz. Yanımızda biri olmadığı için bulmacalarda birtakım değişikliklerle de karşılaşıyoruz. Bu değişikliklerin amacı, iki modun da zorluk seviyesini dengelemek ve farklı tatlar yaratmak ki Crystal Dynamics bunu gerçekten başarmış. Ayrıca dengeyi sağlayarak tek kişilik modda ve co-op modda oynarken sanki farklı bir oyun oynuyormuşsunuz hissinde yaratmış.

Oyunun en güzel özelliklerinden biri çeşitliliğinin olması. Sadece bulmacaları çözüp ilerlediğimiz düz bir oyunla karşı karşıya değiliz; gizli bölümlerin, her bölümde çeşitli challenge'ların olduğu ve bu challenge'lardan upgrade'ler, artifact'ler kazanabildiğimiz oldukça detaylı bir oyun var karşımızda. Ayrıca elimizde mızrak, klasik Lara Croft çift tabancası (Daha sonra başka silahlara da sahip oluyorsunuz.), kancalı ip gibi farklı çözüm alternatifleri de olduğu için basit görünen bulmacalar bile bir anda "zeka ve hız" yarışına dönüyor. Hangisini doğru zamanda kullanmanız gerektiğini bulmaya çalışmanız yanında, bunu en kısa sürede başarınca



Artifact'ler sayesinde defansızını, silahınızın gücünü, hızınızı ve bunun gibi diğer özelliklerinizi geliştirebiliyorsunuz.



❑ - Beni ipinle oradan oraya çekiyorsun diye artistlik yapma Lara, vallahi çeker giderim.



### Alternatif

LittleBigPlanet (9,5)

LEGO Indiana Jones 2 (8,9)

Prince of Persia: Forgotten Sands (7,4)

çeşitli ödüller kazanacağınız aklınıza yerleşince her bölüm, bir anda, bağımlı olabileceğiniz bir "speedrun" parkuru haline geliyor.

Bu arada, bulmacaların yanında tabii ki düşmanlar da karşınıza çıkıyor ki bu düşmanları alt etmek de salt "Vur, kır, parçala" anlayışıyla gerçekleşmiyor. İrili ufaklı, çok çeşitli düşmanla uğraşırken de elinizdeki silahları stratejik bir şekilde kullanmanız gerekebiliyor ve çevre etkileşiminin güzelliği sayesinde etraftaki patlamaya hazır varillerden de yardım alabiliyorsunuz. Ayrıca düşman yapay zekasının da hiç hafife alınmayacak derecede iyi olduğunu söyleyebilirim.

Co-op modu öve öve bitiremeyebilirim; elinizdeki silahların ve aletlerin Totec'le paylaşılması tam anlamıyla dayanışmaya dayalı oynamanızı gerekli kılıyor. Mesela siz mızrağı kullanamadığınız için yüksek bir yere çıkarken Totec'in yani yanınızdaki arkadaşın mızrağı duvara saplaması (Duvara saplamak... Çok sert duvarlar yok oyunda demek ki.) gerekiyor. Hadi duvara sapladı mızrağı; Totec, Lara gibi mızrağın üzerine atlayıp akrobatik hareketlerle yüksek yerlere tırmanmıyor. Neden? Çünkü kendisi 3 m x 200 kg (Tamamen uyduruyorum.) ölçülerinde. Peki ne yapıyor öyle aşağılarda, yapayalnız kalıyor mu? Tabii ki hayır; elimizdeki kancalı iple çekiyoruz dev gibi Totec'i. Yani Lara'nın kolları, kalın bir mızrakta 100 kat daha kuvvetli. Mantıklı değil tabii ki... Sadece bu örnekle sınırlı değil beraber yürütmeniz gereken aktiviteler; hemen hemen her bulmacada en üst seviyede koordinasyon sağlamanız gerekiyor takım arkadaşınızla. Sonuç olarak iki oyuncu da birbirine öyle muhtaç bırakılmış ki öyle LEGO oyunları serisindeki gibi birbirinizin puanca, ödülce rakibi olma, ayağını kaydırma fikri pek aklınızın ucundan geçmiyor. Herkes efendi gibi oynamak durumunda oyunu; yoksa iki adım öteye gidemezsiniz.

### Yanımdakini istemem, uzaktaki gelsin

Bu tür bir oyunda online co-op modunun olması gerekir değil mi? Gerekir tabii ki. Fakat oyunun Ağustos'un ortasında çıkan Xbox 360 versiyonuna online co-op "yetişmemiş". Yetişmemekten tam olarak ne kastediliyor, pek anlamış değilim (Hatta kimse anlamış değil.) ama sonuç bu. Tabii ki kısa sürecek bir problem bu çünkü Eylül'ün sonunda (28 Eylül) PC ve PS3 (PSN'den indirilebilecek.) versiyonlarıyla beraber online co-op da gelmiş olacak. Bu üç platformdan bir tek PC'de oyunun aynı keyfi verip vermeyeceğinden şüpheliyim zira bu oyun tam anlamıyla bir konsol oyunu bence. Hele ki offline co-op modunu PC'de hayal bile edemiyorum. Fakat her durumda, hangi platformda olursa olsun edinilmesi gereken bir oyun.

■ Elif Akça

### Lara Croft and the Guardian of Light

- + Muhteşem co-op mod, harika bulmacalar, çeşitliliğin bol olması, Lara'nın yeniden doğuşu
- Kameranın hareket sınırı nedeniyle etrafı rahat rahat inceleyemiyorsunuz, grafikleri biraz daha iyi olabilirdi

8,9

## Haritaları Ezberlemek

Blacklight'ın en iyi özelliklerinden biri, gerçekten çok dengeli hazırlanmış haritaları. Hiçbir nokta tam olarak mükemmel değil; çünkü her sote mekanının bir anti sotesi var. "Şuraya geçtim, rahat rahat adam vurayım!" diyemiyorsunuz. Dolayısıyla iyi noktaları sürekli hareket ederek gezmek daha akıllıca; hem buralara yuvalanmış adamları arkadan vurmanız kolaylaşıyor.

# Blacklight: Tango Down

Az ödeyip, fazla çoklu oyuncu oynamak isteyenlere

**i**ki kere iki nasıl dört ediyorsa insanlar da FPS oyunlarında birbirlerini vurmaya sevirler arkadaş, orası kesin. Ben bile halen nasıl 400 saate yakın Call of Duty: Modern Warfare 2 oynamışım, sabır göstermişim inanmıyorum. Az buz değil, 400 saati Japonca çalışmaya ayırsam bugün sular seller gibi Kanji çiziyor olurum. Ama ne yaptım? Haytalık, 400 saat MW2... Aferin bana, Activision madalya takacak. Ha akıllanır mıyım? Hayır! Çünkü halen ağzı açık yem bekleyen kuş gibi Medal of Honor ve Call of Duty: Black Ops bekliyorum. Bu iki baba oyun gelene kadarsa ortalığı yine orta ve iyi arasında gidip gelen FPS'ler doldurmaya başladı. Bense size iyi olanlarından bir tane seçtim: Blacklight: Tango Down.

BTD, kurgu bir gelecekte geçiyor. Oyun, ağırlıklı olarak multiplayer üzerine kurulu olduğu için hikaye kısmına pek önem verilmemiş. ABD'nin elit birlikleri "Blacklight" ile eski elit birliği olan "Order" arasındaki çarpışma üzerine kurulu bir öyküsü var. Tek kişilik oyunda Order denen gruba karşı savaşıyorsunuz. İsterseniz arkadaşlarınızla kurabileceğiniz dört kişilik bir takımla co-op modunu da tecrübe edebilirsiniz. Bölüm geçtikçe sizi mest edecek ara demolar ya da derinliğiyle sizi alıp götürerek müthiş bir öyküsü yok. Tek kişilik modu genelde "Şu kapıyı aç, şu kadar adam öldür, çıkışı bul, başka

kilitli bir kapı daha! Onu da aç, ateş et, ateş et!" şeklinde geçiyor; hatta yapımcılar bazı noktalarda kapı açmayı iyice zorlaştırmışlar. Kilitli kapılar için el ve göz hünerinize güvenerek elektronik barları oynatıp kilidi açmalısınız. Biraz fazla zorlama olmuş gibi geldi bana, sevemedim.

Oyunda kullanması zevkli cihazımız vizörümüz, yani kaskımızın yüzümüzü kapatan camdan parçası. Vizör kullanıldığında belli bir yakınlıktaki düşman ve dost birliklerini duvarın arkasında olsalar bile görebiliyorsunuz. Tabii ki bu süre çok uzun değil, kısa bir an sonra bitiyor. Tekrar kullanabilmek için vizörünüzün şarj olması gerekiyor. Vizör ayrıca mermi kutularını ve sağlık istasyonlarının yerini de gösteriyor. "Hyper Reality Visor" adındaki mucize cihazımız, düşük olan canımızı belli bir miktar doldurmanıza yarıyor. Bunlar hep iyi yönleri fakat yakınıza bir DIGI bombası düştüğü zaman vizörünüz mavi ekran veriyor ve hiçbir şey göremiyorsunuz.

## Alternatif

**Battlefield: Bad Company 2 (9,6)**  
**Call of Duty: Modern Warfare 2 (8,7)**  
**Team Fortress 2 (-)**



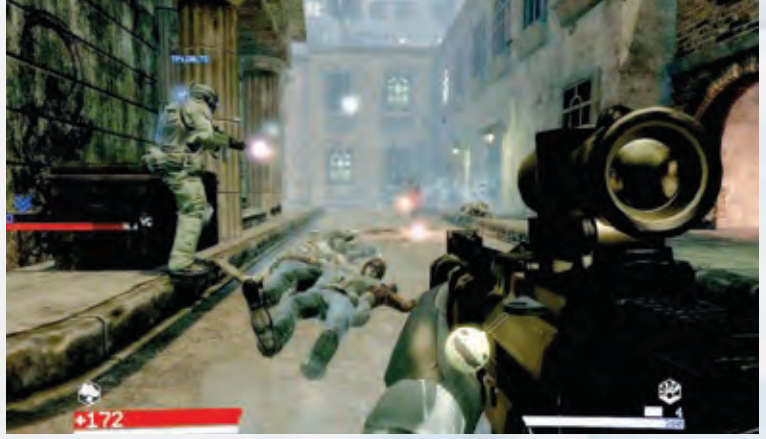
Yani bir nevi modern flaş bombası yemiş oluyorsunuz. Esprili bir detay olmuş ama tabii ki mavi ekran verdiğinizde genelde gülmüyor, sinirleniyorsunuz. Ayrıca vizörünüzü kullandığınızda ateş edemiyor, böylece bütün saldırılara açık hale geliyorsunuz. Vizörünüzü kapatıp silahınızı geri çıkarırken de belli bir süre geçiyor. Kısacası vizörü ulu orta yerlerde kullanmak akıllıca değil; çünkü çok faydası olduğu kadar sizi savunmasız da kılıyor. Seviye atladıkça alabileceğiniz "Trinket" ise -WoW'daki gibi- şans getiren tavşan ayağı cinsinden uğur eşyalar. Bunları silahınıza takıyorsunuz, böylece sallanmakla kalmayıp size bazı bonus veriyorlar.

### Tam sağlık!

Oyunun sağlık mekanizmasında ilginç bir yöntem kullanılmış. Örneğin; Call of Duty oynarken yaralanınca canınızın kendiliğinden dolması durumu BTD'de mevcut değil. Aslında kısmen mevcut; şöyle ki toplam canınız 175, vurduğunuzda gücünüzün en fazla 88'e kadar olan bölümü kendiliğinden doluyor. Gerisini arttırmak isterseniz yerlere saçılmış sağlık çantalarını toplamalı ya da etrafta bulunan sağlık istasyonlarına uğramalısınız. Bu yöntem akıllıca sayılabilir; çünkü tek bir noktaya geçip geleni geçeni vuran oyuncuların yerine herkesi hareket etmeye zorlayan bir durum yaratmış.

Dört bölümlük sıkıcı tek kişilik modunu bırakıp online diyarlara adınızı attığınızda biraz daha rahat nefes alabiliyorsunuz. BTD'nin klasik multiplayer modları mevcut: Deathmatch, Team Deathmatch, Last Man Standing, Last Team Standing, Domination, Detonation (Yani bombayı bul ve imha et.) ve Capture the Flag. Bir oyuna girenken içerideki oyuncuların seviyelerini görebiliyorsunuz. Seviyenizi arttırmak için multiplayer ya da co-op oynamanız kafi. Eğer oyuna yeni başlıyorsanız, tecrübeli oyuncuların olduğu sunuculardan uzak durun; çünkü seviye atladıkça yeni ekipman ve silahlar alabiliyoruz. İleri seviye demek, daha kuvvetli silahlar demek olduğundan sürekli ölmek yerine kendiniz gibi çaylak oyuncular bulmanız yerinde olacaktır. BTD'nin diğer ilgi çekici noktalarından biri de seviye atladıkça gelen ekipmanlarla kendi silahınızı istediğiniz gibi yaratabilmeniz. Silahın omuzluğu, şarjörü, dürbünü gibi noktaları oynayarak kendi oyun stiline yakın bir ölüm makinesi yaratabiliyorsunuz. Yani neredeyse sıfırdan yeni bir silah yaratmış oluyorsunuz.

Her bölümde bol bol siper alınacak nokta var. Özellikle Domination modunda bu yerlere hakim olmak oyunun kaderini değiştiriyor. Bu şekilde güzel bir çatışma havası da yakalanmış, millet birbirine durmadan ateş ederken başka bir sipere sırtınızı dayayıp arkadaşlarınıza destek vermek güzel oluyor. Oyunda kafadan vurursanız ya da kafanızdan vurulursanız patates çuvalı gibi anında yere yığılıyorsunuz. BTD'nin bilimkurgu olması ya da kafanızda pahalı ve havalı bir kask taşımamız "headshot" gerçeğini değiştirmiyor. Oyun hızlı bir yapıya sahip olduğundan yerinde duramayan bir oyuncusanız kafanızdan



vurulmanız güçleşiyor ama az evvel dediğim gibi siperlerde fazla takılırsanız keskin nişancılara mama olursunuz.

Kapatırken BTD'yi teraziye koyalım. Evet, oyunun eksikleri var. Örneğin; doğru düzgün bir senaryosu yok. Order grubuna karşı savaşırken bir bakmışsınız, enfeksiyon geçirmiş zombiler saldırmaya başlamış. "Noluyoruz?" diyorsunuz ama tüm bu noksanlarını fiyatıyla telafi ediyor oyun ve "Benim ederim 15\$!" diyor dürüstçe. Duruma bu açıdan bakınca 15\$'lık (Xbox 360 sürümü 1200 Microsoft Puanı.) bir oyun için gayet iyi grafikleri ve şu sıralar sürekli dolu sunucuları ile rahatlıkla denenebilecek bir oyun haline geliyor. "Call of Duty: Modern Warfare 2 ve Battlefield: Bad Company 2'den sıkıldım, ayrıca Medal of Honor ve Call of Duty: Black Ops gelene kadar bir şeylerle oyalanayım." diyorsanız, uygun fiyatıyla en iyi seçimlerden biri olacaktır BTD. ■ Nurettin Tan

### Blacklight: Tango Down

- + Silah geliştirme modu, düşük fiyat, dolu sunucular
- Hikayesinin noksanlığı

7,5

■ Tek kişilik bölümlerde sakın ölmeyin, yoksa tekrar canlanmanız baya zaman alır.

Yapım **Zombie Studios**  
Dağıtım **Ignition Entertainment**  
Tür **FPS**  
Platform **PC, PS3, Xbox 360**  
Web [www.playtangodown.com](http://www.playtangodown.com)





Yapım **Io Interactive**  
Dağıtım **Square Enix**  
Tür **Aksiyon**  
Platform **PC, PS3, Xbox 360**  
Web **www.kaneandlynch.com**  
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



### Co-op Candır

Eğer bu oyundan ciddi zevk almak istiyorsanız, ne yapın edin co-op modunda oynayın. Çünkü bu oyun tam olarak iki kişi için dizayn edilmiş ve ciddi asil eğlencesi böyle ortaya çıkıyor.

## Kane & Lynch 2: Dog Days

Bir anti kahraman hikayesi

**B**aşlı beladan kurtulmayan kahramanlarımız ikinci oyunlarıyla karşımızdalar! Bu sefer mesken tuttukları yere Şangay. Pekin'den sonra Çin'in en büyük ikinci şehri konumunda olan bu şehir, göz kamaştırıcı gökdelenler kadar, tehlikeli varoşları da barındırıyor. Hikayemizse; İngiliz silah kaçakçısı Mr. Glazer için çalışan Lynch ile başlıyor. Devamındaysa tıpkı ilk oyunda olduğu gibi işler hiç de hesaplandığı gibi gitmiyor ve Lynch eski silah arkadaşı Kane'i de bu işe bulaştırıyor.

### Bolca kurşun, durmayan aksiyon

Öncelikle yapımcı firma ilk oyuna göre kendisini geliştirmiş. Daha doğrusu oyunun bütün mekaniklerini tepeden tırnağa değiştirmiş. İlk olarak göze çarpan değişim, oyunun yapısının bolca

Gears of War'ı andırıyor olması. Bu fikri destekleyen en büyük olguya kamera açıları ve yenilenmiş cover sistemi. Kamera açıları tam olarak omuz üstünde verilmiş, fakat karakterimize fazlasıyla yakın duruyor. Hal böyle olunca akla direk olarak Gears of War geliyor. Cover sistemiyse ilk oyuna nazaran ziyadesiyle daha düzgün çalışıyor. Yani karakterimiz tam bir cover alabildiği gibi, aynı zamanda da farklı cover noktalarına kolayca intikal edebiliyor. Fakat yine ilk oyunda olduğu gibi cover sisteminin insanı çileden çıkardığı zamanlar da olmuyor değil. Kısacası ilerleme var ancak bu ilerleme yeterli mi; tartışılır.

Cover sisteminden çatışmalara geçtiğimizde; Kane & Lynch 2: Dog Days'de (K&L2: DD) aksiyonun hiç durmadığını hemen belirtmek istiyorum. Oyunun başındaki kovalama sahnesinden itibaren sürekli bir aksiyon içerisindeyiz. Durmak bilmeyen çatışmalarsa oyuna apayrı bir tat katıyor. Kafamızı çevirdiğimiz yerde bir düşman bulmak işten bile değil. Bu düşmanları alt etmek içinse kullanılmayı bekleyen birçok silah bizleri bekliyor. Bu listeyse altı patlar polis tabancasından, çok daha ağır saldırı silahlarına kadar uzanıyor. Silahların kullanımıyla olabildiğince kaliteli yapılmış. Bir uzi gerçekten de seri ateş eder, ancak atışların isabet oranı oldukça düşüktür. Bir yere saldırdıkça saydırmak güzel, ama hedefleri vuramazsanız, haliyle beklediğiniz kadar yıkım yaratıcı değil. Yani bir handgun'la çok rahat hedef bulabiliyorken, bir uzi'yle dağa taş ateş ediyoruz. Bu arada aynı anda iki tane silah taşıyabiliyoruz. Böylece farklı anlarda, farklı silahlar kullanarak işimizi çok daha hızlı bir şekilde halledebiliyoruz.

Silah ve çatışma konusuna girmişken birkaç noktaya değinmek istiyorum. Aksiyon dolu bu



Ekran  
Görüntüleri  
**LEVEL**  
**ONLINE**'da





Anlaşılan o ki elemanın beresi gözlerini kapamış; çünkü Lynch'in kendisini taradığını farkedemiyor.

İlk oyunda Kane'i kontrol etmiştik, bu kezse elimizde tüm acımasızlığıyla Lynch var.

► oyunda küçük çatışmalar yaşadığımız gibi, aynı zamanda onlarca düşmana karşı da savaşmamız gerekiyor. İşte bu durum oyunun çatışma döngüsünü büyük bir kısır döngüden kurtarmış. K&L2: DD'ye eklenen yeni etkileşim motoruysa özellikle çatışmalara büyük bir tat katmış. Etrafta bulduğumuz yangın söndürme cihazlarını fırlatıp, aynı zamanda havada vurarak büyük bir kaosa sebep olabiliyoruz. Unutmadan; bir de yeni eklenen "human shield" özelliğine de değinmek gerekiyor. Bu tarz kovalamaca dolu bir oyunda karşımıza çıkan sivil bir bünyeyi kalkan olarak kullanmak ve yaralanmadan düşmanlarımızı öldürmek, sanki serinin aradığı bir özellikmiş gibi geldi bana. Keşke bu tarz daha fazla etkileşim imkanı konulsaymış.

Berberimizde gezinen takım arkadaşlarımızı bir hayli



sıkılar. Hem yapay zeka olarak ne yapacaklarını biliyorlar, hem de düşmanlarımızı neredeyse ıskalamıyorlar. Eğer oyunu tek kişi oynayacak olursanız; yanımızdan ayrılmayan Kane karakterinin ne denli mantıklı hareketler yaptığını görünce beni daha iyi anlayacaksınız. Oyundaki bir diğer güzide olursa karakterlerin sürekli konuşuyor olması. Bu etkileşim oyunun genel yapısındaki esas belirleyici rolü oynuyor. Bir oyuncu olarak sürekli bir şeyler yapmam gerektiği hissiyatını fazlasıyla yaşattı bana bu diyalog sistemi.

#### Biraz olmamış mı ne?

Geldik en sevdiğim kısma! Oyuna birazcık giydirdimse bana kızmazsınız değil mi? Teşekkür ederim... Şimdi bu iki zibidiyi her ne kadar ilk oyunlarından biraz sevsek de yeni oyunlarıyla bu biraz nefrete dönüşmeye başladı. Hani kamera açıları demiştik ya yukarıda, hah işte onlar aslında yok. Arkadaş o kadar kötü bir kamera açısına sahip ki oyun, ne yapsam olmadı. Hele bir de koşmaya kalkarsanız; aman diyeyim. Sanki bütün dünya dönüyor. Bunun en büyük

#### Alternatif

Army of Two: The 40th Day (7,3)  
Kane & Lynch: Dead Men (7,0)  
Uncharted 2: Among Thieves (9,6)

## ANALİZ

Oyundaki sinema filmlerindeki benzer sunum öğeleri, ekranda bu tip ışık yansımalarına sebep oluyor.



sebebiyse yeni oyuna eklenen fantastik ve bir o kadar film tarzı kamera çekimleri oluyor.

Cover sistemi ilk oyuna göre gelişmiş demiştim. Evet, hakikaten de daha sorunsuz. Fakat nedense düşmanlarımız cover'dan sürekli yerli yersiz çıkma ve mermi manyağı olma konusunda master yapmış durumdalar. Hali hazırda olan yapay zeka açıkçası iyi (mi acaba?) Hayır, hiç de değil! Düşmanlarımız nedense anlamsız bir şekilde üzerimize koşuyorlar. Ama hakikaten anlamsızca be arkadaş... Öyle el kol havada gelen adamlar düşünün. Bir de bu düşmanlardan sürekli drop olan silahlar ve mermiler mevcut ki hiç sormayın. Yani gerçekçilik açısından gayet güzel bir hareket fakat hiç cephane sorunu çekmemek, bir silahtan diğerine geçmek oyunu inanılmaz kolaylaştırmış. Son lafımsa oyunun genel mekaniğini değiştirdikleri halde, halen silahların su tabancası kıvamında ateş etmesine izin veren yapımcılara olacak. Size sesleniyorum efendiler; adam gibi silah hissiyatı vermek ne kadar zor acaba?

## İKİNCİ GÖRÜŞ

Oyunun elimize gelen ilk versiyonu pek sarmamıştı beni, tam sürümünü de sarmadı aynı şekilde. Tamam, şiddet unsuru ilgi çekici olabilir ve oyunda kullanılan görsel tarz ve sunum da başarılı ama hem oyun kısa, hem kendini kısa sürede tekrar ediyor, hem de multiplayer modlarında hayır yok. Mafia II de çıktı, alıp onu oynayın.



Şefik

Yok mu bir arkadaşınız bu işten anlayan?

Anlaşılan yok! Kane ve Lynch her ne kadar konuşkan ve eğlenceli yol arkadaşları olsalar da oyun, silah hissiyatı konusunda sınıfta kalıyor. Bunun üzerine aptalca davranana yapay zekayı ve kamera açılarının rahatsız ediciliğini eklediğimizde oyunun notu bir hayli düşüyor. Kamera açılarının aksiyonun dozunu arttırmak ve oyuncuyu oyunun içine çekmek için tasarlandığını düşünürsek, burada da başarısız olduğunu söyleyebiliriz. Zaman zaman bazı bölümlerde durup, şimdi nereye gideceğinizi kendinize sorduğunuz zamanlar oluyor. Bunun sebepleri arasında bölüm tasarımları kadar kamera açısı da var.

### Tamam sakinin

K&L2: DD ilk oyuna göre birçok yenilik içeriyor. Bu yenilikler arasında çok güzide hareketler de var, çok naylon hareketler de. Açıkçası ben ilk oyundan sonra çok daha farklı bir şeyler bekliyordum. Nitekim olmadı. Yani işte insan beklentisi ve düşüncesi; kendi kelimize olayları büyütüyor sonra da karşımıza çıkınca mutsuz oluyoruz. **Ertuğrul Süngü**

### Kane & Lynch 2: Dog Days

+ Bolca diyalog, cover sistemi, sonsuz aksiyon

- Ne bitmez aksiyonmuş acaba? ACE Ayşe Tezye'ye "Cart" diye gitti" demek istiyorum

7,2

■ Fotoğrafçı ama silahlı, kol bastılı ama hip hop'çı kişi.



Yapım Infinite Interactive  
Dağıtım D3 Publisher  
Tür Puzzle / RPG  
Platform PC, Xbox 360, DS  
Web www.puzzle-quest.com



Eğer üç yerine daha fazla taşı yan yana getirirseniz, ekstrasından bir hamle hakkınız oluyor.



## Galactrix

"Fantezi dünyasından bıktım; Goblinler en yakın arkadaşım oldu resmen!" diyorsanız, sizi Puzzle Quest: Galactrix'e alalım. Puzzle Quest'in uzayda geçen versiyonu olarak özetlenebilecek bu oyun PQ2 kadar iyi değil ama kötü bir oyun da sayılmaz. PC sahiplerine duyurulur.

## Puzzle Quest 2

Gökkuşağında geçen saatler...

**B**akin kim geldi... PSP'nizi yanınızdan ayırmamanıza neden olan, aynı şeyi yüzlerce kez yapmanıza rağmen, yüzlerce kez yapma isteği uyandıran o garip oyun, geri geldi. Hem de yenilenmiş grafikleri, ekstrası ve aynı bağımlılık yapan oynanışıyla...

Bilmeyenler için bir özet geçeyim; Puzzle Quest, bir senaryoyu takip ederek RPG izlenimi uyandıran ama savaşların, renkli taşları yan yana getirmeye çalışarak düşmanı yenme mantığında ilerlediği, eğlenceli bir oyundu. Çok güzeldi, çok iyiydi ve devamının gelmesi kaçınılmazdı. Kaçınılmaz olan biraz geç gelmiş olsa da beklediğimiz değmiş gibi gözüküyor.

### Farklı tatlar

Öncelikle bu oyunu hangi sistemde oynadığınıza bir bakalım. PC kullanıcılarının oyuna sahip olması için bir adet Steam hesabına ihtiyaçları var. Daha sonra 20\$'ı bastırıp bu oyunu alabiliyorlar. Xbox 360 kullanıcıları ise Xbox Live! hesabına ve oyunu satın almak için gereken Microsoft Puanlarına sahip olmalı. Sadece Nintendo DS kullanıcıları bu oyunu kutuda alabiliyor ve onların oynadığı oyun, PC ve Xbox 360'dakinden biraz daha farklı. DS'in gücü diğer iki sistemden aşağıda olduğu için görsel açıdan her şey biraz daha detaysız ve



kaba gözüküyor fakat bu oyunda grafiklerin pek önemli olmaması ve oyunu yanınızda taşıyabilme lüksünüzün daha önemli olduğunu varsayınca, DS versiyonu tercih edilebilir bir versiyon oluyor.

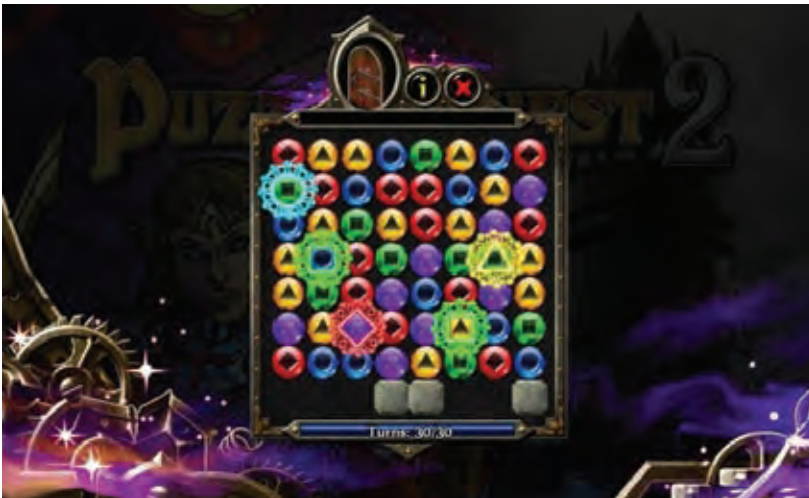
Ben oyunu PC'de, 26" ekranın önünde oynadım ve taşların bulunduğu tabloyu efektif bir şekilde görebilmek için bayağı geriye çektim sandalyeyi; bu oyun büyük ekranlarda biraz zor oynanıyormuş. Tabii oyunu ekrana yaymanın güzellikleri de yok değil. Dedğim gibi oyunun grafikleri tamamiyle yenilenmiş durumda ve artık iki boyutlu bir harita yerine, üç boyutlu mekanlarda dolaşıyoruz. Üç boyut dediğimiz aslında kamerayı oynatmadığımız izometrik bir görünüş fakat bu oyunu o kadar değiştirmiş ki eskiye dönmek istemiyorsunuz.

### Farklı sınıflar

Barbarian, Assassin, Sorcerer ve Templar. Erkek veya dişi, bu sınıflardan bir tanesini seçiyorsunuz oyunun başında. Her karakterin birbirinden farklı özellikleri var. (Şaşırdığınıza eminim.) Barbarian büyük silahlarıyla ortalığı dağıtıyor, Assassin sinsi saldırılar ve zehirlerle düşmanını yavaşça yok ediyor, Sorcerer en güçlü büyülere sahip ve Templar'ı da yere indirmek için bir ordu gerekiyor. Bu karakterler oyun boyunca seviye atlıyor ve birçok farklı alanda geliştirilebiliyor. Karakter geliştirirken de şuna dikkat etmenizi öneririm. Örneğin Sorcerer'la oynuyorsanız, seviye atlayınca puanları "Strength"e yatırmayın, anlamsız olur. Assassin'le oynarken de Agility'e abanın misal. Anlayacağınız, seçtiğiniz karakter sınıfına göre o karakteri geliştirmeniz, sizin yararınıza olacaktır.

Ve gelelim savaşlara... Savaşlar hala aynı. Yine üç tane rengi yan yana getirince, o renkteki mana'mız artıyor ve yine kurufafalar düşmana zarar veriyor. Yalnız bu defa ortalıkta çelik eldivenler de görülüyor. Bunları toplayarak karakterinizin eline tutuşturduğunuz silahı kullanma hakkı kazanıyorsunuz. Güçlü silahlar daha

- Kapıları büyüyle açmaya çalışınca bu mini-oyun geliyor ekrana. Amacınız işaretli taşları ortadan kaldırmaya çalışmak.



## Alternatif

Elemental (-)  
Puzzle Chronicles (-)  
Puzzle Kingdoms (-)



çok güç isterken, hafif silahları sadece birkaç tane eldiven toplayarak çalıştırabiliyorsunuz.

Silahınızın yanında çeşitli iksirleri de karakterinize verebiliyorsunuz. Bu iksirler genellikle karakterinize destek olacak güçleri çalıştırıyor ve savaşın seyrini de değiştirebiliyor.

### Farklı oyunlar

Tekrarlayan bir oyun Puzzle Quest 2. Hatta öylesine bir tekrara sahip ki az oyun böyle bir tekrar içerip de sevebilir. Yapımcı Infinite Interactive oyunu monotonluktan kurtarmak için bir adım atmış ve birkaç farklı mini-oyun eklemiş oyuna. Kapı açmanız gerektiğinde, tuzakları etkisiz hale getirmeniz istendiğinde bir mini-oyun karşılıyor bizi. Bu oyunlardaki mantık, orijinal oynanışla aynı fakat kurallar biraz daha farklı. Misal bir hazine sandığından ne çıkacağını kararını verirken, 16 hamlede en fazla ganimeti toplamaya çalışıyoruz. Oynayışımıza ve yaptıklarımıza göre nadir bulunan eşyalardan, yüzlerce altına kadar birçok değerli eşyayı alıp gidiyoruz. Kapı açmamız gerektiğinde ise o kapıyı nasıl açacağımızın kararını veriyoruz öncelikle. Kapıyı kırmak, kilitle oynamak veya büyü yapmak hep farklı mini-oyunlar getiriyor ekrana. Bunlarda da yine belirli bir hamle hakkımız oluyor ve bunun sonunda kapıyı açmayı başaramazsak, her şeyi yeniden denememiz gerekiyor.

Senaryonun yanında oyunu turnuva mantığında multiplayer olarak da oynayabiliyoruz. Multiplayer maçlar, yapay zekayla oynanandan çok daha eğlenceli geçiyor, onu söyleyeyim. Bunun nedeni yapay zekanın saçma hareketlerini insanların yapmıyor olması. Gerçek kişilerle oynarken ise karşıdaki oyuncunun oyunu ne kadar hızlı oynadığına göre eğlence katsayınız artıyor. Öyle oyuncular var ki bir hamle yapmak için dakikalarca bekliyor. (Neyi hesaplıyorlarsa?) Yine de multiplayer oyunları, tek kişilik oyunlara tercih ederim her şekilde.

İlk oyun kadar fanatığı olmadım Puzzle Quest 2'nin ama boş vakitleri değerlendirmek, birkaç maç yapıp eğlenmek için son derece iyi bir oyun. Uzun süreceğinin garantisini olan bir oyun arıyorsanız, o oyun, bu oyundur.

### ■ Tuna Şentuna

### Puzzle Quest 2

- + Yeni izometrik görüntü, eklenen yeni özellikler, multiplayer modu
- Oyun ister istemez bir süre sonra çok tekrarlamaya başlıyor, yapay zeka hala yeterli değil

8,2



■ Maalesef haritada istediğiniz noktaya gidemiyorsunuz; ancak belirtilen noktaları işaretlemenize izin veriliyor.



Başarılı bir atış-  
la tüm düzeneği  
altüst edebilirsiniz.



Yapım Rovio  
Dağıtım Chillingo  
Tür Aksiyon / Puzzle  
Platform iPhone  
Web www.rovio.com

### Poster

Rovio'dan gelen bir açıklamaya göre 63 bölümde en iyi skor tutturandan birine, yapımcıların imzalandığı bir poster verilecekti. Bana yetişmedi ama siz bu yazıyı okurken o yarışma sonuçlanmış olabilir...

## Angry Birds

Yeşil domuzlara savaş açan kuşlar

**K**uşlar yumurtlar, bilirsiniz. Kimileri bu yumurtaları kırar, tavaya atar, içine sucukları serpiştirir ve "Olm gelin, süper sucuklu yumurta yaptım!" diye arkadaşlarına sunar. Kimileriye yumurtaları çalar ve kırmadan, kendilerine besin yapar; doğa kanunudur, tartışmamız gerekmez. Ne var ki bu yumurtaları çalanlar yeşil birer domuzdur. Üstelik bu yeşil domuzlar, yumurtaları çaldıktan sonra derme çatma ortamlarda sevimli sevimli durmayı seçmişlerdir. Kuşlar ise acımasızdır. Yumurtalarını geri almak için yeşil domuzlara her şeyi yapacaklardır ve bunu yaptıklarında, sizin de onların yanında olmanızı isteyeceklerdir!

### Benzetme sanatı

Crush the Castle'i tanıtmıştım birkaç ay önce, Indie bölümünde. Bu oyunda mançınıklarla türlü türlü "şey" atarak düşmanlarımızı yok etmeye çalışıyorduk. Olay mançınığı doğru anda ve doğru açıdayken kullanılmaktı. Angry Birds'de de lordlar kamarasının üyelerine taş sallamak yerine, yeşil domuzlara kuşlarla saldırıyoruz. Evet, burada silahlarımız direkt olarak kuşlar ve onları kullanmak için de parmaklarımızı ekran üzerinde gezdirmemiz lazım.

150'den fazla bölüm boyunca, farklı kuş seçenekleri, farklı domuz yerleşimleri ve farklı engellerle karşılaşacağımız, sudan ucuz bir oyun Angry Birds ve oyuna 10 dakikada alışıp geriye kalan boş zamanınızı da iPhone'un pilini bitirmek üzere kullanacaksınız. Nasıl mı?

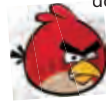
Bu oyun bağımlılık yapıyor arkadaşlar. Bir bölüm oynayayım, dur bir tane daha oynayayım, derken bir



bakıyorsunuz kız arkadaşınız sizi terk etmiş, işten kovulmuşsunuz, evinizi de elinizden almışlar... O derece diyorum; yalanım varsa Emre Öztınaz'la görüşün. (Oyunu o önerdi de sağ olsun.)

### Patlayan siyah kuşlar

Oyunda ilerledikçe oyun zorlaşıyor; bu çok net. Domuzlar saçma sapan yerlere yerleştiriliyor, bazıları miğfer giyiyor, kimisi son derece korunaklı bir alanda duruyor vb. Bize de neyse ki domates vermiyorlar atalım diye. Farklı kuş seçenekleriyle, farklı stratejiler kurarak yolumuzu açıyoruz. Örneğin siyah kuşlar patlıyor. Bu kuşu atıyoruz, gidiyor, gidiyor ve patlamasını istediğimiz noktada ekrana bir kez parmağımızı dokunduruyoruz ve BOOM! Düzgün bir yerde patlattıysanız, domuzcuklar da öbür tarafı boyluyor. Beyaz kuşlar düşmanlara patlayan yumurta atıyor, mavi olanlar üçe bölünüp havan topu etkisi yapıyor ve sarı olanlar hız kazanıp düşmana direkt vuruş yapabiliyor.



Bölümlerde bu kuşları istediğiniz kadar kullanıyorsunuz elbette ve zaten işin zor tarafı da o. Hangi kuşu, ne şekilde kullanmalısınız ki o bölümdeki tüm domuzları yok edebilsin? Çözmeniz gereken problem bundan ötesi değil.

Oyunda ekstra içeriğin olmaması biraz üzücü fakat iPhone oyunları güncellenemediği için yakında eklentiler gelecektir. (Ben oynarken yoktu ortalıkta bir şey.) Bu eğlenceli oyun her iPhone'da olmalı diye düşünüyorum. Bence beni dinleyin...

### Tuna Şentuna

### Angry Birds

+ Bağımlılık yapan oynanış, görsel olarak çok iyi  
- Tek kişilik oyun seçeneği dışında hiçbir ekstra yok

8,9





## e7

### Kendine yabancı uzaylı

“e7” diyorum, “uzaylı” diyorum, “tarayıcı oyunu” diyorum. LocoRoco’ya benzeyen grafiklerle, bir uzaylının, diğer uzaylılara karşı mücadelesinden bahsediyorum.

2D bir ortamda, ayakları yere basan bir uzay gemisini kontrol ediyoruz. Gemimiz hızla ilerleyebiliyor ve uğraşsanız, zıplıyor. Zıplayan uzay gemisinden bahsediyorum ve güldüğünüzü duyar gibiyim. Merak etmeyin, ben de sırtıyorum. Bu uzay gemisi, aşağı ok tuşuna ne kadar uzun basarsanız, o kadar yükseğe zıplıyor. Hoş, değil mi? Pek değil aslında zira zıpladığı yer,

istediğiniz yerden alakasız olabiliyor. Peki neden zıplıyoruz? Birincisi yüksek yerlere ulaşmak için. İkincisiyse düşmanlarımızı yere düşürmek için.

Uzay gemimizin pek de fazla olmayan bir enerjisi de bulunuyor. Bize saldıran düşmanlar bu enerjini azaltıyor ama onları yok ettiğimizde, enerjimizi geri alabiliyoruz.

Eğlenceli bir oyun sayılabilir e7 ama bir yere kadar sürüyor bu. Beni dinlediğiniz için teşekkürler; esen kalayım. ■ Tuna Şentuna

Tür Aksiyon  
Yapım Jonas Richner  
Web [jgames.ch/games/e7](http://jgames.ch/games/e7) **7,1**

## Mirage

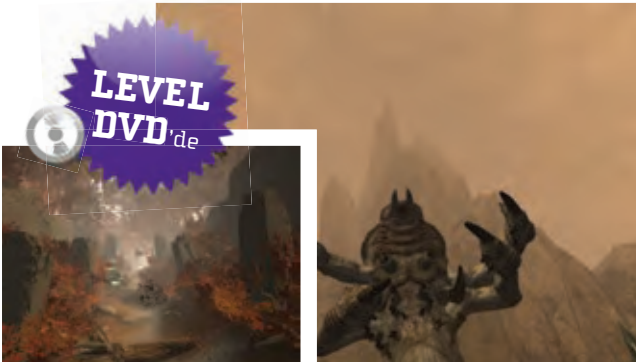
### Üçüncü tür

Bu ayın en enteresan Indie oyunu! Belki Rez’i oynamışsınızdır. Oynadıysanız, bu oyunu sevmişsinizdir de. Rez’de müzik eşliğinde havada uçup önümüze çıkan düşmanları hedefliyor ve ışınlarla yok ediyorduk. Mirage’da da bunu yapıyoruz ama arka planda 300 - 500 esintili bir müzik yok. Mirage daha mistik, daha karanlık bir oyun ve kontrol ettiğimiz şey de gerçekten “bir şey”. Çeşitli parçalardan oluşan ve bu keskin parçaları bir silah olarak kullanabilen bu garip cisim, eğer hasar alırsa parçalarını kaybetmeye başlıyor

ve nihayetinde yok oluyor. Ona düşmanları dışında, çevresindeki her şey zarar verebiliyor. Dediğim gibi uçabiliyoruz ve sağa sola çarparsak, parçalarımız dökülüyor.

Unity’nin gücüyle ekranlarımıza gelen bu oyun, enteresan bir şekilde çok da iyi grafikler içeriyor; dolayısıyla sağlam bir bilgisayara, daha doğrusu ekran kartına ihtiyacınız olabilir. Bu gereksinimlere ve farklı bir oyun deneyimine hazırsanız, sizi LEVEL DVD’sine alalım... ■ Tuna Şentuna

Tür Aksiyon  
Yapım Grupp#1  
Web [www.indiedb.com/games/mirage](http://www.indiedb.com/games/mirage) **8,6**



## Din's Curse

### Diablo III'ü beklerken...

Diablo III gelmeyecek arkadaşlar; bunu kafanıza sokun öncelikle. Bakın StarCraft II geldi mi? “E geldi ya?” dediğinizin duyar gibiyim. Ben yüzaltı yıl sonra gelen oyuna, “Geldi.” demem. Neyse, bu konuyu bir başka kısa yazımda irdeleneceğim ki yerim iyice daralsın.

Din's Curse’ün Diablo’ya bir hayli benzediğini anladığınızı düşünüyorum. Tabii serbest bir yapım olduğu için oyun bug cenneti ve detaylar da eksik. Ne var ki oyunun bazı özellikleri çok güzel. Karakter yaratma kısmı çok detaylı olmuş mesela. Karakterinize verdiğiniz özelliklerle, aynı sınıftan olup da birbirinden farklı karakterler



yaratabiliyorsunuz örneğin. Bunun dışında oyundaki mekanlar rastgele oluşturuluyor ve bir oynadığınız bölüme, daha sonra rastlama olasılığınız düşük.

Dünyada yaşamak için ikinci bir şans verilen bir karakteri kontrol ettiğimiz bu oyunda senaryo namına bir şey yok. Varsa, yoksa görev alıp onları yapıyoruz. Silahlar düşüyor, altınlar yuvarlanıyor, düşmanlar saldırıyor, düşmanlar ölüyor...

■ Tuna Şentuna

Tür RPG  
Yapım Soldak Ent.  
Web [www.soldak.com](http://www.soldak.com) **7,6**

## pOnd

### Bir garip hikaye

Indie oyunları genellikle, haklarında hiçbir şey bilmeden oynamaktayım. pOnd hakkında da aynı şekilde, hiçbir şey bilmiyordum.

Oyuna başladım. Bir adam, evinden çıkıp doğanın güzelliklerini içine çekiyordu. Evet, nefes alıp vermesini kontrol ediyorduk sadece karakterimizin. Kuşlar ötüyor, hafif bir rüzgar esiyordu... Space tuşuna uzunca basarak doğanın güzelliklerini içimize çekiyor ve dağ, bayır dolaşıyorduk. Renklere bakıp huzur bulayım derken...

Evet. Çok acayip bir şey oldu. Karakterimiz gölü kenarına geldiğinde gölden kocaman bir yaratık, Kraken çıkıverdi! Bu dev gibi yaratıkla savaşa tutuşan karakterimiz, kendi enerjisinden önce yaratığının bitirirse galip geliyordu.

Böyle garip bir oyun işte pOnd. Deneyisel, değişik ve çok garip bir deneyim. Nefes alıp verirken bir anda Kraken’la karşılaşmak nedir yani... Sonuçta bağımsız bir oyun, her şey beklenir... ■ Tuna Şentuna

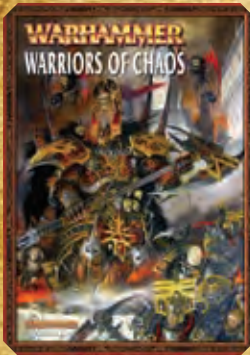
Tür Aksiyon  
Yapım Peanut Gallery  
Web [peanutgallerygames.com](http://peanutgallerygames.com) **8,0**



Ertağral Söngü

# ROLE PLAYING GÜNÜKLERİ

**W**arhammer çılgınlığımız kaldığı yerden devam ediyor sevgili okurlarım. Ben yazdıkça sizden merak dolu soruların gelmesi de cabası. Açıkçası böyle yoğun bir eğilimi beklemiyordum. Bizim zamanımızda Sihir Kafe'nin içindeki insanlara bile ancak anlatırdık; nedir, ne değildir diye. Fakat değişen zaman Warhammer'ı da etkilemiş. Efendim ben ordu anlatımına izlinizle kaldığım yerden devam etmek istiyorum. Ne de olsa anlatılacak çok şey var...



## Warriors of Chaos

Chaos... "Chaos" denilince akan sular durur benim için ve bu dünyada emin olun en çok oyuncuya sahip olan ırklardan birisidir. Chaos, adı üstünde, bir karmaşanın ürünüdür. Detaylarla sizi çok sıkımayacağım ama bu ırk "warp" dediğimiz bir bilinmezlik içerisinden sürüklenip

bilinen Warhammer dünyasına inmişlerdir. Tam Kuzey Kutup noktasından dünyaya giriş yapan bu yaratıklar, o bölgede yaşayan "Marauderer" isimli insan kabileleri de kendi saflarına katmışlardır. Chaos, dört farklı tanrı tarafından yönetilir. Bunlar; Tzeentch, Khorne, Nurgle ve Slaanesh'dir. Her tanrının kendisine göre bir özelliği ve gücü vardır. İnanlarına da bu gücü bahşederler. Sıradan alalım arkadaşları; Tzeentch, buyur...

Tzeentch değişimin tanrısıdır. Aynı zamanda Chaos'un en yüksek mertebedeki büyü kullanıcısıdır. Takipçilerine sonsuz büyü gücü bahşeder ve bu gücü direk olarak oyun masasına taşırlar. En pahalı mark, Tzeentch mark'ıdır. Çünkü büyü, oyundaki dengeleri bir anda alt üst edebilen bir yapıdır. mark'ını taşıyan takipçilerine bir anda dört seviye büyü gücü verebilir. (Hatırlarsanız en fazla dört büyü seviyesi vardı.) Hal böyle olunca rakibe büyü yağdırmak da yaptığımız en iyi hamleler arasında bulunuyor. Kendisine özel bir büyü açığı olan Tzeentch'in en basit büyü bile bir anda bütün oyunun dengesini değiştirebilir. Bu durumun oyun masasına en büyük etkisiyse; ağır zırhlı Hero ve Lord'ların deliler gibi büyü yapabilmeleridir. Aynı zamanda yakın dövüşte de inanılmaz işler başarabilen Tzeentch karakterleri rakiplerinin uzunca bir süre düşünmesine sebep olurlar.

Khorne... Sanıyorum oyuncu çevrelerde en çok tutulan tanrı

kendisi. Kan tanrısı olan Khorne, takipçilerine sonsuz kas gücü sağlar. Aynı zamanda da delirmelerine sebep olan Khorne, büyüden hiç hoşlanmaz. Tek derdi yakın dövüştür. Masaüstündeyse takipçilerinin kullandığı Khorne markı onlara fazladan bir atak verir. Fakat aynı zamanda da oyun içi kurallardan birisi olan "Frenzy" özelliğini de berabere getirir. Bu özelliği taşıyan birim ya da ünitelerse movement turlarının başında en yakındaki düşman ünitesine charge etmek zorundadır. Hal böyle olunca da düşman tarafından bolca farklı yerlere sürüklenme tehlikesi yaşarlar. Ayrıca Khorne ordusunu kullanan oyuncuya herhangi derin bir strateji yapma imkanını da vermezler. Yine de Khorne bir kez yakın savaşa girdiği zaman gerisi sirk alanı gibidir. Kan revan... Anlayacağınız Khorne kişilerinden yakın dövüştü bolca çekiniyoruz. Bir de Khorne markı taşıyan her birlik, kumandanına +1 dispell dice verir ki ortalama bir düşmanın üzerlerine büyü yapması imkansız bir hale gelir.

"Nurgle" dediğin birazcık şişman, birazcık da kötü kokan bir kimsedir. Çünkü kendileri çürümüşlüğü birer sembolüdür. Nurgle mark'ı takipçilerine çok dayanıklı bir bünye hediye eder. Bunun oyun içi karşılığı +1 Wound'dur. Bu sayede her bir Nurge modeli bir seferde değil, en az iki seferde ölür. Yani oyunda gereğinden fazla kalır ve gereğinden fazla saldırıda bulunurlar. Kendisine ait büyü ağacı sayesinde tıpkı diğer kardeşleri gibi düşmanlarına farklı bir avantaj sağlar. Yaptığı büyülerse genel kalıcı ya da zamanla rakiplerine zarar veren cinstedir.

Slaanes ise daha çok demonic bir yapıya sahiptir. Hoş geçen zaman içerisinde Demons of Chaos isimli farklı bir fraksiyon çıktı ve demonoit'ler bu bayrak altında toplandı. Ben yine de genel bilgi olması açısından Slaanes'e de değinmek istedim. Dediğim gibi demon bazlı yaratıkların ön planda bir ordu yapısı var. "Demon" denilince de otomatik olarak 5+ demonic save özelliği beliriyor. Ayrıca oyun içinde de ordu olarak baz aldıkları asıl olgu inisiyatif. Karakterlerin genel özelliklerinden bir tanesi olan inisiyatif, vurma sırasında öncelik tanıyor. Bu sayede Slaanesh genelde ilk saldıran taraf oluyor. Nitekim bence, diğer üç kardeşe göre en sönük kalan tanrı. Khorne ve Tzeentc'den şaşmamak lazım.



## Bretonnia

Aslında ismine bakmamız yetiyor. Bildiğiniz "şövalye" desem, ne demek istediğimi çok iyi anlamış olacaksınız. Empire ırkının batısında konumlanmış olan bu ırk, eskiden Elfler'in hakim olduğu topraklarda hüküm sürüyorlar. Yapı olarak da Orta Çağ Avrupa'sını örnek almışlar. Tam bir hiyerarşi hakim bu topraklara. En başta kral sonra dükler devamında şövalyeler ve en sonunda işçi sınıfına kadar dallanıp budaklanan bir yapı. Ayrıca bazı mistik öğeler de Bretonnia topraklarına hakim. Fay Enchantress, Damsel ve Kral Arthur mitolojisinden tanıdığımız isimler olan; Lady of the Lake ve Grail Knight bu isimle arasında. Yani benim gibi Orta Çağ tarihi konusunda psikolojik sorunlara sahipseniz, bu ırkı zevkle boyayacak ve masa üstünde kontrol edeceksiniz.

Masaüstündeyse çok agresif bir ordu yapısı var Bretonia'nın. Genel olarak süvari birliklerinden oluşan orduda, piyade sayısı bir hayli az. Masa üstüne de en az üç - dört birim süvari birliğiyle çıkıyorlar. Büyü konusunda da hiç fena sayılmayan bu ırk, özellikle Lady the Lake ile rakiplerine büyü konusunda bir ders verebiliyor. Menzilli silahlar konusundaysa çok da başarılı olduklarını söyleyemem. Peasant'tan çevirme okçular açıkçası düşmanlarına pek de zarar veremiyorlar. Yine de ucuz puanlarını göz önüne aldığımızda her orduda en azından bir - iki birlik okçu görmek işten bile değil. Menzilli silah konusunda açık ara düşmanlarına zarar verebildikleri silahlara mancinıkları. Birçok mancinık cinsi olduğu gibi Bretonnia mancinığı da düştü yerdeki ocakları kurutuyor.

Yani diyeceğim o ki bu orduyu tercih edecek oyuncuların çok fazla opsiyona sahip olmayacaklarını bilmeliler. Eğer genelde saldırı bazlı bir ordu kurmak istiyorsanız ve bir de şövalyelik konusunda kopmaz bir parçanız varsa; Bretonnia sizin seçiminiz olacaktır. ■

- Ne okulmuş arkadaş, çok sallıyorsun sen bu okulu.
- Hiç de bile; gidiyorum ben bi' kere okula. Ayrıca hocanın anlatacağı bütün konuları biliyordum!



## Ne dinledim

Celtic folk metal tarzına yakın zamanda katılmış olan bir gurup olan Lyriel dinledim. 2003 yılında Almanya'da kurulmuş olan gurup, ilk albümleri olan Prisonworld'ü 2005 yılında kaydetmiş. Açıkçası benimde en çok sevdiğim albümleri olan Prisonworld, J.R.R. Tolkein'in yarattığı Elf lisaniyla yazılmış olan "Lind e-huil" şarkısıyla

dikkatleri üzerine çekiyor. Folk Metal sevenlerin kaçırmaması gereken bir gurup olduğunu düşünüyorum.



## Ne okudum

Uzun süre kendimi uzak tutmayı başardıktan sonra, nihayet sevgilim tarafından azmim kırıldı ve Harry Potter okumaya başladım. Fazlasıyla işin içerisinde olan birisi olarak, başlarda çok çalınmış bulduğum bu afacan kitap serisi artık gözüme biraz daha farklı geliyor. Özellikle yaratılan dünya'nın yapısı ve karakterlerin birbirleriyle etkileşimleri gerçekten çok güzel olmuş. Şu aralar sevgilim tarafından bana okunan kitap, yakın zamanda elime geçecek. Fakat böyle de çok tatlı oluyor be arkadaş...

# blue jean

HER AY  
3 DERGI

POSTER NE HABER? GOSSIP GIRL ARKA SAYFA GÜZELİ



1 MEGA  
1 DEV  
2 büyük  
70 x 100 CM

+8  
KATLANMAMIS  
POSTER

35 x 50 CM

50 x 70 CM

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

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



# Online

Eylül rehaveti

**O**nline Oyun Dergisi'ni okuyup yeni online oyunlara yelken açıyorsunuz. Bu sayfalarda ise sizlere salt online oyun olmayan, dev isimlerin multiplayer modlarını sunmaya çalışıyoruz. Bu ay multiplayer modlar alemi biraz durgunlaştı; bu yüzden size WoW dünyasından seslenmeye devam ediyoruz.

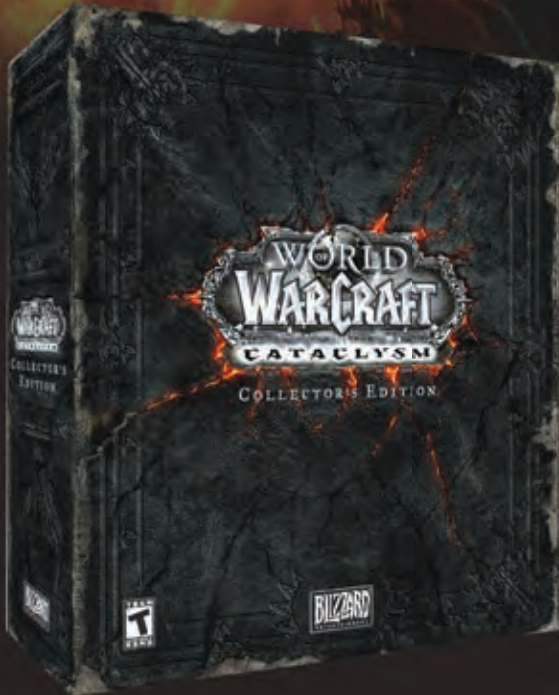
**World of Warcraft**  
**Günlüğü**

Cataclysm ile ilgili son detaylar, haberler, bilgiler bu sayfada!

94

# World of Warcraft Günlüğü

WoW dünyasındaki son gelişmeler...



## Nerede kaldın Cataclysm?

BlizzCon 2009'da duyurulan World of Warcraft: Cataclysm eklenti paketi için aylardır yazıyor, çiziyor, hatta oynuyoruz ama "Şu paketi ne zaman elimize alacağız?" sorusuna bir türlü cevap bulamadık. İşte o beklenen sorunun şu an itibarıyla cevabını açıklıyorum.

Blizzard CEO'sundan bizzat 2010 yılı içerisinde lansman yapılacağı bilgisi cebimizde, Activision Blizzard'ın 2010 yılı ikinci çeyrek sonuçlarının yatırımcılara yapılan sunumuna gözlerimiz çeviriyoruz. Oyuncudan bilgi kaçsalar bile, hissedarlarına gerçekleri söylüyor olmalılar. 5 Ağustos'ta yapılan sunumda -kesin tarihi belli olmamakla birlikte- oyunu sene sonuna kadar piyasaya sunmayı hedefleyen yol planında bir değişiklik olmadığı vurgulanıyor. Güzel haber bu!

## Cataclysm Collector's Edition duyuruldu!

Ağustos ayı bitmeden Blizzard, WoW hastalarının ağızına bir parmak daha bal çaldı

ve Collector's Edition paketinin içeriğini tüm görselleriyle birlikte gözler önüne serdi. İşte paketin detayları:

- Cataclysm görsel kitabı (176 sayfa)
- Özel oyunu içi pet (Lil' Deathwing)
- Kamera arkası DVD'si (Yapımcılarla röportajlar, yorumlar, Warcraft geçmişi)
- Soundtrack (17 şarkı)
- Özel Cataclysm mouse pad
- WoW Trading Card oyun seti (Wrath Gate serisi 60 kartlık başlangıç paketi, iki görsel kartı, Goblin ve Worgen olmak üzere iki özel hero kartı)

## Cataclysm en çok buraları yerinden oynattı ama nasıl?

Darkshore: Özellikle 11 - 20 level arası Night Elf ve Worgen ırkına hitap eden Alliance bölgesi, Cataclysm senaryosunun şekillenmeye başladığı merkezlerden biri konumunda. Bir zamanlar Night Elfler tarafından çok yoğun olarak ziyaret alan Auberdine yerleşim alanı yerle bir olmuş ve neredeyse tüm canlılar



yer yüzünden silinmiş durumda. Geride kalan ne varsa onlar da Twilight's Hammer kültistleri tarafından yönetilen air-elemental'ları tarafından atak alıyor. "Night Elfler nereye gitti?" dersanız, hemen kuzeyinde yer alan Lor'danel yeni adresleri. Darkshore ile ilgili en heyecan verici tasarım öğesiye hiç şüphesiz her şeyin merkezine yerleştirilmiş dev bir enerji girdabı. Açıkçası yıkılmış bir Auberdine'i resmeden ekran görüntülerini ilk gördüğümde bir Night Elf olarak benim içim burkuldu. Detaylara spoiler vermemek adına devam etmiyor, keşfinize bırakıyorum.

Southern Barrens: Kelimenin tam anlamıyla "ikiye bölünmüş" bu coğrafya, 30 - 35 level arası hem Alliance, hem de Horde karakterlere hitap ediyor. Bu ne anlama geliyor sizce? Tabii ki göze göz, dişe diş bir savaş arenası. Tek başınıza takılınsanız bile kendinizi PvP ayarında çatışmaların ortasında bulacağınız bir ortam sizleri bekliyor olacak. Bu durumdan sadece oyuncular değil, NPC'ler bile payına

düşeni alıyor. Sürekli bir hareketin ve savaşın ortasında tasarlanan quest zincirleri, soluksuz bir deneyimi bize sunacak. Bunun yanında Northwatch Hold, Camp Taurajo, Camp Una'fe ve daha birçok odak noktası, Cataclysm sonrası neler olmuş diye bakmadan geçemeyeceğiniz yerler olacak. Kalimdor değişiyor, hızına yetişemeyeceksiniz. Kalan detayları yine keşfinize bırakıyorum.

#### En son ne zaman WoW oynadınız?

"Cataclysm temalı yeni yükleme ekranlarını görmedim." diyorsanız, uzun zamandır WoW oynamıyor olmalısınız. Launcher ve sonrasında gelen yükleme ekranları, World of Warcraft: Cataclysm hazırlıkları kapsamında artık dört farklı kıtayı (Eastern Kingdoms, Kalimdor, Outland ve tabii ki Northrend.) ayrı ayrı epik figürleriyle birlikte sizlere sunuyor. Bu arada artık farklı bir soundtrack eşliğinde yükleniyor oyun.

"Görmedim, duymadım." diyorsanız, bence

bu yazıyı burada bırakın ve vakit kaybetmeden login olun.

Gelecek ay görüşmek üzere. **Ömür Topaç**



# PCnet Eylül sayısı

## Eğitim DVD'si ve sözlük hediye

**BİLGİSAYAR VE İNTERNET SÖZLÜĞÜ HEDİYE!**

# PCnet

bilgisayar ve internet dergisi  
Eylül 2010 • Yıl:13 • Sayı:156 • Fiyat: 7,00 TL www.PCnet.com.tr

**TASARIM EĞİTİMLERİ**

- Flash
- Photoshop
- FreeHand
- InDesign
- 3ds Max
- CorelDRAW
- Fireworks

**TAM 168 VIDEO**

**ÜCRETSİZ TÜRKÇE OFİS YAZILIMI**

**VIDEO DERSLER DVD'DE!**

## GÜVENLİ VE EKONOMİK ONLINE ALIŞVERİŞ

✓ BAŞARILI ALIŞVERİŞ İPUÇLARI  
✓ GÜVENLİ ALIŞVERİŞ  
✓ EN UCUZU BULMA  
✓ İKİNCİ EL VE İLAN SİTELERİ  
✓ TÜKETİCİ HAKLARI  
✓ YURT DIŞINDAN ALIŞVERİŞ

INTERNETTEN ALIŞVERİŞ YAPMANIN PÜF NOKTALARINI ÖĞRENİN, ZAMANDAN VE PARADAN TASARRUF EDİN

**YENİ HOTMAIL İLE TANIŞIN**  
Windows Live Hotmail yenilendi ve güçlendi. Detaylar bu dosyada

**PC'NİZİ KİM HACK'LİYOR**  
Karanlık siber suç dünyasının merkezine yolculuk yapıyoruz

**PORTATİF MÜZİK ÇALARLAR**  
Piyasanın en iyi 18 müzik çalarını sizler için inceledik

Windows Live Hotmail

Bedava resim editörleri | Online not alma uygulamaları | Ekonomik ses sistemleri

TEST MERKEZİ: PIYASADAKİ 23 İNÇ LCD MONİTÖRLERİ KAPIŞTIRDIK



## PCnet'le

- ✓ BİLİŞİM SÖZLÜĞÜ
- ✓ TASARIM EĞİTİMİ VİDEOLARI
- ✓ TÜRKÇE OPENOFFICE.ORG
- ✓ HD FİLM FRAGMANLARI
- ✓ OYUN DEMOLARI

# HEDİYE!





# Donanım

Isınma problemine son verin!

**G**eçen ay yaz sistemleri hakkında bir dosya konusu hazırlayan Recep, bu ay da yazlık sistemlerin ısınma problemlerinden nasıl korunacağı konusuna değindi. Siz de ısınma problemi nedeniyle sorun yaşıyor ve bilgisayarınız birdenbire kapanınca sebebini anlayamıyorsanız, Recep'in

"Yanan PC'lere Son!" dosyasına bir göz atın.

Bu ay donanım sayfalarını süsleyen ürünse MSI'nın yeni anakartı 890FXA-GD70. Bileşenleri, dörtlü CrossFireX'i ve kolay hız artırma olanağı ile dikkat çeken ürün hakkındaki detaylar için sayfaları çevirmeye başlayın.



## Yanan PC'lere Son!

Bilgisayarınızı en büyük düşmanlarından biri olan ısıya karşı korumak ister misiniz? O halde Recep'in tavsiyelerini dinleyin.



## MSI 890FXA-GD70

Anakart piyasasının en önemli ve önde gelen markalarından MSI, yeni anakartıyla pazar payını arttırmayı hedefliyor.



## Teknik Servis

Ağustos ayı boyunca sistemleriyle problem yaşayanlar Recep'e başvurdu, sorular da bir bir cevaplarını 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





## YANAN PC'LERE SON!

PC'nizin üzerinde yumurta pişmesin

**Y**az aylarının gelmesiyle birlikte kullanıcılar dizüstü bilgisayarlarının aşırı ısındıktan sonra kapandığını sık sık dile getirir oldular.

Peki normalde ısınmalara karşı gerekli önlemleri alınmış olan dizüstü bilgisayarlara ne oluyor da bu derece aşırı ısınıp kendi kendine kapanıyor?

Öncelikle ister dizüstü, ister masaüstü PC olsun, bilgisayarların tümünde bir veya birkaç ısınma limiti mevcut. Genelde bu limitlerden biri 90 derece. İşlemci ısısı 90 dereceye ulaştığında sistem, ısınmadan dolayı parçaların zarar görmesini engellemek için otomatik olarak kendi kendini kapatıyor. Bir başka limit de daha düşük olan, yaklaşık 70 - 80 derecede yer alan bir limit ki işlemci veya GPU, yani ekran kartı bu ısıya ulaştığında sistemin kontrol mekanizması, yani BIOS'u, ısınan bu bileşenin hızını yavaşlatır. Hızı yavaşlayan ekran kartı veya işlemci daha az çalışacağı için daha az ısınır ve böylece ısının 90 dereceye ulaşması engellenir. Fakat her sistemde bu limit olmadığı için ısı 90 dereceye ulaşır ve sistem de bu sıcaklıkta çalışmayacağı için paydos eder. Yine yüksek ısılarda sistemin yavaşlaması da bileşenlerin BIOS tarafından frenlenmesinden kaynaklanmaktadır.

### Peki sistem neden ısınır?

Yüksek çevresel ısıyı hariç tutarsak, örneğin Ağustos sıcaklığını, ısınmanın ilk nedeni tozdur. Tabii ki işlemciniz Crysisi son aylarda oynamaya kalkarsanız ısınacak ama ortada tozlanma yoksa ısı en fazla 70 dereceye çıkacaktır. Kapanma limiti olan 90 dereceyi bulması normal şartlarda neredeyse imkansızdır. Dizüstü bilgisayarınızın hava çıkış yuvası, en sık toz toplayan kısımdır. Burada yer alan ızgaralar sıcak oldukları için sistemin içeriye almış olduğu tozlu hava dışarıya çıkarken tozları adeta bir mknatıs gibi çeker. Izgaraya yapışan tozlar zamanla bir toz tabakası haline gelir ve içeriye alınan hava artık bu tabaka yüzünden dışarıya çıkamaz olur. Bunun sonucunda da hava dolaşımı durma noktasına gelir

ve oluşan ısı dışarıya atılamaz. En nihayetinde de biriken ısı, işlemcinin 90 dereceye ulaşmasına neden olur ve sistem kendini kapatır.

### Termal macun kuruması

Termal macun, soğutma konusundaki en önemli etkenlerden biridir. Soğutucu ile işlemci veya GPU arasında yer alan termal macun, ısının doğrudan bakır soğutucuya iletilmesini sağlar. Fakat bilgisayarların sürekli sıcak çalışmaları, termal macunun zamanla kuruyup işlevini yitirmesine neden olur. Bu durumda ısınan bileşen artık ısısını bakır plakaya iletmez ve sıcaklık yükselmeye başlar.

### Çözüm

Öncelikle dizüstü bilgisayarınızın garantisini varsa ürünü kendiniz açmak yerine servise gönderin. Bilgisayarın

arızası olarak "aşırı ısınmadan dolayı kapanma" yazabilir ve termal macunun yenilenmesini talep edebilirsiniz. Eğer dizüstü bilgisayarınızın garantisini bitirmişe yine de yetkili teknik servisi arayıp temizleme için fiyat alabilirsiniz. Alternatif olarak başka bir teknik servise de gönderebilirsiniz ama bakkal amcanın termal macunu yenilediğinden emin olun.

Eğer dizüstü bilgisayarınızın içini açabilecek kadar bilgiye sahipseniz, bir yıldız tornavidayla fanları temizlemeniz 10 dakikanızı alacaktır. Kapacları çıkarırken dikkatli olmanızda fayda var zira bilgisayarı açmak kolay, tekrar kapatmak zordur. Bilgi seviyenize güveniyorsanız, CPU'nuzu sökerek termal macunu yeniden sürüp tekrar monte edebilirsiniz. Fakat bu işlemin tecrübe gerektirdiğini hatırlatmakta fayda var. ■ **Recep Baltaş**





## MSI 890FXA-GD70



MSI savaş gemisi işine girdi

**A**nakart piyasasındaki üç büyüklerden biri olan MSI, 890FXA-GD70 modeli ile adeta çarpan kilidi açık AMD işlemcilerle göz kırıyor. Overclock için yeni bileşenleri ile stabil bir altyapı sunan kart, yardımcı özellikleriyle de bu işlemi eskisinden çok daha kolay bir hale getiriyor. Yine beş adet PCI Express x16 yuvası, altı adet SATA 6Gb/s port'u ve tabii ki en son USB standardı olan SuperSpeed USB 3.0 desteğiyle 890FXA-GD70 oyuncular için adeta bir tapınağı andırıyor. Peki bu MSI'ı rakiplerinden ayıran özellikler neler? Recep Baltaş 890FXA-GD70'ü atomlarına ayırıştırırken koruyucu giysinizi giymeyi unutmayın.

### Askeri sınıf bileşenler

Rakiplerinden bir adım önde olmak isteyen MSI, anakartlarında artık askeri-seviye bileşenler kullanıyor. Bilindiği üzere askeri ekipmanlar en üst kaliteli bileşenlerden oluşur ve MSI da anakartlarının kalitesini yükseltmek için Megatron'un kullandığı bileşenler ile aynı kalitede bileşenler kullanıyor. Bu bağlamda 890FXA-GD70'de üst uç voltaj düzenleyicileri kullanıldığını görüyoruz. Beş fazlı bir tasarıma sahip olan anakartta dört faz işlemci çekirdeği için (VCORE) ve bir faz da bellek denetleyicisi, HyperTransport yolu kontrolcüsü ve L3 ön belleğine ayrılmış durumda. Yine bu fazların daha yüksek frekanslara geçiş

yapabilmelerini, Peterbilt 379'a dönüşen Optimus gibi kafanızda canlandırabilirsiniz. Üstelik geçiş esnasında çok düşük bir geçiş kaybı yaşayan fazlar, düşük ısıda çalışırken yüksek verim sunabiliyorlar. Bu da DrMOS diye adlandırılan Renesas R2J20604 entegre kontrolcü ile mümkün oluyor. MSI'nin bildirdiği üzere her bir DrMOS fazı, dört adet sıradan faza denk geliyor. Bu da demek oluyor ki anakartın faz tasarımı 16+4 olarak ayarlanmış. Tüm bu fazların dünya dışı bir sınıf olmaları ise daha yüksek çalışma sıcaklıklarına dayanabilme, sıkı kontroller ve daha uzun ömür anlamına geliyor.

### Dört kartla CrossFireX

AMD 890FX yongası 11 adet kontrolcü tarafından yönetilen 42 adet PCI Express x1 yoluna sahip iken bir alt yonga seti de 890GX ise sekiz adet kontrolcü tarafından yönetilen 22 adet yola sahip. Bu durumda 890FXA-GD70, kolaylıkla üst uç bir slot yapısından faydalanıp küpün gücünü daha etkin bir biçimde kullanabiliyor. Beş adet x16 slotu ile gelen GD70'te bunlardan dört tanesi X16 hızında çalışıyor, tabii ki bunun için de sistemde bir ya da iki ekran kartı takılı olması gerek. Eğer üç ya da dört kart takılırsa slot'ların çalışma hızı bölünüp x8 oluyor. (Aynı Power Rangers'ta olduğu gibi.) MSI'nin slot'ları yerleştirme biçimi tek kelimeyle mükemmel. Örneğin çift slot yer kaplayan üç ekran kartını birinci, ikinci ve dördüncü slot'lara aynı anda yerleştirebilirsiniz. Yine çift slot kaplayan bir başka kartı da son slot'a takabilirsiniz fakat bu durumda sekiz ya da daha fazla genişleme yuvası olan bir kasaya ihtiyacınız var demektir ve yine bu işlem ön port'lar için çıkış sağlayan USB ve FireWire yuvalarını da bloke edecektir. Kısacası uygun bir kasanız var ise 890FXA-GD70, size dört yollu bir CrossFireX sistemi garanti ediyor ki bu diğer birçok anakartla

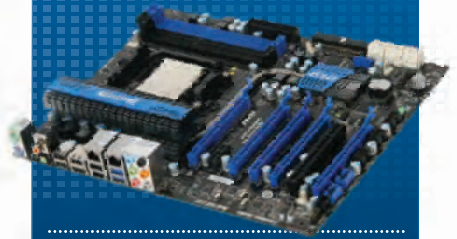
gerçekleştiremeyeceğiniz bir işlem.

### Katma değerler

Bütün üst uç anakart üreticileri gibi MSI'da anakartlarıyla birlikte ek özellikler sunmayı ihmal etmiyor. Örneğin yüksek performans sunan DrMOS, aynı zamanda enerji tasarrufunun da baş mimarı. Yine kapalı çekirdekleri devreye sokma, değişken faz sistemi, USB 3.0 desteği ve ve SATA 3 de cabası. Son olarak MSI'nin işletim sistemine gerek kalmadan mesajlaşma, web de dolaşma, e-posta kontrolü ve fotoğraflara bakma gibi basit işlevleri destekleyen Winki arabirimini de hatırlatalım.

■ **Recep Baltaş**

### MSI 890FXA-GD70



- + Üst uç bileşenler
- + Dörtlü CrossFireX
- + Kolay hız aşırma
- SLI desteği yok

**Fiyat:** Belli değil  
**İthalat:** Multimedya  
**Web:** www.multimedya.com  
**Puan:** 8/10

### TEKNİK ÖZELLİKLER

<b>Soket:</b>	AM3 Phenom II, Athlon IIFSB: 5200MT/s
<b>Yonga seti:</b>	AMD RD890+SB850
<b>Bellek:</b>	DDR3 800-2133 (OC) 16GB
<b>Genişleme yuvaları:</b>	5 x x16, 1 x x1, 1 x PCI
<b>Ses:</b>	ALC892 HD 8 Kanal
<b>Depolama:</b>	6 x SATA 6Gbps, 2 x SATA 3Gbps

## Sony'den kulaklarımızı bayram ettirecek ürünler!

**S**ony, iki adet özel oyuncu kulaklığı hazırladığını duyurdu. Farklı oyuncuların kulaklıklarından ne beledikleri araştırılarak elde edilen bilgiler ışığında hazırlanan bu yeni kulaklıklardan DR-GA500, Sony Virtual Phones teknolojisini Dolby Pro Logic IIx çözücü ile birleştiriyor ve sonuç olarak 7.1 kanal üç boyutlu ses efektleri oluşturuyor. Kulaklığın sinyal çözücü kısmı taşıyabilir harici bir parça olarak geliyor. Sony'nin bildirdiğine göre kulaklıklar, sınırsız ilerleyen ayak seslerinden bomba patlamasına kadar en ince ayrıntıyı zengin bir biçimde kulak zevkinize sunuyor. Özellikle duyduğunuzun gördüğünüz kadar önemli olduğu FPS oyunları için ideal olan kulaklıklar, oyunu kazanmak için sahip olmamız gereken bileşenler gibi duruyor.

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



## WindPad 100 Tablet PC

**A**pple'in USB bağlantısı bile olmayan iPad'inin taş tabletlerle karşılaştırıldığı günümüzde, nihayet MSI gerçek anlamda bir tablet PC ile çıka geldi: WindPad 100. Windows 7 yüklü gelen MSI'nin yeni tableti, 10.1 inçlik, çoklu dokunmatik destekli bir ekrana sahip. iPad'in sahip olmadığı her şeye sahip olan üründe USB portları, SDHC kart okuyucu, 1.3 megapiksel kamera ve HDMI çıkışı yer alıyor. Yeni nesil Atom Z530 işlemci, 2 GB DDR3 bellek ve SSD disk ile donatılan ürün yine 3G desteğiyle de göz dolduruyor. Kısacası iPad'in yapamadığı her şeyi yapabilen WindPad 100, bir istasyon yardımıyla masaüstü bilgisayara dahi dönüşebiliyor.

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

## Oyun canavarı, dizinizin üstüne geldi

**A**vrupalı dizüstü bilgisayar üreticisi Eurocom, dünyanın ilk çift GTX 480 takılı dizüstü bilgisayarını tanıttı. Bununla da yetinmeyen firma, yine ilk HD 5870 CrossFire'li dizüstü bilgisayarı da oyuncuların beğenisine sundu. Panther 2.0 adındaki bu bilgisayara isteğe bağlı olarak altı çekirdekli (HyperThreading ile 12 çekirdekli.) i7 980X işlemci de takılabilir. Yine isteğe bağlı olarak dizüstü bilgisayarlarıyla birlikte 3 TB (3000 GB) kapasite sunabilen firmanın ekran olarak Full HD LED aydınlatmalı ekranlar kullandığını belirtmemize gerek yok.

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





# Teknik Servis

Bakkalların düşmanı, kullanıcıların dostu DVD'den Sabit Disk'e Recep Baltaş'tan tekrar merhaba. Okullar yavaş yavaş başlarken yaz aylarını bitirdiğimiz gerçeğini kabullenmek istemiyorum. Öte yandan yeni dönemde de sorunsuz bir PC keyfi için bütün soruları eksiksiz ve tam gaz cevaplamaya devam diyorum. Herkese bol frag'ler!

**S:** Ben yedekleme ve depolama gibi işlerim için yüksek kapasiteli, hızlı bir harici disk arıyorum. Asus P4S800 anakartım var ve önde USB'lerin yanında altı tane kenarı olan bir giriş var. Bu eSATA girişidir? Sabit diskimi geleceğe yönelik almak istiyorum. Şu anda anakartım USB 2.0 destekliyor. Alacağım diskte USB 3.0 olmalı mı, olsa şu anki USB portlarında çalıştırabilir miyim? eSATA daha iyi performans sunuyor diyorlar ve ben hem USB, hem eSATA olsun istiyorum. Son olarak oyun yüklerken oyunları bu harici diske yükleyip oradan oynamak istiyorum. 200 TL bütçem var. En az 1 TB olsun istiyorum.

Ahmet Dağtaş

**C:** Merhaba Ahmet. Asus P4S800'de sadece USB 2.0 ve FireWire 400 var. Kısaca o kartla yüksek performanslı veri aktarımı mümkün değil. Evet, USB 3.0 gayet iyi bir tercih olacaktır ve USB 2.0 portlarında da çalışır; fakat performans konusunda saniyede 36 MB'tan yukarı çıkmak mümkün değil. eSATA ile USB 3.0 aşağı yukarı aynı fakat USB 3.0 daha pratik ve daha geleceğe dönük. Ayrıca ek güç gerektirmiyor. Sonuç olarak şu an istediğin USB 3.0 destekli 1 TB'lık disk ülkemizde yok. Fakat eSATA destekli 1 TB Verbatim alabilirsin.

**S:** Elimde şöyle bir sistem var ve ben BioShock 2 olsun, Need for Speed: Shift olsun, Just Cause 2 olsun, sorunsuz oynamak istiyorum: AMD 2800 X2, Gigabyte GA-M56S-S3, 2 GB 677 MHz, MSI 8600 GT 256 MB ve 400 Watt güç kaynağı. Bana bu sistem için en iyi ekran kartı, RAM ve güç kaynağı önerisinde bulunursan çok sevinirim. Melih

**C:** Merhaba Melih. İşlemciyi değiştirmekle başlayalım işe. Listeden kesene uygun Phenom II veya Athlon II bir işlemci beğen: <http://tinyurl.com/melihcpu> Sonra sisteme 2 GB daha RAM ilave et. Ekran kartını da HD 5670 yaptın mı senden iyisi yok. Güç kaynağını da kaliteli değilse FSP 500 Watt alabilirsin.

**S:** Intel Core i7 720QM, Full HD ekran, ATI Radeon HD 4670, 4 GB DDR3 RAM, Windows 7 64-bit. Bu dizüstü bilgisayarın şarja takmadığım zaman -şarj %100 olsa bile- oyunlar kasiyor. Şarja taktığım an kasma kesiliyor. Bu ciddi bir sorun mu, yoksa normal mi? Windows 7 ekran kartı ve sürücü güncellemelerini otomatik olarak yapar mı? Bir de bilgisayarın ısısını nasıl kontrol edebiliriz? Can

**C:** Sevgili Can. Dizüstü bilgisayarının ekran kartı, pil bitmesin diye cihazı şarjdan çıkardığında hızını düşürüyor. Hız düşüncü ekran kartı daha az güç tüketiyor fakat oyunların da performansı düşüyor doğal olarak. Bunun bir ayarı mevcut. Catalyst Control Center'i aç ve buradaki PowerPlay ayarını pilde devre dışı bırak. Ekran kartı ısısını ise GPU-Z ile

kontrol edebilirsin. ( Hayır, CPU-Z değil GPU-Z!)

**S:** Sistem özellikleri: Intel Core Duo 2 3.0 Ghz, 4 GB RAM, 750 GB hard disk var. Ekran kartım nVidia GeForce 8400 GS, bir de evimde fazla bir ekran kartı var: ATI Radeon X1050. Sizce bu iki ekran kartı köprü olur mu ve de bu PC beni ne kadar götürür. Hangi parçaların değişmesi gerekli. Atalay Sezen

**C:** Atalay, sistemin fena değil ama ekran kartın çok kötü. İki ekran kartını toplasan ortaya bir ekran kartı bile çıkmaz ki ikisini de zaten bağlayamazsın. Yeni bir ekran kartı almadan o PC ile oyunları normal bir biçimde oynamak imkansız. En az bir HD 5670 alman gerek.

**S:** Merhaba. Ben bir PC topluyorum ve benim için bir değerlendirirseniz sevinirim: AMD Phenom II X2 555 3.2 Ghz, Gigabyte MA785GMT-UD2H, 2 GB DDR 3 1600 MHz, 500 GB Seagate 7200 RPM 16 MB NCQ SATA2, Frisby Real 450W güç kaynağı, LG GH22NS50. Bu sistem için fuzuli olan veya yetersiz kalan donanım var mı? Varsa yerine ne önerirsiniz? 22 inç monitörle rahat kullanabileceğim, oyun performansı iyi 200 TL civarı bir ekran kartı tavsiye ederseniz sevinirim. Sanırım siz 4650 kullanıyorsunuz, performans olarak nasıl bilgilendirir misiniz? Ramazan

**C:** Merhaba Ramazan. Sistem iyi sayılır, Frisby güç kaynağı hariç. Dergide yazmıştım: Quake, Frisby ve Everest marka güç kaynakları kesinlikle yeterli değiller. 200 TL'ye HD 5670 ya da mümkünse HD 5750 al derim. Fakat bu kartlar için 500 Watt güç sunabilen kaliteli bir güç kaynağı şart. Evet, ben HD 4650 kullanıyorum. Mobility, yani dizüstü bilgisayarında HD 4650 var ki o da artık eskidiği için tavsiye etmiyorum.

**S:** Bilgisayarım Intel Core 2 Duo E4700 2.60GHz, ATI HD 2400 Pro 1 GB paylaşımlı. Gelecek ay 1 GB GeForce 9500 GT alacağım. Anakartım Foxconn 45CMX, 320 GB HDD, 230W güç kaynağı, Windows 7. Sence bu bilgisayarı satmalı mıyım? Parça değişimi diyorsan ne almalıyım. Ahmet Çele

**C:** Merhaba Ahmet. Öncelikle vasat bir ekran kartını satın bir başka vasat ekran kartına geçiş yapıyorsun. 9500 GT, bakkalların sattığı ekran kartlarının Nirvana'sı. Malum, ben 9500 GT'den yukarısını satan bir bakkal görmedim. Güç kaynağını da 230 Watt demişsin fakat o 230 voltur ve Türkiye'deki elektrik şebeke voltajını belirtir. Yani güç kaynağının Watt değeriyle uzaktan yakından hiçbir alakası yok. Tavsiyem iyi bir güç kaynağıyla birlikte HD 5670 alman en azından. Ayrıca biraz vaktini ayırıp ekran kartlarıyla ilgili videomu izlersen çok iyi bilgi sahibi

olabilirsin.

**S:** Yaklaşık 1 hafta kadar önce ABD'den HP ENVY17 aldım. Pili sıfırdan şarj ettim ve bir kere kullandım, daha sonrasında %10'un altına düştüğünde prize takınca şarj olmaması gibi bir durumla karşılaştım. Benim merak ettiğim pilin ömrünü kısaltmamak adına şarj edilmesini engelleyici bir sistem mi var? Aksi halde bir sorunla mı karşı karşıyayım? Ömeralp Özcan

**C:** %10 gibi kritik pil seviyesinde şarj olmama gibi bir durum söz konusu değil. Tavsiyem ürünü garantiye vermenizdir. Ürün yurtdışından da alınmış olsa genellikle bir yıl uluslararası garanti kapsamındadır.

**S:** Anakartımın modeli ve markası ASUS M4A78 PRO ve bu anakartın üzerinde 4 GB DDR2 RAM ATI HD 4770 ekran kartı, AMD Phenom II X4 işlemci bulunuyor. Bu sistemdeki en zayıf halka ne ve bu halkayı neyle değiştirmeliyim? RAM'lerin markası ve hızını bilmiyorum, bunu nerden öğrenebilirim? Kasayı açıp baktım, okuyamadım; bunun yolu ne? DVD-Rom'umda bir problem var; bundan önce de aynı sorun yine olmuştu DVD-Rom'un arkasındaki kablolarla oynayınca çalışıyor, onun dışında çalışmıyor; ne yapmalıyım? Core Temp ile yaptığım sıcaklık testinde CPU sıcaklığı en az 43, en fazla 53 oldu. Sizce bu değerler nasıl ve kasayı açık mı kullanmalıyım? Ben DVD-Rom'un arkasındaki kabloyu söküp takmayla uğraşırken beş - altı kere elektrikli kestimi ve sanırım işletim sistemine zarar verdim. Format dışında ne yapabiliriz? Mert Özdemir

**C:** Merhaba Mert. Zayıf halka yok gibi ama ekran kartını HD 5770 ile değiştirebilirsin. RAM'leri CPU-Z yardımı ile öğrenebilirsin. DVD-Rom'un kablосunu değiştir, eğer bozulmuşsa garantiye gönder, garanti bitmişse SATA DVD-RW al. Kasanın açık kullanılmaması gerektiğini çok defa söyledim. Açık kullanılacak olsaydı kasalara kapak konulmazdı. Sıcaklıklar normal. Onarım yapabilirsin. Windows 7 DVD'sini tak ve onarma seçeneğini seç.

**S:** Mafia II oyununu aşağıdaki özelliklerle oynayabilir miyim? Oynarsam ne kadar yüksek seviyede oynarım? ATI HD 4570 ekran kartı, 4 GB RAM, Intel Core 2 Duo T6400 2.00 Ghz. Ayrıca sistemim Asus marka bir dizüstü bilgisayar. Eğer sistemi birkaç program veya işlem ile performans arttırabilirsem ne yapmam gerekiyor? Ramazan Namlu

**C:** Sevgili Ramazan. Ekran kartının soldan ikinci rakamı "4", yani orta seviyenin bile epey altında. O ekran kartıyla Mafia II gibi ağır bir oyunu oynayan zor. Ama hakkını yemeyelim, The Sims 2 çalıştırıyor. RAM ve işlemci ise gayet iyi. Bu durumda sana en

## En Saçma Donanım Soruları

**S:** İyi günler. Öncelikle dizüstü bilgisayara format atmam gerekiyor. Mavi ekran verip çöktü. Ama dizüstü PC şu an sabit diski görmüyor. Tam yükleme sırasında sürücü seçme yerinde sabit diskler gözüküyor. Bu yüzden halledemiyorum sorunu. Ne yapmam gerekiyor?

**C:** Sevgili okur. Me kuruyorsun? XP mi, Vista mı, 7 mi, yoksa Linux mu? Dizüstü bilgisayarın marka ve modeli nedir? Bunları yazmazsan sana nasıl yardımcı olmamı bekleyebilirsin? Daha önce de dediğim gibi münecimlik yeteneğim yok, donanımcıyım ben.

**S:** Bilgisayarında BioShock oynarken

makinenin fanları daha hızlı çalışmaya başlayınca oyun takılıyor. Bu sorun başka hiçbir oyunda olmazken neden bu oyunda böyle oluyor ve bir çözüm önerebilir misiniz?

**C:** Hangi bilgisayar? Hangi ekran kartı?

Hangi işlemci? Telepatiyle bilgisayar tamiri yapamıyorum maalesef. Soruyu sorup beni yalnız bırakmayın lütfen. Daha ayrıntılı bilgi veririz.

**S:** Windows 7 Home Basic, sistem performansına engel oluşturur mu?

**C:** Ben oluşturması için hiçbir neden göremiyorum. Bilakis Home Basic, Aero desteği sunmadığı için performansı arttırır. Böyle gereksiz kuşuklara kapılmayın kuzum.

**S:** Intel Core 2 Duo işlemcim var ama RAM o kadar değil. 2 GB RAM var ama takviye yapılıbiliyorsa yapabilirim. Ama uyuşmasa sorunu olmaz değil mi?

**C:** Ne, neye, niçin uymayacak? Var olan RAM'lerin frekansı yok, anakart modeli yok, alınacak RAM'lerin frekansı yok. Bir de "RAM'lerin Core 2 Duo kadar olmaması" kısmını çözemdim ama hadi neyse.



## Sistem Gereksinimleri



### Kane & Lynch 2: Dog Days

Kane & Lynch 2 işlemci konusunda tek çekirdekli Intel için en az 3.0 Ghz, AMD için ise en az 2.5 Ghz'lik alt limit koyuyor. Çift çekirdekli ve en az 2 GB RAM ise akıcı bir oyun için sadece iki şart. Diğer şartlar ise en kötü ihtimalle nVidia 7800 veya ATI X1800 ekran kartına sahip olmanız. Oyunun XBOX 360 kontrolcüsünü desteklediğini de ekleyelim.



### Disciples III

Gayet ılımlı sistem gereksinimleri olan Disciples III 2 Ghz tek çekirdekli işlemci, 1 GB bellek ve Shader Model 2.0 (SM 2.0) destekli ekran kartı ile kolayca oynanabiliyor. Eminim ekran kartlarınız SM 2.0 desteklidir fakat emin olmak için GPU-Z ile kontrol edebilirsiniz. Oyunun XP, Vista ve 7 desteği olduğunu ve 5 GB disk alanı gerektirdiğini de ekleyelim.



### Need For Speed World

Grafiklerini açıkçası pek yeterli bulmadığım NFS: World, Core 2 Duo veya Athlon X2 işlemcinin yanında en az 1 GB sistem belleğine ihtiyaç duyuyor ki biz artık 4 GB belleği olmayanı dövüyoruz. XP SP2, Vista SP2 ve 7'de çalışan oyun ekran kartı olarak en azından X 700 Pro veya 7800 GTX olsun diyor. Tabii ki bu eski ekran kartları sistem gereksinimlerin de var diye satın almayın, (Alayım mı diye soran oluyor gerçekten.) oyun yeni kartlarda da çalışıyor.



### Blacklight Tango Down

Çift çekirdekli işlemcisi olmayan oyunculara oyun firmalarının oyun vermedikleri şu günlerde Blacklight Tango Down da diğer firmaların yolundan gidiyor ve en az "2 Ghz" diyor. Bunun yanında nVidia 6800 veya ATI X1800 isteyen oyunun bellek olarak da 1 GB yeterli diyor. 2 GB sabit disk alanı ve DirectX 9 destekli bileşenler de olmazsa olmazlar arasında.

**iyi tavsiyem ekran kartı sürücünü 10.7 sürümüne güncellemem. En azında %10 performans farkı olacaktır.**

**S:** Geçen gün sıcaklardan bunalan bilgisayarımı temizlemeye karar verdim. Ekran kartını çıkardım ve fanın üstünde birikmiş koca bir toz katlesi gördüm. Tozları güzelce temizledim ve kartın soğutucusunu çıkarıp kartı güzelce temizledim. Kartı yerine düzgün bir şekilde taktım. (Ekran kartım HD 4850 TOXIC.) Bilgisayarı açtım fakat görüntü gelmedi. Bütün kablolar

kontrol ettim ama hepsi takılıydı. Başka bir monitörde denedim fakat sorun değişmedi. Kartta bir sorun olabilir diye düşündüm ve açılma sesinin gelmesini bekledim fakat herhangi bir ses gelmedi. Yapılabilecek her yolu denedim ama sorun çözülmedi. Sistemim: MSI P45 Platinum, Intel e8600, OCZ 800Mhz 4 GB, Gigabyte Superb 550W, Windows 7 Ultimate 64-bit.  
*Kıvanç Köseoğlu*

**C: Sistemi kapat. Güç kablosunu çek. Power tuşuna bas. Ekran kartının fanının güç kablosunun takılı olduğundan emin ol. Tabii ki ekran kartının altı**

**pin'lik güç kablosunun da takılı olduğundan emin ol. Ekran kartının anakarta iyice oturduğundan emin ol. Sistem açılmazsa anakartta CLR\_CMOS yazan yerdeki Jumper'ı çıkarıp yana tak ve sökülüp tekrar eski yerine tak. Bu işlem BIOS'u resetler. Sistem hala çalışmazsa ekran kartını başka bir PC'ye tak ve dene. Çalışmazsa teknik servis seni çağırıyor demektir. ■**

"DVD'den Sabit Diske" Recep Baltaş, mail'lerinizi bekler: donanim@level.com.tr

## SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	300 Watt Güç Kaynaklı Standart / Micro ATX	450 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel P4X Yonga Seti / AMD 7xx Yonga Seti	Intel P4X / AMD R57XX PCI Exp 2.0 / e-Sata / HDMI	Intel P55- X58 / AMD 890 Yonga Seti (SATA 3.0)
İŞLEMCI	Intel Dual Core E1400 / AMD Athlon II X2 215	Intel Core 2 Duo E8XXX - Q6XXX / AMD Phenom X3 - X4	Intel Core i5 - i7 / AMD Phenom / Phenom II X4- Black Edition
BELLEK	2 GB DDR2 800 (2 x 1024 MB)	4 GB DDR2 800-1066 (2 x 2048 MB)	4 GB DDR 3 1200-1600 6 x 2048 MB DDR3 Triple Channel
EKRAN KARTI	GeForce GT 210 / Radeon HD 4350	Radeon HD 5750 / HD 5770	HD 5870 / HD 5970 / GeForce GTX 470/480
SABİT DİSK	320 GB 7200 RPM	750 GB 7200 RPM	2 x 1 TB (RAID 0 / 1) / SATA II SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	22X DVD yazıcı SATA (Çift Katman)	Super Multi DVD Yazıcı SATA (Çift Katman)	Blu-ray ile 22X Multi BD/DVD Yazıcı SATA (Çift Katman)
TV KARTI	Yok	Analog - Hybrid veya DVB-5	Hybrid veya DVB-5 HD
KLAVYE / MOUSE	Kablolu Klavye ve Kablolu Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Optik Mouse	Kablolu Klavye ve Kablolu Mouse Altın Kaplama Girişli
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows 7 Home Basic	Microsoft Windows 7 Home Premium 64 Bit	Microsoft Windows 7 Professional 64 Bit
FİYAT	<b>500 Dolar</b>	<b>1500 Dolar</b>	<b>3000 Dolar</b>

# DOKTORLAR

CENK - ERDEM SÖZ HASTANESİ  
AKIL VE FİKİR HASTALIKLARI MERKEZİ

CENK

ERDEM



## LEGROTAGLI

### HASTA: ALİMERT KAYMAKÇIOĞLU

Beni dinleyin! 2009 daki Haziran sayısında uzaylılar tarafından kaçırılan bir şahıs (isim veremem) yani çok önemli bir bilgi veren arkadaşı ciddiye almamış yetmiyormuş gibi birde doktorlar bölümüne koymuşsunuz. Bende onları kaçırın uzaylılarla birlikteyim. Size bilgi vermeliydim ama uzay boşluğuna iniyoruz sanırım bir gezegenlerinde... Bende ajanım bu... Neyse bu konulara sonraki atacağım mesajda anlatacağım 3. mesajdaysa planı 4. mesajsa harekete geçmek için bir dürtme gibi birşey olacak... Herneyse aylardır sizi neden haberdar etmediğimi merak ediyorsunuz 1 yıl oldu ama uzay boşluğunda dünya nin vakti burda 1 saat yani şu anda ben kaç yaşımı boyladım bilemezsiniz eklemelerim yazmakta zorlanmakta... Neyse ben şimdi arkilerle marsta buluşmaya gider öptüm kib bye diğer mesajlarımı bekleyin tetikte olun çünkü Dünyayı istila etme gibi bir planları var sanırım!

- KEDİNİZ MİRİLDİYOR MU?
- BAZEN GECELERİ...
- BENİMKİ ALDIĞIMDAN BERİ MİRİLDİYOR BOZUK MU ACABA?
- GÖTÜRÜN DEĞİŞTİRSİNLER CANIM.
- HASTAYA SİZ BAKAR MİSİNİZ O SIRADA?
- HAYIR.
- TEŞEKKÜRLER.

## BİRİNDELLİ

### HASTA: BERK BOLAT

yaa hacılar naponuz dicm bide sorum wer  
1- bende atari war. manyak bide oyun aldım.. öne-  
ririm. adı mario. yeni çıkmış. 2010 yani. metal gear  
solişe benzo.  
2- bu mesajı yayınlamazsanız boynumu keserim.  
sonra abimi vururum oda sizi vurur. korkun ondan.  
Sevgilerle esen köyde kalın.... I LOVE LEVEL!

- METAL GEAR SOLID'E "METAL GEAR SOLİŞ" DİYEN SEVGİ PİTİRCİĞİNİN HİKAYESİNİ DUYMUŞ MUYDUNUZ?
- EVET BOYNUNU KESTİKTEN SONRA AĞABEYİNİ VURMUŞ.
- HMMM SONRA O DA BİZİ VURMUŞ.
- YAAA NE HÜZÜNLÜ.
- HERKESİN ÖLDÜKTEN SONRA BİRBİRİNİ VURMASI KİSMİ DEĞİL Mİ?

### HASTA: ÖMER AKGÜL

bişi sorcam aylık geliriniz ne kadar abi.  
(noktalama işaretlerine çok dikkat ettim  
lütfen koyun dergiye)

- HER AY EN AZ ÜÇ - DÖRT TANE ÇATLAK GELİYOR.
- DELİ GELİRİMİZ DE OLDUKÇA VAR.
- GEÇİNİP GİDİYORUZ İŞTE.
- TEK GİDERİMİZ DE BU SANIRIM.

## KALINELLI

### HASTA: KADİR KUTLU

Leptop konusunda tercih etmek istiyorum ama en az beni 2-3 yıl oynatmalı. Bu ikisinden birini alamazsak ya bir klavye(org) alırım kendimi müzikte geliştiririm yada dershaneye giderim.

- SENİ İKİ - ÜÇ YIL OYNATAcak BİR ŞEY ARIYORSAN DARBUKA EN GÜZEL SEÇİM OLACAKTIR.
- OYNAMAYI ÇOK İSTEYEN BİRİ HİÇBİR ŞEY ÇALMA-  
DAN DA OYNAYABİLECEKTİR KANIMCA.
- İYİSİ Mİ BİR ORG, BİR DARBUKA AL; DERSHANEYE  
GİT. ORADA ARKADAŞLARINLA HEM ÇALIN, HEM  
OYNAYIN.

## BİR ELLİ



# Mafia II

## Empire Bay'de ayakta kalmak

Bazı oyunların aksine Mafia II size neyi, nasıl yapmanız gerektiğini gayet güzel öğretiyor. Araba nasıl kullanılır, silah nasıl ateşlenir, yumruk nasıl atılır, sizi evine davet eden bir kadın nasıl geri çevrilir, hepsini öğretiyor sağ olsun...

Yine de size bu rehberi hazırladık ki Empire Bay'e yabancı kalmayın, her türlü özelliğe aşına olun, zorluk yaşamayın. Hazırsanız sizi tur aracımıza alalım. ■ **Tuna Şentuna**



### Empire Bay

Karışık bir şehir değil Empire Bay. Zaten araçla girilebilecek tüm sokaklarını haritada rahatça görebiliyorsunuz. Empire Bay'de trafik hiçbir zaman durmuyor. Her zaman birileri, bir yerlere gitmeye çalışıyor. Araçlar trafik kurallarına sonuna kadar uyuyor; zaten her türlü kavşakta, yol kesişiminde bir adet trafik ışığı bulunuyor.

Eğer dikkatli bakarsanız, bazı sokaklarda, şehrin bazı kısımlarında birbirleriyle konuşan, yaşamlarını sürdüren insanlar görebilirsiniz. Ne var ki bunlar basit birer görsel öğeden öteye geçmiyor. (Yan görev alamama durumları.)

Şehirde interaktif olan tek öğe, polisler. Polis arabaları şehrin her sokağında rastgele dolaşiyor, birçok sokakta da ellerini arkasına kavuşturmuş polis memurları yürüyor. Bunların tek amacı da kanunlara karşı gelenleri (Bu siz oluyorsunuz.) durdurmak.

### Polisler

Şehrin etkileşime açık, yapay zekası bir yerden, diğerine yürümekten öte olan tek varlığı polisler, en beklemediğiniz anda başınıza bela olabiliyor. Nasıl mı?

Dediğim gibi polis memurları sokakta yürüyor, polis arabaları da şehirde turluyor. Eğer hiçbir suçla karşılaşmaz ve normal bir hayat yaşarsanız, polisler size dokunmuyor ama bu oyunun adı Mafia ve öyle ya da böyle bir suçla buluşuyorsunuz.

Polisler sizi birkaç durumda durdurmaya çalışabiliyor. Araba çalarken görülürseniz, hemen ihbar ediliyorsunuz örneğin. Araba çalma işlemi polislerden uzakta yapmak çok önemli bu yüzden. Araba kullanırken, bir polis memurunun veya arabasının önünde kaza yapmak da polislerin peşinize düşmesine neden oluyor. Neymiş, polis önünde kaza yapmıyormuşuz.

Bir ara şöyle bir şey denedim; bir düşmanın arkasından yavaşça yaklaşıp saldırırsak onu tek hamlede etkisiz hale getirebiliyorduk. Aynınsı polislerin üstünde denersem, aynı sonuca ulaşabilir miyim dedim ve Vito, akıllı arkadaşımız, polisi arkasından itti! Böyle olunca da polis direkt olarak silahına davrandı ve durup dururken eşkali tanımlı bir suçlu haline geldim! Sonra da zaten vardular. Buradan da anlıyoruz ki polisleri itmiyormuşuz.

Araç içerisindeyken başka arabalara çarpmanın yanında, yayalara çarpmak da polislerin size yönelmesine neden olmaktadır. Hatta ilgili kurban ölürse, direkt olarak ateş açıyorlar üstünüze. Hiç kaza yapmadınız, kimseyi öldürmediniz diyelim. Bu da sizi polislerden kurtarmıyor, şayet ki hız yaparsanız. Hız konusu biraz göreceli geldi bana zira bazen yaldır yaldır yolda giderken polisler beni görmezden geldi, bazen ise



azıcık hızlanmışım ki sirenleri açtılar. Hız yapmak en hafif suç olduğu için bu konuyu görmezden gelip polislerden kaçmanızı tavsiye ediyorum. Zaten yapay zekaları çok iyi olmadığı için sizi pek uzun süre takip edemiyorlar. Onlardan kurtulmak için bol bol manevra yapın, garip yollara sapın ve ters yönden gelen araçların arasından geçin; kısa sürede özgürlüğüne kavuşacaksınız.

Polislerin önünde önemli bir suç işlediğinizde, eğer yayaysanız eşkalınız, araç içerisindeyseniz de aracınız belirleniyor. Bunlar da ekranın sağ kısmında size "Wanted" yazısıyla belli ediliyor. Böyle bir duruma düşerseniz, boşuna kaçmayın. Daha doğrusu kaçın ama kaçtığınız yön araç servisi ve/veya giyim mağazası olsun.

Karakterizin giyim mağazasında kıyafetini değiştirince eşkal aramasından kurtuluyor, aracın plakasını değiştirip boyasını yenileyince de araç tanımlamasından yırtıyor. Bunlar elbette para demek ama oyunda parayı harcayacağınız pek de fazla yer yok zaten. Özellikle bir görevdeyken araniyor konumuna düşerseniz, bu dediklerimi mutlaka yapın zira polisin arama seviyesi arttıkça, bela olma oranı da artıyor. Başlarda size ateş bile etmezlerken, ileri seviye aramalarda üç polis arabası birden size makineli ateş açabiliyor. Bu konuya dikkat etmenizi öneriyorum.





### ▣ Görevler

Size hangi görevde, ne yapacağınızı anlatmayacağım. Zaten görevler açık bir şekilde size anlatılıyor. Ne var ki görevlerde dikkat etmeniz gereken bazı noktalar olabiliyor. Öncelikle çatışmalar. Her görevde mutlaka bir çatışma oluyor. Burada dikkat etmeniz gereken konu, çatışmalara kahramanca girmemeniz. Bazen oyun mantıklı bir yerde kayıt almıyor ve saçma bir çatışmada ölüp görevin en başından oyuna tekrar başlayabiliyorsunuz.

Bazı görevlerde sizi takip edenler olabiliyor. Sizi takip edenler, zaman zaman gelmek istemeyebiliyor. Endişelenmeyin. Onlar aslında sizi takip ediyormuş gibi yapıyor; nerede kaldırsa onları orada bırakın ve yolunuza devam edin. Görevin sonunda onların size yetiştiğini göreceksiniz.

Görevlerde özgürce davranmaktan kaçının. Size ne deniliyorsa, sadece onu yapın. En ufak hatanız sizi dakikalarca geriye götürebilir.

Bir görevde araç kullanmanız gerekiyorsa ve zaman sınırlamanız da varsa, polislerden uzak durmaya özen gösterin, hatta gerekiyorsa araçlarda bulunan "hız sınırlandırıcı"yı kullanın. Polisin olmayacağını düşündüğünüz yerlerde sınırı kaldırıp daha hızlı gidebilirsiniz fakat araç kontrolleri çok kolay olmadığı için aşırı hız sizi görevde ileri götüreceken, ölüme götürebiliyor.



### ▣ Araçlar

Her yer araç dolu arkadaşlar. Kafanızı kaldırıyorsunuz araç (UFO!), indiriyorsunuz araç. Hepsini de en fazla 90Km yapan, kağından bozma cihazlar aslına bakarsanız. Fakat ne yalan söyleyeyim, onları kullanmak büyük keyif verdi bana...

Araç kullanırken öncelikle direksiyonun yanındaki vitesi bire takıyor, bu sırada gazı hafifçe verirken, debriyajı... Mesela böylesine zorlu araç kullanmak oyunda. Ne kadar gereksiz olurdu... Merak etmeyin, araçlar otomatik vitesi kıvamında, rahatça kullanılıyor. Düz ilerleme konusunda son derece iyiler ama virajları pek alamıyorlar. Özellikle karlı bölgelerde hepsi buz pateni kıvamında ilerliyor. Dönüşlerde size el frenini kullanmanızı önereceğim ama bunu sakın dönüş başladıktan sonra yapmayın. Hatta el frenini, dönüş başlamadan çok önce çekerseniz, dönüş o kadar dengeli oluyor. Dönüşü tamamlarken de tekrar gazı basıp yolun ortasını tutturmaya özen göstermelisiniz.

Araçlar çok dayanıklı sayılmaz ve özellikle duvara, dağa-taşa çarparsanız direkt dağılıyor. Dağılmaya başlayan araç öncelikle beyaz bir duman çıkartıyor kaputtan, ardından bu siyaha dönüşüyor, sonra da havaya uçuyor. (Kaput değil, araba.)

Bir aracı çok beğenirseniz, evinize getirip garaja park edebilirsiniz. Daha sonra bu araç, onu ne şekilde bıraktıysanız, o şekliyle çağırabilirsiniz.





### ■ Dükkanlar

Empire Bay haritasını açtığınızda, haritada işaretli birçok nokta göreceksiniz. Bunların bazıları önemli isimler, birçoğuya size hizmet sunan mağazalar.

Sizin en çok kullanacağınız dükkanlar arasında giyim mağazaları, araba servisleri ve silah dükkanları bulunuyor. Giyim mağazalarından dilerseniz keyfinize göre kıyafet de alabiliyorsunuz ama daha çok polisteki eşkalinizi değiştirmek için buraya başvuracaksınız. Araba servislerinde aracınızın tamiri yapılabildiği gibi plakası ve boyası da değiştirilebiliyor ki peşinizdeki

polislerden kurtulun. Silah dükkanlarından ise oklava alıyorsunuz. Manti açmak için...

Silah dükkanlarına uğrarsınız dedim ama uğramasanız da bu oyun gayet oynanabiliyor zira bir görevdeki ilk çatışmanızda karşınıza en azından beş tane adam çıktığı için onların ellerindekileri alma şansınız oluyor. Çatışmaya 1 - 0 önde başlamak istiyorum dersanız ki şayet, o zaman silah dükkanlarından envaiçeşit silah bulabilirsiniz. Zaten kazandığınız paraları harcayacak yer de yok, neden silah almazsınız?

### ■ Silahlar

Şu tip tavsiyeler yapılacak bir oyun değil Mafia II: "Kesinlikle elinizde bir tane Magnum olsun. Ayrıca sakın Remington'ı tercih etmeyin!". Silah tipleri bu oyunda pek önemsiz. Tipi derken, markasından, modelinden bahsediyorum. Benim size şöyle bir tavsiyem olacak; fırsat buldukça pompalı tüfek taşıyın. Düşmanlarınızı tek atışta ortadan kaldırmak için zaten süper bir özellik. Kaldı ki düşmanlarınız saklandıkları yerden pek çıkmadıkları için onlara biraz yaklaşıp tek atışta haklarından gelmek de çok kolay oluyor.

Pompalı tüfekte aranız yoksa, Thompson'lardan bir tanesini (iki tip var oyunda.) ele geçirmeye bakın. Gayet iyi bir makineli tüfek ve kurşunları da bulunduğu yeri iyi deliyor. Her ne kadar molotof kokteylleri ve el bombaları güçlü olsa da onları kullanmadan da oyunda gayet rahat ilerleyebiliyorsunuz.

Size bu konuyla ilgili önerim "Aim-assist"i açık tutmanız. Aim-assist, siper aldıktan sonra nişan alarak siperden çıktığınızda, hedef noktasının direkt olarak düşmanın üstüne gelmesini sağlıyor. Böylece nişan almakta kolaylaşıyor. Otomatik nişan almak demek, kurşunun o noktayı vurması anlamına gelmediği için işin bir kısmı yine size kalıyor.



## Genel tavsiyeler

- Siper alın, asla vazgeçmeyin. Bu oyunda kahramanlık yapmaya gerek yok.
- Eğer görev izin veriyorsa, düşmanlarınızın arkasına gizlice yaklaşip onları tek hamlede indirin.
- Silahınızı doldurmaya alışın. İki-üç kez ateş ettikten sonra mutlaka "reload" tuşuna basın.
- Bir görevde araba kullanırken, eğer büyük bir aceleniz yoksa hız sınırlandırıcısıyla ilerleyin. Böylece polislerin yerli yersiz peşinize takılmasını önlersiniz.
- Paranızı harcamaktan çekinmeyin. Oyunda özgür olmadığınız için paranızı harcayacağınız pek bir şey de olmuyor.
- Arabaları çalarken camlarını kırmayın, kilitlerini açın. Daha az dikkat çekersiniz.
- Radyo dinleyin. Çalan müzikler çok iyi.



X



FIRAT'TAN

FIFA

TAKTİKLERİ

"ONE BALL TO RULE THEM ALL."  
-YÜZÜKLERİN EFENDİSİ



FIRAT AKYILDIZ



## "SPOR TOTO SÜPER LİG HİÇ BİTMESİN!"

Evladım bitmesin, bitmesin de biz ne olacağız?! Yazın sıcakında taktik mi vereceğiz burada paso? Tatil benim de hakkım değil mi evladım? Duygusuz herif!!!

### ORTAYA KARIŞIK

Bugün "orta" konusunu işleyeceğiz evlat. Orta nedir? Nasıl yapılır? Ne oldu? Evet, ortasız bir futbol düşünülemez. Oyun sıkıştığında açar, gol şansı yaratır, elinden her iş gelir. Neyse, orta yapmak için öncelikle sifıra inmen gerek evlat. Geriden de yapabilirsin tabii ki ama işe yaramıyor; denedim, laf dinle. İn sifıra, bas Daire tuşuna, yap ortanı. Biraz da fazla bas ki arka direğe gitsin top. Yoksa yersin ayakkabıyı kafana.

### AYIN HİLESİ

KALECİYİ GEÇİP GOL ATMA: KALECİNİN

90. DAKİKADA KORNERE ÇIKMASINI BEKLE.

### CALM DOWN YO

Oğlum neden her gelen topa "dan" diye vuruyorsun? Servet Çetin misin evladım? Öyle vurulur mu topa? Nerede insaniyet? Nerede sağduyu? Ben sana futbol öğretemeyecek miyim? Yemedim yedirdim, giyemedim giydirdim, oynamadım oynattım. E ben daha ne yapayım? Hiç gelecek vaat etmiyorsun ki evladım!!! Odunu yontsaydım bunca zaman, topu Alex De Souza gibi ayak içiyle bırakırdı 90'a. Bak ellerim titriyor sinirden. "Hocam o dualshock'tan ehe, ehe" dediğini duyar gibi oluyorum; aferin, dikkatli çocuksun. Neyse, FIFA'nın gerçek futboldan çok farkı yok evlat; top sana gelmeden düşünmen gerek. Demek istediğim şu: Top gelmeden rakibin tersine ya da boşa doğru hareketlen. Yani gelen topu "haği" diye dikmene ya da hemen pas vermene gerek yok. Bu hem sana, hem de takımına nefes alıracak. Teşekkür etmene gerek yok. Hayır, çay da istemiyorum. Hayır... Oğlum çekil! Aaa!!!

ÇIKAN OYUNCU: HASAN,

GİREN OYUNCU: HASAN

Futbol anlayışında oyuncu değişikliğine yer yok evlat; "futbolcu" dediğin 90 dakika canını dişine takar; sahada basmadık yer bırakmaz; yetmez, köşedeki bakkaldan iki ekmek, bir gaste alır, gelir. Maç bitiminde de antreman yapar; toplar oynar. "İyi de bu tempoya can mı dayanır hocam" dediğini duyar gibi oluyorum; bugün mantıklardan mantık beğendin oğlum, aferin. Gel dinle: FIFA'da oyuncular, 60. dakikaya doğru yorulmaya başlar. Sen de bu dakikalarda değişiklik yap. Ne önce, ne sonra... Ayrıca oyun içinde de "nefes" barı var; bir oyuncuyu -Tuna'nın yaptığı gibi- uzun süre koşturursan bir süre sonra yorulur ve topu kaybeder; toparlanması için ona zaman tanı. Her şey yoluna girecek.

# PC TOP 10



## Batman: Arkham Asylum

Çizgi romandan, diziden, filminden ya da herhangi bir eserden oyuna uyarlanan gelmiş geçmiş en yapım belki de.

### Sistem Gereksinimleri

2.8 Ghz İşlemci / 1 GB RAM / 256 MB Ekran Kartı

**Yapım** Rocksteady

**Dağıtım** Eidos

**Çıkış Tarihi** 2009



## Battlefield: Bad Company 2

Bad Company'nin devam oyunu, sadece Battlefield serisinin en iyi oyunu olmakla kalmadı, Call of Duty 4: Modern Warfare'ı da geride bıraktı.

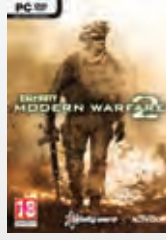
### Sistem Gereksinimleri

3.0 Ghz İşlemci / 2 GB RAM / 512 MB Ekran Kartı

**Yapım** EA DICE

**Dağıtım** EA

**Çıkış Tarihi** 2010



## Call of Duty: Modern Warfare 2

Activision'ın en çok güvendiği para basma makinelerinden Call of Duty serisi, son oyunuyla yine zirve yaptı.

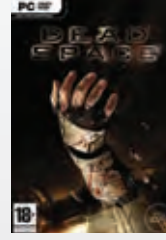
### Sistem Gereksinimleri

3.2 Ghz İşlemci / 1 GB RAM / 256 MB Ekran Kartı

**Yapım** Infinity Ward

**Dağıtım** Activision

**Çıkış Tarihi** 2009



## Dead Space

Oynanış sistemindeki devrimsel yeniliklerle survival horror türünü bambaşka bir boyuta taşıyan Dead Space, son dönemde çıkmış olan en gerilimli oyun.

### Sistem Gereksinimleri

2.8 Ghz İşlemci / 1 GB RAM / 256 MB Ekran Kartı

**Yapım** EA Games

**Dağıtım** EA

**Çıkış Tarihi** 2008



## Colin McRae: DiRT 2

Yarış oyunlarının en iddialı yapımcılarından Codemasters, Colin McRae'nin hatırasını başarıyla yaşatıyor.

### Sistem Gereksinimleri

3.0 Ghz İşlemci / 1 GB RAM / 256 MB Ekran Kartı

**Yapım** Codemasters

**Dağıtım** Codemasters

**Çıkış Tarihi** 2009



## Dragon Age

Birçok kaynak tarafından 2009 yılının en iyi RPG'si seçilen, BioWare'in tarihindeki en önemli yapımlardan biri.

### Sistem Gereksinimleri

1.8 Ghz İşlemci / 1 GB RAM / 128 MB Ekran Kartı

**Yapım** BioWare

**Dağıtım** Electronic Arts

**Çıkış Tarihi** 2009



## Just Cause 2

Devasa bir haritada bize serbestçe dolaşma imkanı tanıyan, aksiyonun tavan yaptığı bir "sandbox" yapımı.

### Sistem Gereksinimleri

3.0 Ghz İşlemci / 2 GB RAM / 256 MB Ekran Kartı

**Yapım** Avalanche Studios

**Dağıtım** Eidos

**Çıkış Tarihi** 2010



## Machinarium

Bir Flash oyununun bile şaheser olabileceğini kanıtlayan Machinarium, 2009 yılındaki favorilerimizden biriydi.

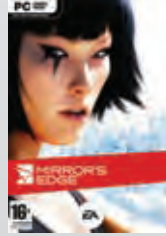
### Sistem Gereksinimleri

1.8 Ghz İşlemci / 512 MB RAM / 32 MB Ekran Kartı

**Yapım** Amanita Design

**Dağıtım** Mamba Games

**Çıkış Tarihi** 2009



## Mirror's Edge

Mirror's Edge piyasaya sürülmeden önce beklentilerimiz yüksekti belki ama oyun elimize geldiğinde anladık ki Faith "yüksek atlamada" yeterince başarılıydı.

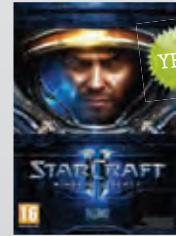
### Sistem Gereksinimleri

2.4 Ghz İşlemci / 1 GB RAM / 256 MB Ekran Kartı

**Yapım** EA DICE

**Dağıtım** EA

**Çıkış Tarihi** 2009



## StarCraft II

Yıllarca süren bekleyiştikten sonra StarCraft II tabii ki çok sağlam bir şekilde karşımıza çıktı ve strateji türündeki durgunluğu bozdu.

### Sistem Gereksinimleri

2,4 Ghz İşlemci / 2 GB Bellek / 512 MB Ekran Kartı

**Yapım** Blizzard

**Dağıtım** Blizzard

**Çıkış Tarihi** 27 Temmuz 2010

Bu ay ne oynadık



## Mafia II

"Çıktı, çıkacak" derken önce geçen ay ön inceleme versiyonunu oynadık; sonra da bu ay tam sürümünün altını üstüne getirdik. Belki bunca beklemeye çok değen bir oyunla karşılaşmadık ama dünyası, senaryosu, araç kontrol sistemi

ile göz doldurdu Mafia II. Biraz daha özgürlük sunsaydı, biraz daha tek düze olmasaydı ve en önemlisi oynanış sistemi olarak biraz daha yenilikçi olsaydı şimdi burada değil; yukarıda, Top 10'da olacaktı...

### Sistem Gereksinimleri

3,0 Ghz İşlemci / 2 GB RAM / 512 MB Ekran Kartı

**Yapım** 2K Czech

**Dağıtım** 2K Games

**Çıkış Tarihi** 24 Ağustos 2010



# 360 PS3 PS2 TOP 10



## Braid 360

Çok basit görünmesine rağmen bağımlılık yapıcı bir oyundu Braid. Platform türüne bambaşka bir boyut katan oyun, yaratıcı bölüm tasarımlarıyla bizi bizden almayı başardı.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
PLAYSTATION 2

**Yapım** Number None  
**Dağıtım** Microsoft  
**Çıkış Tarihi** 2009

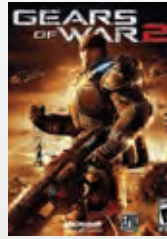


## FIFA 10 PS3

FIFA 10'u oynadığımız ilk saniyede yeni bir devrin başladığını hissetmiştik. Pro Evolution Soccer'a güle güle; yaşasın yeni kral!

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
PLAYSTATION 2

**Yapım** EA Games  
**Dağıtım** EA  
**Çıkış Tarihi** 2008

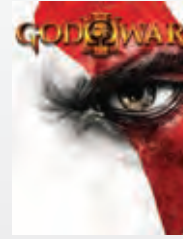


## Gears of War 2 360

Marcus Fenix ve adamları (ve testeresi) unutulmamacak anlar yaşattı Xbox 360 sahiplerine. Bir shooter oyununun nasıl olması gerektiğine dair bir ders adeta Gears of War serisi.

**XBOX 360**  
PLAYSTATION 3  
PLAYSTATION 2

**Yapım** Epic Games  
**Dağıtım** Microsoft  
**Çıkış Tarihi** 2008

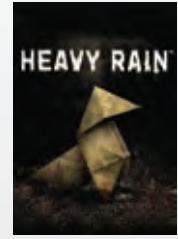


## God of War III PS3

God of War III'ün, piyasaya çıktığı saniyede bu listeye direkt olarak gireceğini hepimiz biliyorduk. Tahminlerinizi ve beklentilerinizi boşa çıkarmayan oyun bulmak zor; o yüzden Kratos'un değerini iyi bilin.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
PLAYSTATION 2

**Yapım** Sony  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2010



## Heavy Rain PS3

Sadece PS3 sahiplerinin tadına bakabildiği, filmi andıran Heavy Rain'i farklı sonları için defalarca bitirdik.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
PLAYSTATION 2

**Yapım** Quantic Dream  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2010

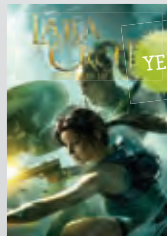


## Killzone 2 PS3

Ne olacağı tanımlarından belliydi Killzone 2'nin, sonunda da PlayStation 3'ün en başarılı yapımlarından biriyle karşılaştık. "Konsolda FPS oynamaz" diyenlere özel...

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
PLAYSTATION 2

**Yapım** Guerilla  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2009



## Lara Croft and the Guardian of Light 360

İzometrik kamera özlemini gideren Lara'nın bu macerası hem oyun dünyasına, hem de Lara'ya yepyeni bir tat getirdi.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
PLAYSTATION 2

**Yapım** Crystal Dynamics  
**Dağıtım** Square Enix  
**Çıkış Tarihi** 18 Ağustos 2010

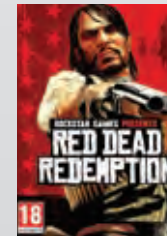


## LittleBigPlanet PS3

Oyun kavramını tekrar gözden geçirmemize neden oldu LittleBigPlanet, yaratmanın ne kadar zevkli olduğunu tekrar hatırlattı.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
PLAYSTATION 2

**Yapım** Media Molecule  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2008

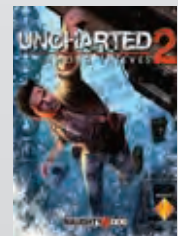


## Red Dead Redemption PS3

Sandbox oyunlara Vahşi Batı temasıyla bambaşka, kaliteli bir soluk getiren Red Dead Redemption, uzun süre bu listeden düşmeyecek bir oyun.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
PLAYSTATION 2

**Yapım** Rockstar  
**Dağıtım** Rockstar  
**Çıkış Tarihi** Mayıs 2010



## Uncharted 2: Among Thieves PS3

Geçen yıl Uncharted bizi epey etkilemişti. Uncharted 2, ilk oyunu ikiye katlayacak kadar başarılı. Gerisini siz düşünün artık.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
PLAYSTATION 2

**Yapım** Naughty Dog  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2009

Bu ay ne oynadık



## Kane & Lynch 2: Dog Days [Xbox 360]

İlk oyunun yarattığı hayal kırıklığını henüz üstümüzden atamamışken, yeni bir hayal kırıklığıyla iyiden iyiyeye Kane ve Lynch'ten soğuduk. Tabii ki ilk oyuna göre düzeltilmiş özellikleri vardı Dog Days'ın ama

zaten aradan o kadar süre geçmiş; bir - iki özelliği öyle kabaca düzelterek piyasaya yeniden sunulmalı mıydı aynı şeyler... Öyle sinematik öğeleri artırarak kimseyi kandıramazsınız.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
PLAYSTATION 2

**Yapım** Io Interactive  
**Dağıtım** Square Enix  
**Çıkış Tarihi** 17 Ağustos 2010

# Mobil TOP 10



## Crisis Core: FF VII

Bitmek tükenmek bilmeyen ve büyük bir hayran kitlesine sahip olan Final Fantasy serisini PSP'de en iyi temsil eden yapımdı Crisis Core.

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Square Enix  
**Dağıtım** Square Enix  
**Çıkış Tarihi** 2008



## Echochrome

Her şeye yeni bir bakış "açısı" getiren ve basit bir tasarıma sahip olan Echochrome, yaratıcı oyun yapısıyla kendine farklı bir oyuncu kitlesi edindi.

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Sony  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2008



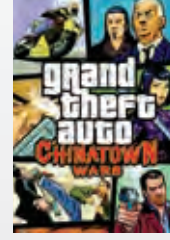
## GoW: Chains of Olympus

Kendisine God of War'un adını bir adım öteye taşımak görevi verilince Olympos'un zincirleri bile tutamadı Kratos'u.

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Ready at Dawn  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2008



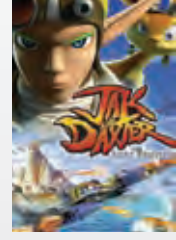
## GTA: Chinatown Wars

GTA gibi uçsuz bucaksız bir oyunun, elimizdeki küçük oyun konsollarında yer alması gerçekten heyecan verici. Teknoloji nelere kadir...

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Rockstar Leeds  
**Dağıtım** Take Two  
**Çıkış Tarihi** 2009



## Jak and Daxter: The Lost Frontier

PlayStation 2'nin en renkli karakterlerinden Jak ve Daxter, yanlarına Kiera'yı da alıyor ve onun görevini yerine getirmek için yola koyuluyor.

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** High Impact  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2009



## Jeanne D'arc

Fransa'nın adalet sembolü olan Jeanne D'arc, kendine PSP'de de yer buldu ve türe getirdiği yeniliklerle konsolun en başarılı RPG'lerinden biri olmayı başardı.

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Level 5  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2007



## LocoRoco 2

PSP platformunun en yaratıcı oyunlarından biri olan LocoRoco, ilk oyunu gibi ikinci oyunuyla da oldukça başarılı oldu ve bize eğlence dolu saatler yaşattı.

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Sony  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2008



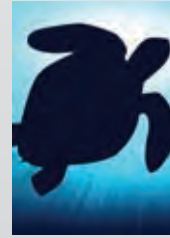
## MGS: PW

PSP gibi teknik anlamda PS3 ve Xbox 360'a göre çok daha sınırlı bir platformda, böylesine başarılı bir oyunun ortaya çıkması, Kojima'yı bir kez daha takdir etmemizi sağladı.

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Kojima Productions  
**Dağıtım** Konami  
**Çıkış Tarihi** 2010



## Mission: Deep Sea

Tamamıyla Türk bir ekip tarafından geliştirilen Mission: Deep Sea, farklı oynanış sistemi ve özgün yapısıyla dikkat çekiyor.

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Hiccup Studios  
**Dağıtım** Chillingo  
**Çıkış Tarihi** 2009



## Silent Hill Origins

Survival / Horror türünün ölümsüz isimlerinden Silent Hill'in son versiyonu, PSP'ye de bir ziyaret yapıp bizi yerimizden sıçrattı.

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Black Rock Studio  
**Dağıtım** Konami  
**Çıkış Tarihi** 2007

Bu ay ne oynadık



## Angry Birds (iPhone)

Bu oyun geçen sene piyasaya çıktı fakat yeni yeni yaygınlaştı ve popülerleşti. Bir sürü çatık kaşlı kuşun, daha sevimlice duran domuzcuklara karşı olan intikam duygusunu anlatan bu oyun... Böyle özetlersek

gerçekten gerilim filmi izlenimi yaratmış oluruz sanıyoruz ki. O yüzden şöyle özetleyelim: Çatık kaşlı kuşları, domuzcuklara fırlatıyoruz. Evet, böyle daha çok oyuna benzedi.

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Rovio  
**Dağıtım** Chillingo  
**Çıkış Tarihi** 11 Aralık 2009



# SEN DE KATIL!

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



# MAFIA: THE CITY OF LOST HEAVEN

## 30'LU YILLARDA MAFYA OLMAK...

**A**ğır adamdır mafya dediğin. Söz ağzından bir kere çıkar ve bu söz bir emirse eğer, yanlış da olsa doğru da olsa yerine getirilmelidir; çünkü racon budur. Kendince adalet sağlar toplumuna; çünkü adaleti asıl temsil etmesi gerekenlerin bu işin üstesinden gelemediği düşüncesindedir. Derinlerine inildiğinde bambaşka boyutlar ortaya çıksa da insanların zihinlerinde bir korku unsuru olarak yer etmiştir mafya kavramı. Yine de oldukça ilgi çekicidir ki ilgi alanımız olan oyun dünyasında herhangi bir kısıntısı bile hevesle karşılanır. İşte bu ince noktayı yakalayan Illusion Softworks, 2002'de öyle bir oyun sürmüştü ki piyasaya, sıradan bir yaşamdan mafya liderliğine doğru yol alan enfes bir hikayeyi canlı canlı yaşıyorduk oyuncularına.

### Başarıya doğru adım adım...

Çek asıllı bir firma olan ve 1997 yılında kurulan Illusion Softworks'ün odak noktası, TPS ve FPS ağırlıklı aksiyon oyunlarıydı ve ilk çalışması, Hidden & Dangerous başlıklı bir aksiyon oyunu olmuştu. Bu oyunun arkasından pek başarılı bir ivme

çizmeyecekti Illusion Softworks; ta ki akıllarına bir sandbox projesi gelene kadar... Böyle bir kulvarda yalnız olmadıklarını da biliyorlardı zira karşılarında -o zamanlarda üçüncü oyunuyla ortalığı kasıp kavuran- Grand Theft Auto gibi bir dev duruyordu. Ancak bu bir engel değildi Illusion Softworks için; çünkü planladıkları çalışma, bambaşka bir evrende, hatta bambaşka bir zaman diliminde yer alacaktı. Oyunun ismi, Mafia: The City of Lost Heaven olacaktı ve bu oyun, oyuncularını 30'lu yıllara taşıyarak nostaljik rüzgarlar estirmeyi planlıyordu.

Her şeyden önce oyunun sağlam bir görsel kaliteye sahip olması gerekiyordu. Bunun için de özel bir çalışma yaparak LS3D grafik motorunu geliştirmişti Illusion Softworks. LS3D'nin oyunun görsel

yanına kattığı pay, hatırı sayılır derecede iyiydi. Mafia'nın hikayesi, 1930 - 1938 yılları arasında geçiyordu ve o dönemin mimari yapısı, otomobil modelleri ve hatta hikayede yer alan karakterlerin yüz detayları, LS3D'nin marifetlerini birer birer ortaya döküyordu. Bütün bu detaylara müthiş bir seslendirme kalitesi ve özenle seçilmiş bir şarkı listesi de eşlik ediyordu. Oyunda yer





alan karakterlerin seslendirmeleri, o zamanlarda ün salmış olan The Sopranos dizisinin önemli isimleri tarafından yapılmıştı ki bu olay önemli bir artı olarak kazandı Mafia'nın hanesine. Sam'i seslendiren Matt Servitto, Frank'i seslendiren Dan Grimaldi ve Paulie'yi seslendiren William DeMeo, bu isimlerden sadece birkaçıydı.

Mafia'nın hikayesi, oyunun as karakteri olan Thomas (Tommy) Angelo'nun uzun ve entrikalarla dolu hikayesini Dedektif Norman'a anlatması üzerine kuruluydu. Sıradan bir taksi şoförüydü Tommy. Ancak bir gün Lost Heaven'i mekan eden iki mafya ailesinin çatışmasına denk gelecekti ve tüm hayatı o dakikadan itibaren değişecekti. Morello ailesine karşı savaşan Salieri ailesinin lideri Don Salieri, Tommy'yi kanatları altına almıştı yaşanan tesadüf sonucunda ve yıllar geçtikçe Tommy'nin mevkisi yükselecek, yandaşları tarafından birer birer satılacak, en sonunda yeminini bozacak ve kendisiyle birlikte iki aileyi de yok edecekti. Bu müthiş hikayenin yazarı Vladimir Simunek, öyle bir çalışmanın altına imza atmıştı ki oyun dünyası, uzun yıllar bu hikayeyi konuşacaktı.

#### Neostaljik bir "Sandbox" fırtınası...

Illusion Software, Mafia'yı bir sandbox olarak dizayn etmişti ve o zamanın teknolojisine meydan okurcasına, oyunun sınırlarını alabildiğine geniş bir çerçevede tasarlamıştı. Üstelik buna rağmen grafik kalitesinden de ödün vermiyordu. GTA serisinin modern şehir atmosferi, Mafia'da yerini klasik bir yapıya bırakmıştı. Oyunda yer alan bü-

tün otomobiller, o döneme özgü klasiklerden oluşuyordu ki bunlara eski formula tipi yarış otomobilleri de dahil edilmişti. Dolayısıyla otomobillerle şehir içinde hız yapmak bir yere kadar mümkün oluyordu. Herhangi bir şekilde trafik kurallarını ihlal ettiğinizdeyse polis peşinize takılıyordu ve o esnada polisin uyarılarını dinleyip sağa çekerseniz, para cezasıyla yakayı sıyrırıyordunuz ama aksiyon

## Illusion Software, Mafia'yı bir sandbox olarak dizayn etmişti

yaratmak adına polislerden kaçmaya çalışıp beceremediğiniz zamanlarda kodesi boyluyordunuz.

Mafia, Lost Heaven adlı kurgusal bir şehrin sınırları içerisinde yer alıyordu ve bu şehir, Los Angeles, Chicago ve New Jersey'in 30'lu yıllardaki hallerinin bir araya getirilmesinden oluşmuştu. Şehirdeki doğal yaşam, gece gündüz döngüsü ve diğer detaylar, GTA gibi bir devle karşılaştırıldığında hiçbir şekilde geri planda kalmıyordu. Hatta bazı noktalarda GTA'dan üstün tarafları bile vardı Mafia'nın. Mesela, otomobille seyir halindeyken pencereden sarkıp ateş etmek mümkündü. Bu olay

GTA'da da vardı ama Mafia, bu detaya rakibinden daha çok özen göstermişti ve yarattığı bu küçük fark bile oyunu oynayanların gözünden kaçmamıştı. Şehirdeki sosyal hayat da bir hayli dikkat çekiciydi. Brooklyn köprüsünden geçerken intihar etmek üzere olan birine, onu sakinleştirmeye çalışan polislere ve etrafına toplanmış kalabalığa bile rastlamanız mümkündü.

Mafia, PC kulvarına muhteşem bir çıkış yapmış olsa da o dönemde PlayStation 2 ve Xbox gibi konsollar, piyasayı iyiden iyiye ele geçirmeye başlamışlardı. Bunun bir sonucu olarak 2004 yılında konsollarda da boy gösterecekti Mafia ama bu geçişin sonuçları, konsol sahiplerini pek de memnun etmeyecekti. Oyunun teknik altyapısı, PC'nin sunduğu geniş imkanlardan dolayı detaylarla doluydu ama maalesef konsollar için aynı durum söz konusu değildi. Dolayısıyla oyunun grafik kalitesinden ve bazı teknik detaylardan ödün vermek zorundaydı Illusion Softworks. Nitekim öyle de yaptı; fakat Mafia, haklı gerekçeler doğrultusunda bu güne kadar PC versiyonuyla anılacaktı. 2008 yılındaysa Illusion Softworks, 2K Czech adıyla Take-Two Interactive bünyesine dahil olacaktı ki bu detay, Mafia ve GTA'nın bundan sonra rakip birer oyun olarak anılmayacağı anlamına geliyordu.

Mafia: The City of Lost Heaven, böylece oyun

tarihine damgasını vurmuş oldu ama Take-Two gibi bir devi arkasına alan 2K Czech, yepyeni bir hikayeyle Mafia efsanesini devam ettirmeye niyetliydi. Bu haberin ortaya çıkması da gecikmedi ve 2007 yılında Mafia 2, resmen duyuruldu. E3 2010 bünyesine de oyunun detaylarını nispeten gözler önüne seren bir demoyla katıldı. Aslında bu konunun üzerinde uzun uzadıya durmama gerek yok çünkü siz bunları okurken, Mafia 2 piyasaya çıkmış olacak. Eh, bana da bu dakikadan itibaren susmak düşüyor. Ne de olsa yepyeni bir Mafia serüveni söz konusu, öyle değil mi? **Ertekin Bayındır**



# 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  Axxess  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 30 Eylül 2010 tarihine kadar geçerlidir.

### Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası  
İstanbul Kurumsal şubesi  
IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936  
Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.  
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adrese posta veya faks yoluyla ulaştırınız.  
\*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

### \*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)

Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

### Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL  
Tel: 0212 478 0 300  
Faks: 0212 410 35 12-13  
E-Posta: abone@doganburda.com  
Web: www.doganburda.com



# Kültür & Sanat

Dinle, oku, izle, düşün...

**E**tkinlik bakımından her ay dolu dolu geçmeyebilir; o zaman ne yapmak lazım? Biraz kapanıp en son filmleri, albümleri ve kitapları takip etmek lazım. Sadece bu sayfalarda size önerdiklerimizle sınırlı da kalmamanız lazım. Burada

gördüğünüz, hakkında bilgi edindiğiniz bir kitap sizi başka filmlere, başka albümlere sürüklemeli. Sürüklenebildiğiniz kadar sürüklenin; sonra tekrar bu sayfalarda buluşuruz. **(Bu arada, 120. sayfadaki ödüllü yarışmamız gözünüzden kaçmasın.)**



120

## Ölü Ruhlar Ormanı

Taş Meclisi, Kızıl Nehirler gibi eserlerin yazarı Jean-Christophe Grangé'nin yeni, gerilim dolu romanı.



121

## If These Trees Could Talk

Kendi ismindeki albümleriyle grup, post-rock meraklıları için güzel ve taze bir alternatif sunuyor.

## Puanlama Sistemi

En iyi filmler, kitaplar, albümler...



### Altın

10 puana karşılık gelen ödül



### Gümüş

9 puana karşılık gelen ödül



### Bronz

8 puana karşılık gelen ödül

# Inception

Nolan'ın iyice popülerleşmesini sağlayan son filmi, bizden kaç puan aldı; okuyun, öğrenin.

121

## YARIŞMA

Yandaki sorunun doğru cevabını 5 Eylül'den itibaren [level@level.com.tr](mailto:level@level.com.tr) adresine gönderen ilk üç okurumuz Tıglon'dan **Prince of Persia: The Sands of Time** (Pers Prensi: Zamanın Kumları) filmini (DVD) kazanacaktır.

Film ile aynı isimi taşıyan oyun, **Prince of Persia: The Sands of Time**, kaç yılında piyasaya çıkmıştır?



## Tunnel Dergi

İnternet alemine yeni dergi  
[www.tunneldergi.com](http://www.tunneldergi.com)



**E**-mecmua denilen internet dergiciliğine yepyeni bir dergi daha katıldı; Tunnel Dergi. İnternet üzerinden yayımlanan yayınların giderek önem kazanmasıyla ve daha çok kitleye ulaşmak amacıyla bir araya gelmiş olan ekip, bu ay bizi ilk sayısıyla karşılamaya hazır. Replikas röportajını okuyabilir veya Kenan Yazar'ın oldukça keyifli sohbetine katılabilirsiniz. Sinema bölümünde bu ay Nosferatu ve Twilight arası vampir evrimi işleniyor; oyun dünyasını da unutmayan Tunnel Dergi, Assassins' Creed 2 için de tam üç sayfalık dosya konusu ayırmış bulunuyor. Bunların dışında Ses - Hayat başlığı altında müzik dünyasına uzanıp, Yann Tiersen ve Pink Martini'ye kulak verebilir, opera ve caz festivalleri hakkında bilgi sahibi de olabilirsiniz. Moda ve mekan tanıtımları da olan Tunnel Dergi, ilk sayısını olmasına rağmen oldukça başarılı. Üstelik okumak için üye olmanız veya bir ücret ödemeniz gerekmiyor. Sık kullanılanlar menünüze çok da yakışacak; gelecek sayısını merakla bekliyoruz. ■ **Ayça Zaman**

## Yolda

Jack Kerouac

**İ**lk kez 1957 yılında yayımlanan eser, Beat kuşağı öncülerinden Jack Kerouac'ın yolculuk boyunca tuvalet kağıdına aldığı notlardan oluşuyor. Oldukça enteresan olan ve yayımlandığı dönem çokça ilgi çekmeyi başaran eser, bir dönem neredeyse hippie'lerin ve yollardan vazgeçemeyenlerin en sevdiği kitap haline gelmiş. Bildiğimiz kitaplardan çok da farklı; tuvalet rulosu



anlayışını korumak için paragraflar yok ama neyse ki noktalamalar var. Üç yıl boyunca yolculuklarında aldığı notların üç haftalık bir daktilo çalışması ve bazı kişilerin isimlerinin temizlenmesi sonucu basılan eser, 50. yılını dolduğu için ve isim problemlerinin kalkmasıyla beraber, "orijinal rulo"da ne varsa, değiştirme olmaksızın tekrardan rafları süslüyor. Ayrıntı Yayınları etiketiyle bulabilirsiniz. ■ **Ayça Zaman**

## Ölü Ruhlar Ormanı

Jean-Christophe Grangé

**Ü**lkemiz de oldukça geniş bir kitlesi olan ve dünyaca sevilen Fransız yazar Jean-Christophe Grangé'in son kitabı Ölü Ruhlar Ormanı piyasada yerini aldı. Taş Meclisi, Kızıl Nehirler, Leyleklerin Uçuşu, Kurtar İmparatorluğu, Koloni ve Şeytan Yemini gibi unutulmaz kitaplara imza atmış olan Jean-Christophe Grangé, yeni eserinde gerilimin ve aksiyonun yine derinliklerine dalıyor. Mekan ve karakter tasvirleriyle her zaman hikayenin tam da orta noktasına okuyucuyu koyan ve tüyler ürperten yazar, bu eserinde bizi Guatemala, Nikaragua ve Arjantin'in ormanlarına sürüklüyor. Genç ve yalnız yargıç Jeanne, psikiyatri seansı sırasında, işlenen bir cinayetin failini keşfeder. Kanıtı olmadan, katilin peşine düşen Jeanne'in yaşadıklarına sizde şahit olmak istiyorsanız, Doğan Kitap Yayınları'ndan edinebilirsiniz. ■ **Ayça Zaman**



## Etkinlikler



## U2 360 Tour + Snow Patrol

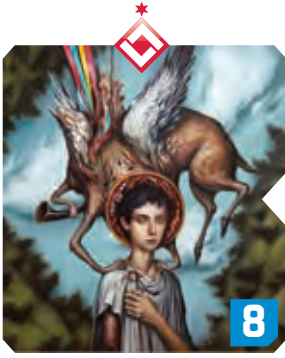
6 Eylül

Hayranlarının yıllardır beklediği U2, 6 Eylül gecesi Atatürk Olimpiyat Stadyumu'nda sahne alacak. U2 öncesi ise, alt grup olarak belirlenen Snow Patrol sevenleriyle buluşacak.

## Ayın diğer etkinlikleri

**28 Ağustos - 12 Eylül:** FIBA Dünya Şampiyonası  
**6 Eylül:** U2 360 Tour + Snow Patrol - Atatürk Olimpiyat Stadyumu - İstanbul  
**20 - 21 Eylül:** Tindersticks - Babylon - İstanbul  
**30 Eylül:** Ozzy Osbourne - Turkcell Kuruçesme Arena - İstanbul





## Circa Survive

### Blue Sky Noise

Genelde İngiliz müziğini daha başarılı bulan bir dinleyici olmama rağmen son dönemde özellikle bazı Amerikan gruplarının, endüstriyel beklentiden uzak olarak bağımsız işler yapanların ortaya çok iyi albümler koyduğunu düşünüyorum.

Circa Survive bu üçüncü albümünde yine deneysel ama kolay dinlenebilir formatın dışında durmayan iyi bir albüm

yapmış. "Get Out" ve "I Felt Free" hem single olarak çıkmış hem de iyi şarkılar. Grup ve albüm tavsiye edilir. ■ **Turgut Taneli**

8



## If These Trees Could Talk

### If These Trees Could Talk

Amerika'dan bir diğer, "Vokale ne gerek var?!" (Bence de. - Elif) dedirten post-rock gruplardan biri IT-TCT. Her ne kadar iki albümleri olsa da ben sizlere ilk, grupta aynı adı taşıyan ve altı şarkıdan oluşan albümlerini tavsiye ediyorum. Bu albümde yer alan

Malabar Front şarkısı aynı zamanda bir PS3 oyunu olan Infamous'ta yer almış. ■ **Turgut Taneli**

9



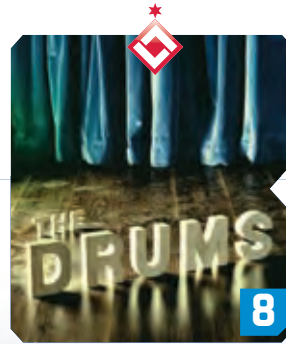
## Doves

### The Places Between / Best of Doves

Doves, bana göre İngiliz indie ve avantgarde rock müziğinin son 10 yıldaki en başarılı, yaptığı müziğe inanan ve bu hissi de dinleyiciye ulaştırabilen az sayıdaki gruplarından biri. Çizgiyi bozmayan ama kendini tekrar etme hatasına da düşmemiş bir grup olduğu için, iki CD'lik ve yaklaşık 2,5 saatlik bu "best of" albümü baştan sona defalarca dinlenmeyi hak eden bir albüm.

Grubu ilk tanıdığım şarkı olan "Here it comes", "Sea Song", "Jetstream", "The Cedar room", "Darker", "Kingdom of Rust" benim playlist'imde biraz daha önde. ■ **Turgut Taneli**

10



## The Drums

### The Drums

Grupumuzun müzik raflarında yeni yerini alan bu albümünü dinlemeye başladığınızda, The Smiths dinlediğinizi sanabilirsiniz. Son dönemde New York indie müziği ile Britanya indie müziği arasında ciddi bir yakınlaşma var. The Drums da bu yakınlaşmaya daha pop bir sound ile katılmaya karar vermiş ve albümleri de İngiliz plak şirketlerinden destekli şekilde çıkmış. Zaman zaman tekdüze bir hal alıp, tekrar bölümlerini uzatmış olsalar da ortaya çok da kötü olmayan bir yapılmış. Kolay dinlenir, az

gitar destekli synth pop dinlemek isteyenlere albüm tavsiye edilir. ■ **Turgut Taneli**

8



**Türkiye'deki adı** Başlangıç **Yapım** ABD **Süre** 148 dk **Yönetmen** Christopher Nolan **Oyuncular** Leonardo DiCaprio, Ellen Page, Joseph Gordon-Levitt

## Inception

Rüyamda kütük gibi bir film gördüm...

Christopher Nolan'ın takipçisiyim. Filmleri hayatımı alt üst edecek kadar sarsıcı değil belki ama o her filminde olan kurgu oyunları, "karanlık" ortam, insanların zaaflarına odaklanması çok hoşuma gidiyor. Tüm bunları tabii ki ait olduğu Hollywood sinemasının sınırlarını çok fazla aşmadan yapmaya çalışıyor; yani ne çok asi, ne de çok boyun eğen bir kimlik çiziyor. Gelin görün ki Inception ile Nolan, Hollywood tarafında biraz fazla yakınlaşmış gibi. Çok fazla teknik detaya girmeden, kabaca nedenlerini anlatmaya çalışayım.

Aslında olayın özet cümlesi şu: Nolan görselliği öyle bir çullanmış ki geriye kalan özellikler "saman" gibi tatsız tuzsuz kalmış. Özellikle diyalog örgüsü, en sık aksiyon filmlerinde görebileceğiniz kadar vasat. "Merhaba şimdi rüyaya bağlanıyoruz, burası rüya. Bu dükkân benim beynim yarattı şimdi. Şu adam bilmem kimin beyninden yarışmaya katılıyor. Şimdi bilinçaltına ulaşacağız, haydi hurrraaa..." Ne oluyor yahu?! Bu kadar düz mü yani her şey. Lethal Weapon ya da Ocean's Eleven serisine ait bir film mi bu? Dark Knight'ta olsaydı bu kadar sık diyaloglar belki bu kadar rahatsız etmezdi ama Dark Knight'ın diyalogları çok daha derin yerlere parmak basabilirken, insanın uçsuz bucaksız bilinçaltına odaklanan bir filmde, böyle diyalogların olması... Gerçekten garip... Sonra Mal ile olan o son sahne, her şeyin salaklara anlatılır gibi açıklanması...

(Neyin açıklandığını spoiler olmaması için söyleyemeyeceğim.) Memento'da halbuki ne kadar güzel sunulmuştu merak edilebilir... Görsel efektlerin oranı tavan yapınca, izleyici kitlenin anlama kapasitesi mi düşüyor? (Yok böyle bir bağlantı; kendime yabancılaştım.)

Son olarak etrafta dönen "Inception, yeni dönem Uncle Scrooge (Varyemez Amca) çizgi romanının hikayesini çalmış" dedikodularıyla ilgili bir şeyler söylemek istiyorum. Çizgi romanı okudum; gerçekten de çok şaşırtıcı derecede "aynı"lıklar var. ("Benzerlik" diyemiyorum çünkü resmen aynı bazı yerleri.) Fakat Nolan'ın bu çizgi romanı zamanında okuyup bundan yola çıkıp bir film yapabileceğine de kesinlikle inanmıyorum. Tamamıyla tesadüf; acı bir tesadüf... Bu çizgi roman dışında filmin bazı sahneleri ve fikirler Eternal Sunshine of the Spotlessmind, The Cell, The Thirteenth Floor ve daha da önemlisi oyuncu kadrosunun da röportajlarda belirttiği -ve benim de hemen üstüne izlediğim- 8 ½ isimli filmleri hemen akla getiriyor. Bu liste epey uzatılabilir tabii ki. Kısacası Inception, birkaç sahnedeki görsel efektler dışında hayal kırıklığı oldu biraz benim için. Yine de birçok piyasa filminden iyi tabii ki. Ben en iyisi The Prestige'yi 100. kez izleyeyim.

Not: Heath Ledger öldükten hemen sonra "Nolan'ın bir sonraki filminde kesin Joseph Gordon-Levitt'e rol verilecek" demiştim. Keşke loto oynasaydım o gün. ■ **Elif Akça**

ROCKO@

PSİKİYATRİ

ŞEFİK AKKOÇ

"ÖLÜ OYUNLAR  
GÖRÜYÖRÜM"



### RAZOR 2: HIDDEN SKIES

Çok geride kaldı o günler... İnsanlara tepeden bakardım, onları küçük görürdüm, aşağılardım. Yetmezdi, ruhsatıma güvenip onları her türlü silahla takır takır vururdum, yok ederdim. Ama o gü...nler çok geride kaldı, artık uslu bir çocuk oldum ben doktor. O günleri hatırlamak bile istemiyorum ama kötü anılarımı hatırlatan şeyler çıkıyor karşıma doktor! İstemiyorum! İstemiyorum ne o günleri, ne de hatırlatan şeyleri!

### ROBIN HOOD: THE RETURN OF RICHARD

Benim çevrem çok geniştir, biliyor musun doktor? Özellikle de zenginlerin oluşturduğu cemiyetten çok kişi tanırım ben. Geçenlerde bir tanesinin lüks mü lüks evine gittim, oturuyorduk. Sonra içe.. çecek bir şeyler getirmeye gitti, ben de tam o sırada vitrinde duran ve değeri çok yüksek birkaç değerli taşı cebemden indirdim. Sonra ne mi yaptım? Eve dönerken evsizin birine verdim bunları. Şimdi ben Hobin Rood mu oldum doktor?

### RHYTHM ZONE

Şşşş! Duyuyor musun? Neyi mi? Duymuyor musun? Sonuna kadar açmışlar müziğin sesini, nasıl duymuyorsun? Bak bak! Böyle, dans müziği gibi, kulüp müziği gibi, vurdulu kırdılı bir şeyler çalıyor. İniyor resmen duvarlar, duymuyor musun doktor! Dur! Tanıdım bu şarkıyı! Hayır! Haaayır! Söyle kapatsınlar çabuk, çabuk kapatsınlar doktor! İstemiyorum bunu, hayır, istemiyorum! Sustur şu müziği doktor! Doktooo...

### TEHRA DARK WARRIOR

Bazen çok agresif olurum, sağa sola saldırırım ama şu sıralar iyiyim, sakinim, rahatım kaldım yerimde. Havalarda o kadar s...ıcak ki eriyip yok doktor. Agresifleşsem de yerimden kalkamıyorum, kendi içimde bitiriyorum her şeyi. Kendi içimde sihir, büyü, asa, dövüş falan derken iç savaş yaşıyorum ama bundan nefret ediyorum. Oturduğum yerde içim çürüyor, eriyip gidiyorum doktor. Çok sıcak!

### ŞİKAYETLER

- Razor 2: Hidden Skies
- Robin Hood: The Return of Richard
- Rhythm Zone
- Tehra Dark Warrior

Not: Ooo piti piirti  
karamela sepeti...



**Kaan Kural** kaankural@level.com.tr

**Jurassic Park**

## Majesteleri Huzurlarınızda

**Y**ıllık hastalığımız NBA 2K serisinin 2011 versiyonu Ekim başında piyasaya çıkıyor. Geçen yıl oyunun 10. yılı nedeniyle birçok sürpriz yapılmıştı 2K şirketi. Ama 2K11'deki sürprizi herhalde kimse beklemiyordu.

Malum, bu oyunların kapağına çıkmak en büyük onurlardan biri. Bir nevi "Şu alemde bu aralar senden büyüğü yok abi" demek anlamına geliyor kapağa çıkmak. Oyun üreticileri satışları arttırmak için yapıyor bunu elbette ama artık bir prestij meselesi haline geldi. Yıllar yılı mısır gevreği kutularının üzerinde yer almak en büyük sportif onur olurmuş Amerika'da. Oyun endüstrisi büyüdükçe daha hedef kitleye hitap eden NBA oyunu kapağına çıkmak onun yerini aldı.

10. yıl için kapakta Kobe vardı. 2K11 için ise... İnanılmaz ama basketbolu 12 yıl önce 1998'de bırakmış (Wizards dönemini saymıyoruz elbette. O iki sezon bir nevi gösteri maçı sayılır.) biri var kapakta: Michael Jordan. Bu her şeyden önce Jordan'ın halen nasıl bir figür olduğunun, efsanesinin büyüklüğünün bir ispatı. Ancak genel olarak oyunun alıcı kitlesinin 10 - 22 yaş arası kitle olduğu düşünülünce hayli ilginç bir tercih bu. Çoğu oyuncu Jordan'ı oynarken izlememişti muhtemelen. Sadece dilden dile dolaşan anılarda biliyor.

Ben Jordan'la büyümüş nesildenim. Ancak ben bile ilk NBA maçımı 85'de izlemiş biri olarak Jordan'ın çaylak sezonunu kaçırdım. Majesteleri'ni ilk izleyişim ise 1987 - 88 sezonunda oldu; üçüncü yılında yani. Ama sonra sayısız efsanevi ana tanıklık etme şansını yakaladım.

Şimdi benim gibi o zamanları hasretle hatırlayanların yeniden yaşaması, sadece o hikayeleri duyanların ise ilk kez dijital ortamda görmesine imkan vereceğimiz 2K11.

Oyunun geçen yıllara oranla daha geliştiği pek çok



alan var ama en önemli yenilik bu Jordan'la ilgili bölüm. Jordan'ın oynadığı takımları kullanmak dışında o efsane hatıraları yeniden yaşama imkanı veren maçlar var oyunda. Bu bölümün adı Jordan Challenge olacaktır.

Bu bölümde 10 tane sihirli Michael Jordan anısını yeniden yaşama fırsatı var. Jordan'ın gerçek hayatta yaptığı imkansız işleri oyunda yapmak gerekiyor. Olayın geçtiği sezona göre Jordan'ın özellikleri de değişiyor bu arada. Mesela 93 öncesinde daha atlet bir oyuncuyken, 96 sonrası daha kuvvetli ve daha şutör oluyor. Sırasıyla şöyle:

### 1. The Arrival (Geliş)

Jordan'ın tüm dünyaya en büyük olduğunu ilan ettiği, daha ikinci sezonunda efsane Boston takımına deplasmanda 63 attığı maç. Amaç maça %50'nin üzerinde isabet oranıyla 63 sayı atmak.

### 2. 69 Points (69 sayı)

1990'da Cleveland'da 69 sayı atarak kariyer rekorunu kırdığı maçın tekrarı. Amaçlar %50'nin üzerinde isabetle 69 sayıyı aşmak ve maçı kazanmak. Takım arkadaşı Stacey King, bu maçtan sonra "Jordan'la ben toplam 70 sayı attık." demişti.

### 3. Shootout (Düello)

Özel bir tek maç üzerine değil bu oyun. O zamanların iki skorlerinin rekabetini yeniden canlandırmak istemişler. Amaç Atlanta'ya karşı Dominique Wilkins'i 25'in altında tutup ondan fazla sayı atmak ve maçı kazanmak.

### 4. Bad Boys (Kötü Çocuklar)

80'lerin sonunda Detroit Pistons, savunma sertliğini Uzakdoğu sporları kıvamına getirmiş bir takımdı. Jordan Kuralları adı altında Majesteleri'ni yıpratmaya yönelik bir vahşilik sınırında gezen stratejileri vardı. Bu maça amaç 1990 play-off'larında 47 sayıyı aşma maçı kazanmak. Hayatta kalmak da ekstra hedef halinde.

### 5. 1991 NBA Finals (1991 Finaleri)

İlk şampiyonluk serisi. 7 maçlık düzende amaç %55'in üzerinde 31 sayı ortalamasını aşma şampiyon olmak. O jeneriklerde yıllarca izlediğimiz ünlü havada el değiştirerek attığı turnike, bu serinin ikinci maçında olmuştu. O basket Jordan'ın o maça üst üste attığı 13. basketti.

### 6. The Shrug (Omuz Silkme)

1992 Finaleri'nde Portland iyi bir üçlükçü olmayan Michael Jordan'ı biraz geriden savunmaya karar vermişti. Daha ilk maça üç sayı çizgisinin gerisinde baskı olmadığını gören Jordan, üst üste altı üçlük soktu. Sonuncunun ardından kenarda maçı anlatan Marv Albert'a dönüp "Ben de anlamadım" der gibi omuzlarını silkiyordu. 2K11'de amaç ilk yarıda altı üçlük atmak ve 35 sayıyı aşmak, Clyde Drexler'i maça 20'nin altında tutmak ve maçı kazanmak. Rookie zorluk seviyesinde bile yapılabileceğinden şüpheliyim.

### 7. Double Nickel (Çift Beş Kuruş)

1993'de emekli olup bir buçuk yıl beyzbol oynadıktan sonra 1995 Mart'ında parkelere döndü Jordan. Daha altıncı maçında çok sevdiği Madison Square Garden'da 55 atarak pek de paslanmadığını gösterdi. %55'le 55 atıp maçı kazanmak gerek bu oyunda.

### 8. Father's Day Victory (Babalar Günü Zaferi)

Babasının öldürülmesi Jordan'ın basketbola ara vermesinin en büyük sebebiydi. Döndükten sonra ilk tam sezonunda Seattle'ı yenerek tam da Babalar Günü'ne gelen altıncı maç sonrası şampiyon olmuştu. O altıncı maça 22 sayıyı ve 9 ribaundu aşma maçı kazanmaya çalışacağız biz de.

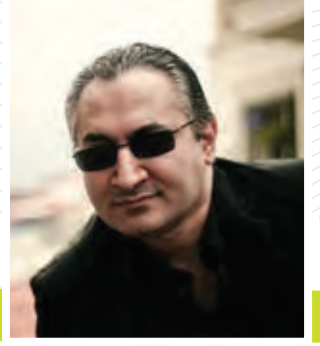
### 9. The Flu Game (Grip Maçı)

Bence gelmiş geçmiş en sihirli Jordan anısı budur. Hatta spor tarihinin en olağanüstü anlarından biri, belki de birincisi. Utah'a karşı 1997 final serisi 2 - 2 berabereyken deplasmanda beşinci maça hasta hasta çıkmıştı Jordan. Sabahları beri kusmuştu, serumla ayakta duruyordu. 38 derece ateşe sahaya çıktı. Her molada sanki yığılıp kalacak gibiydi. Nitekim son düdükten sonra Scottie Pippen'in kollarına yığıldı kaldı. 38 sayı, 7 ribaund yaptı. Maçı kazandı. Oyun hastalık etkisini nasıl yansıtacak, bilemiyorum ama tekrarlamak imkansız bence.

### 10. Michael's Last Dance (Michael'in Son Dansı)

1998 final serisi altıncı maçı. Pippen'in sakat sakat oynadığı maça takımı tek başına sırtlayan Jordan 45 sayı, 4 top çalma yaptı. O ünlü bileğinin havada asılı kaldığı son şut dahil olmak üzere.

Bu anlara tanık olup olmamak önemli değil. Elbette benim gibi hatırlayanların içi bir başka titreyecektir. Ama ne olursa olsun 2K11 hakikaten bir efsaneyi yeniden dijital de olsa canlandırmış, daha ne isteriz ki. ■



Author

cem@level.com.tr

Cem Şancı

## Oyuna Tüm Bedenimizle Giriyoruz Gençler

**M**icrosoft'un Xbox 360 için geliştirdiği Natal projesi ilk önümüze geldiğinde hepimiz çok heyecanandık. Hatırlayacaksınız, Natal, önünüze yerleşen bir kameranın hareketlerini tanıması ve buna göre oyundaki avatarınızın hareket etmesi mantığına dayanıyor. Bu arada Microsoft E3'te bir değişiklik yaptı; haberiniz vardır. Natal'ın adı değişti ve "Kinect" oldu.

Kinect sayesinde bir Star Wars oyununda detaylı bir şekilde ışın kılıcı kullanmak, bir makineli tüfeği kavrayıp keskince nişan alıp ateş etmek, aynı anda koşup zıplayıp, köşelerden başınızı çıkarıp, gözlemlerinizi sağı solu kontrol edip oyun dünyasının içine girmeniz mümkün olacak.

Ancak teknolojinin küçük bir kusuru var:

Lag. Yani otomobil kullanırken direksiyonu tutan elleriniz sağa döndükten 100 ms saniye sonra ekrandaki direksiyonun sağa döndüğünü görüyorsunuz. Bu da sanırım, Xbox 360 tasarlanırken, böyle bir teknolojiyle karşılaşacaklarını düşünmedikleri için yaşanan bir sorun. Ama teknolojinin bu hızla ilerlemesinden anlıyorum ki, yeni bir Xbox konsolu tasarlanırken Kinect ile başlayan, muhtemelen daha da gelişecek bu yeni kontrol teknolojisi de dikkate alınacak ve kısa süre sonra hiç lag yaşamadan, konsollar üzerinde vücut hareketlerimizle oyunların içine girebileceğiz. Sony'nin de benzer bir teknolojiyi PS3 için (Move) hazırladığını ve piyasaya Kinect ile hemen hemen aynı dönemde süreceğini biliyoruz. Dolayısıyla çok yakında

oyun oynamak, artık kas gücü gerektiren bir eylem haline gelecek.

Hareketsiz biçimde bir koltukta oturup bütün gün bilgisayarla oyun oynamaktan kaynaklanan obezite gibi sorunların da bu şekilde ortadan kalkması bir yana, artık normal insanlar bile spor yapmak için bulamadıkları o fırsatı oyunlarda bir kaç kılıç savaşı, bir - iki silahlı çatışma yaşayarak, eğlenerek yakalamış olacaklar.

Yalnız böylesine potansiyel dolu bir teknolojiyi alıp sadece çoluk çocuk için bir platform oyunu aracı olarak kullanırlarsa, o güzelim Elder Scrolls oyununda Cyrodii'in ormanlarını, mağaralarını gezmemize imkan vermezlerse o konsolları kırırım bak; şimdiden söylüyorum. Kırırım değil, kırırım. ■





**Tuna Şentuna** tsentuna@level.com.tr

**Bir Oyun Editörünün Anıları**

## Uzak Düşünceler

**Ç**ok yazıldı, çizildi. Çok isyanlar edildi. Büyük hayaller kuruldu. Hepsi, bu ortamda tek bir cinsin olmamasının dileğiyle kavruluyordu.

"Off, Ali hep oyun oynuyor, benimle hiç ilgilenmiyor", "Geçen gün Can'a dışarı çıkalım dedim, 'Arkadaşlarımla PES oynuyorum şimdi aşkım ya' dedi bana, inanabiliyor musun?", "Ay Merve'ciğim anlamıyorum ki erkekleri ya; bön bön bakıyorlar bir ekrana, birbirlerini vurup duruyorlar!" diyen kız sayısında azalma yok. En fazla alışma var. Onlar içten içe hala oyun oynamamızı istemiyor ama biz oynuyoruz ve oynamaya devam edeceğiz.

Benim bir kızla ilk oyun deneyimim (Sanki başka bir şey anlatıyorum!) seneler önce olmuştu; taaa ilkokulda. Game Boy'um olmuş ama oyunum yok. O sıralar da oyun bulmak için gerçekten çok çabalamamız gerekiyor. Birileri yurt dışına gidip size oyun falan getirmezse, Game Boy'un içinden çıkan Tetris'le bir ömür geçirebilirsiniz. Bizim sınıfta da Dilara diye bir kız vardı; abisine Game Boy alınmış ama o da oynuyor. Benim Game Boy'u görünce, o da kendisinde bir adet olduğunu söylemişti. Nedir, ne değildir derken, Dilara'da bir adet Prince of Persia olduğunu duydum ve gözlerim büyüdü, kalbim daha bir hızlı atmaya başladı. Prince'e ulaşmalıydım ve bunun için her şeyi yapabilirdim. Bendeki isteği görünce, "Oyun abimin ama getirmeye çalışırım" demişti. Sonra da getirmişti ve dünyalar benim olmuştu. Dilara burada bir aracıydı ama bilemezdim ki aslında o bir Nintendo fanatığıymış o günden beri... Mesela o bir kız diye, onun oyun oynamayacağını düşünürsünüz ve bir bakarsanız Tetris, Lumines türü oyunlarda sizi paralıyor bu insan. Daha önce bahsetmiştim sanıyorum; öyle bir rekoru vardı ki Lumines'te, benim en iyi oyunda yaptığım skorun beş katı civarındaydı. (Böyle ilginç yetenekleri olabiliyor kızların.)

İlkokul bitti, ortaokul başladı. (O zamanlar ortaokul vardı, bakmayın suratıma.) O da bitti, liseye geldim. Herkes birbirile flört ederken, ben oyun oynuyordum ve gördüm ki oyunların başında zaman geçirecek hiçbir kızın ilgisini çekemeyeceğim. Ben de oyunları bir kenara bırakıp okulun en popüler olma yolunda ilerledim... Diyeceğimi sandıysanız, elbette ki yanlışınız.

Oyun oynamaya devam ettim, hiçbir kızın, hiçbir zaman ilgisini çekmedi bu hobim. Onlar farklı bir dünyada yaşıyordu. Erkeklerin genlerindeki o adrenalin, o konsantrasyon ihtiyacı, o ilgi, onlarda yoktu. Erkekler avcı, kızlar da avdı o dönemde. Av olmak da istiyorlardı. Erkekler onlarla ilgilenin, onlar modayla ilgilenin, giyinsinler, gezsinler... "Amma genelledin Tuna ya!" diyorsunuz belki fakat gerçekler bunlar.

Lise bitti, üniversite başladı. Burada kızlar daha farklıydı. Dünyaya biraz daha geniş çerçeveden bakıyorlardı sanki; aslında ilgi alanlarında olmayan şeylerin bile varlığını kabullenebilmeye evresine geçmişlerdi. Bu dönemde oyun oynamak isteyen, oynamayı başaran birçok kızla tanıştım. Kimisi çok yakın arkadaşım, kimisi

benim bilgisayarla aramın iyi olduğunu bilip de bana danışan, tanımadığım oyun meraklılarıydı. Ne var ki onların ilgisi hiçbir zaman erkeklerinkine erişemedi. Gözlemedim, tattım, analizini yaptım. Onlar sadece vakit geçirmek, evde durdukları o boş vakitlerde zaman doldurmak için oynuyordu oyunları. Üstelik o zamanlar Facebook yok, internetten oyun bulmak kolay değil, oyun bulup yüklemeleri gerekiyordu ve zorlanıyorlardı.

Şimdi işler daha da kolaylaştı. Tarla kurmacalar, mini iPhone oyunları, flash oyunları derken herkes bir şekilde oyun oynar oldu. Ne var ki onlar ile erkekler, orta noktada hala buluşmuyor. Erkekler oyun oynuyor, kızlar onların oyunlarını fark etmiyor. Kim bilir, belki böylesi daha iyidir... Değil mi Elif? (Gülümsüyorum sadece sana Tuna. - Elif) ■





## Her Oyunda Özgür Olmak Zorunda mıyız?

**Ö**zgürlük... Şimdi bu kelime üzerine ne felsefi bir yazı yazılır, değil mi? Ama ben böyle yapmayacağım ve esas konumuz olan oyun dünyasındaki özgürlüklere değineceğim. Aslında böyle dediğimde de genel bir bakış açısı algılanabilir ki onu da yapmayı sadece "sandbox" türündeki oyunların özgürlüğünden bahsedeceğim.

Şimdi, öncelikle sandbox terimini bilmeyenler için kısaca açıklama yapayım. Bu terim, bugüne kadar özellikle Grand Theft Auto serisi için kullanılırken Crackdown, Far Cry 2, Just Cause 2, Mafia ve Saints Row 2 gibi yapımlar da aynı kategoride değerlendirilebilir. Sadece isimleri sayınca bile kafanızda bir fikir oluşmuştur sanırım. Bu oyunların tümünün ortak özellikleri şu ki bir karakteri kontrol ediyor, dev bir haritada istediğimiz gibi oluyor, farklı noktalardan farklı görevler alıyor ve zaman zaman görev peşinde koşmayı bırakıp istediğimizi yapıyoruz. Grand Theft Auto serisinin belki de en başarılı oyunu olan Grand Theft Auto: San Andreas ise bu konuda tavan

yapan bir yapımdı ve oyuncuyu tamamen kendi tercihlerine göre hareket etmeye yönlendiriyor, tam anlamıyla özür bırakıyordu. Sadece vücudumuz üzerinde yapabildiğimiz değişiklikler bile oyunu benzersiz kılan detaylardan en basitiydi. Sonrasında gelen Grand Theft Auto IV'te ne oldu peki? Yapımcılar bu serbestliği, özgürlüğü törpülediler ve detaylıca, profesyonelle hazırlanmış bir yaşam öyküsünü oynayabileceğimiz, daha az özgürlükçü, genel gidişatın kabaca belirlendiği bir oyun hazırladılar. Bazıları, özellikle de özgürlükçü kesim bu durumdan oldukça şikayetçiydi ama bazıları da ya senaryoya ya da görselliğe kendilerini kaptırıp durumu dert etmediler.

Mart ayında piyasaya sürülen Just Cause 2, özgürlükçü oyuncular için müthiş bir fırsattı ama bu kez de senaryo adına en ufak bir şey yoktu karşılarında. Özgür olmanın bedeli, vasıfsız olan senaryoyu bir kenara atıp serbestçe dolaşmaya yöneltti oyuncuları. İyice geriye gidip 2002 yılındaki Mafia'yı hatırlayalım bir. Klişe hikayesine rağmen muazzam bir atmosfer ama kısıtlanmış özgürlük

vardı elimizde. Peki bu durumdan şikayet eden oldu mu? 2002 yılı piyasası için dikkate alınmayacak kadar az kişi şikayetçi oldu sanırım.

Fark ettiğiniz üzere aradan geçen yılların beklentileri değiştirmesi, bu tip oyunlar hakkında farklı görüşler oluşmasına neden oldu. Türün son örneğiyse Ağustos ayında piyasaya sürülen Mafia II'ydi ve bu farklı görüşler, oyunun değerlendirilmesi aşamasında çok farklı sonuçlar doğurdu. Mafia II'yi öve öve bitiremeyenler, oyunun senaryosuna ve atmosferine kendilerini kaptırırken oyunu yerin dibine sokanlara çizgiselliğe ve oyuncunun adeta dar bir koridora hapsedilmesine isyan ettiler. Benim görüşümü soracak olursanız, ben de bu tip oyunlardaki özgürlüğü seviyorum ama senaryo çok iyiyken ve atmosfer oyuncuyu kendine hayran bırakabiliyorken özgürlüğüm kısıtlansa ne olur ki? Çok mu özgür olmak istiyorum? Açarım Just Cause 2'yi, daldan dala uçar dururum. Ya sizin beklentiniz, görüşünüz nedir? ■

[twitter.com/fisek](https://twitter.com/fisek)



HIZLI VE GÜÇLÜ OLMANIN DOĞASINDA V



Monster Notebook'lar Kingston® SSDNow sürücülerini kullanıyor.  
Monster Notebook'lar yüksek performans gerektiren uygulamalar, en hızlı ve en güvenilir her zaman yüksek performans gösteren en üstün bilgisayar bileşenlerini kullanıyor.





# monster®

Powerful Technology

AK  
AR



konscepto

le daha hızlı, daha güçlü.

yeni bilgisayar oyunları ve ofis kullanımına kadar geniş bir ihtiyacı karşılamak amacıyla,  
rinin birarada kullanılmasıyla tasarlanmıştır.

**R.U.S.E.**

Gerçek zamanlı stratejiye taze kan...

**LEVEL 165**

1 EKİM'DE PİYASADA



# HERKESE Ofis 2010 kitabı ve DVD film HEDİYE

**DVD**  
DVD FİLM + KİTAP

**Zombi PC avcıları!**  
CHIP nasıl mücadele edeceğinizi açıklıyor

AYLIK YAYINDIR • ISSN:1300-9419 • 112415 • YIL:15 • 2010/09 • 7.00 TL

09/2010  
**CHIP**  
www.chip.com.tr TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ



HACKER DOSYASI ► HACKER DOSYASI ► HACKER DOSYASI ► HACKER  
**Hacker Yöntem**  
Sosy Her Tür  
Hacker'ların nasıl saldırdığını öğrenin. Önlemenizi



Microsoft'unkinden daha iyi  
**CHIP Service Pack**  
Windows 7 için



Çindekiler ✓64 Bit ✓USB 3.0  
Sadece 5 dk'da kullanıma hazır

**Cesur olanlara tehlikeli ipuçları**  
Risk almaya hazırsanız sisteminize bu uygulayın. Olabilecek en üst performan

**WINDOWS 7 SP1**  
Orijinalini beklemeye gerek yok: CHIP'in servis paketi Windows 7'nin tüm



**Her yönüyle**  
Sonuç, veri koruma, algoritma: Arama dev  
**Hangi 3G daha**  
Farklı mekanlarda üç operatörü karşı  
**3 TEST**  
Platform testi: ► Netbook mu Notebook mu



**CHIP KİTAP** Office 2010 için çok özel ipuçları  
**DOLU DOLU TAM 112 SAYFA!**

**Microsoft Office 2010**  
Türkçe sürüm  
Yeni Microsoft Office'i tüm detaylarıyla öğrenin!

- Word 2010 ► Excel 2010 ► PowerPoint 2010 ► OneNote 2010
- Outlook 2010 ► Access 2010 ► Publisher 2010



**3 TAM SÜRÜM**  
**2 VIDEO EĞİTİM**  
**YAZILIM HEDİYE**



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

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



'KLAS, DESTANSI, GÖSTERİŞLİ, DETAYLARA DİKKAT EDİLMİŞ VE İNANDIRICI' - PC ZONE 'HIRSLI, STİL SAHİBİ VE ÖZENLE GELİŞTİRİLMİŞ' - PSM3

'2010 YILININ EN BAŞARILI ÇIKIŞLARINDAN BİRİSİ OLAĞINDAN EN UFAK BİR ŞÜPHEM YOK' - VIDEOGAMER.COM



# MAFIA II



FOLLOW US ON:  [WWW.FACEBOOK.COM/MAFIA2GAME](http://www.facebook.com/mafia2game)  [WWW.TWITTER.COM/MAFIA2GAME](http://www.twitter.com/mafia2game) DEMO AVAILABLE AUG. 10 AT [MAFIA2GAME.COM](http://mafia2game.com)

## 27TH AUGUST 2010



© 1998-2010 Take-Two Interactive Software, Inc. and its subsidiaries. Mafia II is developed by 2K Czech. 2K Czech, the 2K Czech logo, 2K Games, the 2K Games logo, RAGE Engine, Mafia, Mafia II, the Mafia II logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS", "PS3", "PS Move" and "PS Move" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NVIDIA and PhysX are trademarks of NVIDIA Corporation and are used under license. All other marks are property of their respective owners. All rights reserved.

