

# LEVEL

Sayı: 173 Ay: Haziran Fiyatı: 6.90 TL (KDV Dahil)

Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

2011 - 06 - ISSN 1301-2134

## Call of Duty: Modern Warfare 3

Activision Blizzard, Londra'da Call of Duty: Modern Warfare 3'ü E3 öncesi dünyanın çeşitli yerlerinden gelen basın mensuplarına nefes kesici bir sunumla tanıttı. Şimdi oyun MW3 olunca Londra'dan döndüğüm gün ofiste etrafımı sardılar tabii ki. **Yeni Call of Duty nasıl olmuş?** Infinity Ward, perde arkasından oyunu Sledgehammer Games'e mi yaptırmış? Sledgehammer Games işi kıvrabilmiş mi? Yoksa efsaneyi öldürmüş mü? Oyun içi grafikler nasıl? Multiplayer özellikleri nasıl? Anlatsana abi ya... "Durun, gelmeyin üstüme üstüme, anlatacağım yahu!" dedim. *Devamı 36. Sayfada*



## L.A. NOIRE

**Rockstar Games'ten son dönemin en iyi aksiyon oyunu**

Yalan neden söylenir? Söylenmeli midir? Hayvanlar neden yalan söylemez, hiç düşündünüz mü... Çünkü yalan söylemek akıl işidir. Belirli bir zeka ister ki buradaki IQ seviyesinin çok da yüksek olduğunu söylemek zor.

Çeşit çeşit yalan vardır. Beyaz yalanı, pembe yalanı, yok mor üstüne çizgilisi... İnsanlar yalan söylemek istesin, bahaneleri de hazırdır zaten.

Daha küçüklükten başlanır yalan söylemeye. "Aaa, buranın hali ne böyle?!" der anne

mesela, yerdeki kırık tabakları göstererek. "Şey, anne, demin ben burada sessizce otuyordum, sonra çok acayip bir ses geldi. Benim topum düşmüş meğerse 12. kattan aşağıya, onu geri atmak istemiş arkadaşlar ama pencere kapalıymış. Top pencereye çarpıp pencereyi açmış, pencere de dolaba çarpmış, tabaklar da ucunda duruyormuş, düşmüş..." Sessizce oturan çocuk, telepatik olarak bunları anlıyor; çünkü ve anne de biz çizgi-film kahramanı olduğu için herhangi bir zekaya sahip değil... *Devamı 72. Sayfada*



## SüperCan

Thor'u izlediniz mi? Evet mi? Tamam, o zaman Marvel kahramanlarını seviyorsunuz demektir. Spider-Man'ın yeni filmi gelse diye düşünüyorsunuz, Incredible Hulk'ın The Avengers'da nasıl bir role sahip olacağını merak ediyorsunuz ve Iron Man'ın animesinin nasıl olduğunu çoktan öğrenmişsiniz demektir. Peki bu kahramanların tamamıyla Türk bir yapımda yer aldığı söylese, neler hissedersiniz? Ben heyecanımı gizleyemedim ve oyuna anında balıklama daldım ve bakın, **Sobee'nin ellerinden neler çıkmış...**

## Yemyeşil ağaçlar

Bu oyunda ilk olarak ilgimi çeken konu grafikler oldu; çünkü ağaçların salınışı, yemyeşil çimenler, SüperCan'ın hareketleri daha ilk saniyeden beni etkilemeyi başardı. *Devamı 16. Sayfada*

## Mass Effect 3

Ellerim kaşınıyor; para mı gelecek acaba? Yok yok, bunca zamandır beklememe degecek güzel bir RPG geliyor bence. BioWare beni bir zamanlar nasıl da mutlu ederdi; her yaptığı hareket karşısında öylece kalakalırdım. Fakat Dragon Age'den sonra kendileriyle aram biraz açıldı ama bu açıklığı da ortadan kaldırmayı bildi firma. Döneminde piyasaya çıkan Mass Effect ve sonrasında beni bir kat daha mutlu eden, serinin ikinci oyunu, tam da aradığım cinsten bir RPG oynamama imkan vermişti. *Devamı 48. Sayfada*

## DiRT 3

Tarihini hatırlayamam şimdi ama DiRT 2'nin kökünü yeni kurutmuşken DiRT 3'ün haberini almıştım; hatta bir de ilk bakış yazısı nasip olmuştu bana ki o dönem çıkan haberlerin içeriğine göre DiRT 3'te karlı - buzlu pistlerin yanı sıra gece yarışları olacaktı. Yarış oyunlarında buzlu pistlere ne kadar uyuz olsam da gece yarışları, DiRT serisinin görsel kalite anlayışını da hesaba katınca iştahımı kabartmıştı. Daha da ötesi, "Gymkhana" diye bir terimden de haberim olmuştu

ve tabii ki DiRT 3'te bu olay da yer alacaktı. Gymkhana'nın kabaca "ralli otomobilleriyle **antikalik yarışmak**" olduğu da şöyle bir hatırlayalım yeni gelmişken. *Devamı 80. Sayfada*



# Bu fırsatları görmezden gelmek mi?

Bu fiyat listesindeki fiyatlar 01.06-30.06.2011 için geçerlidir. Bu fiyat listesinde yer alan ürünlerimizi stoklarımızla sınırlıdır. Tüm ürünlerde KDV oranı, promosyonları içinde belirlenmiş oranlar çerçevesinde hesaplanmıştır. Fiyatlarımızın tüm vergiler dâhilidir. Vergi oranlarında meydana gelebilecek değişiklikler ve/veya yeni gelenlere vergiler fiyatlarımızı zaman zaman etkileyecektir. Fiyat listemizdeki yer alan fiyat, ürünün fiyatı değil, stoklarımızdaki son ürünün fiyatıdır. Bu fiyat listesinde belirtilen stok adedini, fiyat listesindeki güncel stok adedini, fiyat listesindeki güncel stok adedini görmek için tüm Media Markt satış alanlarımızdaki her bir ürün için toplam stok adedini belirlemektedir.



Beyaz renk seçeneği

**999.- TL**

WORLD 10x 99,9% TAKSİTLİ FİYAT

**Sony Ericsson Xperia X10 Ceph telefonu**

1 Ghz işlemci, 8 GB hafıza kartı, 8.1 MP kamera, Autofocus, LED Flash ve HD video kayıt, A-GPS, Android Market ile ücretsiz uygulamalar. Toplam stok adedi: 150. Art. no: 1054391, 1054392.

**Yenilik**

Android 2.1 işletim sistemi

3.0" dokunmatik ekran

A-GPS

Bluetooth

Wi Fi FM RADIO

**499.- TL**

WORLD 6x 83,3% TAKSİTLİ FİYAT

**Sony Ericsson Xperia X8 Ceph telefonu**

600 Mhz işlemci, 2 GB hafıza kartı, 3.2 MP kamera ve video kayıt, Android Market ile ücretsiz uygulamalar. Toplam stok adedi: 350. Art. no: 1066976.

FM RADIO

Wi Fi

Bluetooth

Android 2.1 işletim sistemi

2.6" dokunmatik ekran

5 MP Kamera

**599.- TL**

WORLD 10x 59,9% TAKSİTLİ FİYAT

**Sony Ericsson Xperia X10 Mini Pro Ceph telefonu**

600 Mhz işlemci, QWERTY klavye, 2 GB hafıza kartı, 5 MP kamera, Autofocus, LED Flash ve video kayıt, A-GPS, Android Market ile ücretsiz uygulamalar. Toplam stok adedi: 300. Art. no: 1065665.

**PEŞİN FİYATINA 10 TAKSİT** WORLD

\*Her kredi World Card'a peşin fiyata 22 taksit uygulanır. 500 TL ve üzeri alışverişler için geçerli değildir.

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

# MediaMarkt

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



## ÖZGÜRLÜKTEN KAÇIŞ

Grand Theft Auto'nun yıllar içinde geçirdiği evrim, Rockstar Games'in genel politikasına da yansımaya başladı sanki. San Andreas'tan GTA IV'e geçişte sergilenen tutum ve alınan kararlar, firmanın yeni oyunu L.A. Noire'da da kendini hissettiriyor.

Nasıl ki San Andreas'taki özgürlük ve zengin içerik GTA IV'te yoktu, GTA IV'teki görsel kalite ve detaylar da San Andreas'ta yoktu. Bu bir tercih, bir seçim yapımcılar için. Yeni nesil oyuncuların büyük bir kısmının teknik detaylara daha fazla önem verdiği bir gerçek ve yapımcılar da bu talebe göre hareket etmekte doğal olarak.

Bahsettiğim geçiş, şimdi de L.A. Noire'da karşımıza çıkıyor. Oyunun teknik açıdan ne kadar başarılı olduğu ve yüz detayları konusunda ne kadar büyük bir iş becerdiği ortada. Oyun tarihinin en "gerçek" yüz animasyonları var karşımızda, teknik beceri en üst seviyede ama ya özgürlük? İsteddiğiniz tek şey özgürlükse ciddi anlamda hayal kırıklığına uğrayacaksınız ama buna rağmen belki de oyun tarihinin en iyi dedektiflik oyunuyla karşı karşıya olduğumuzu da unutmayın.

Kapağımızı L.A. Noire ile süslemeye karar versek de sanırım birçoğunuz için çok daha önemli bir başlık olan Call of Duty: Modern Warfare 3'ü de es geçmedik. Oyunun İngiltere'de gerçekleştirilen özel etkinliğine katıldık, Activision yetkilileriyle özel bir röportaj yaptık ve gördüklerimizi anbean sizlere aktardık.

Şimdi tercih sizin; dedektif mi olacaksınız, yoksa bitmek bilmeyen savaşa mı devam edeceksiniz? Keyifli okumalar...

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



- Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi LEVEL, 15. yıl kutlamalarına başladığı özel Crysis 2 sayısı ile son yılların rekorunu kırdı. Tahmini satış rakamı 15.000 olarak belirtilen özel sayımızın net satış rakamıysa 16.512 olarak kayıtlara geçti.



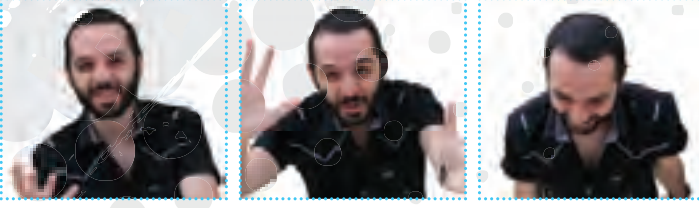
- Sony Türkiye, bu ay piyasaya sürülecek olan inFamous 2 için aşağıdaki inFamous 2 kodları aracılığıyla 100 kişiye ücretsiz inFamous 2 tişörtü hediye ediyor. Detayları 28. sayfada bulabilirsiniz.



- Bu ay içeriğimizde yer alacağını zarftan duyurduğumuz inFamous 2 incelemesi, PlayStation Network'deki problem nedeniyle gelecek aya ertelenmiştir. Ayrıca oyunun incelemesini bu ay içinde LEVEL Online'da bulabilirsiniz.

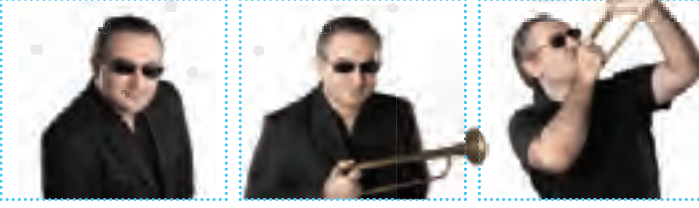
■ Uçakta doğmuş olsan ve her ülkeye vizesiz giriş hakkın olsa hangi ülkede yaşamak isterdin?

## Tuna Şentuna



■ Ben uçakta yaşamaya devam ederdim. Uçağı da bir güzel ele geçirdim mi, ver elini vizesiz girebileceğim tüm ülkeler!

## Cem Şancı



■ Bu ne saçma bir kuraldır. Bence canı sıkılan uluslararası topluluk, "Hadi gelin, bugün eğlenceli bir karar alalım, ne alalım, aaa, uçakta doğan çocuklara piyango verelim, ahahaha, ay çok süperiz, can sıkıntısından ne yapacağımızı bilemedik. İmzalar Lütfen..." şeklinde bir karar almış. Başka mantıklı bir açıklama getiremiyorum buna.

## Ahmet Özdemir



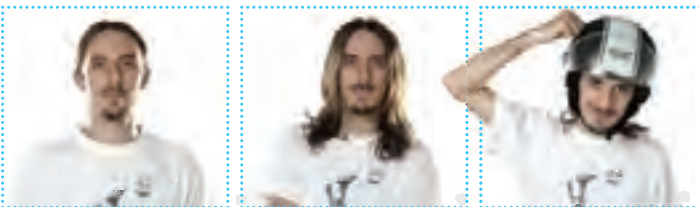
■ Hmm... Bahamalar'ı, İngiltere'yi ve Avrupa'yı eledim. İlk tercihim Güney Florida, sonra cennet vatanım Türkiye olurdu.

## Ayça Zaman



■ Güneş, sıcak kumlar, masmavi deniz, renkli kokteyller, tropik meyveler ve bir ihtimal papağanlar... Oh, mis gibi valla, Maldivler'i seçiyorum!

## Ömür İklim Demir



■ Heineken Fabrikası yanı, Amsterdam, Hollanda.

HAZİRAN 2011, SAYI 173

### YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

### İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

### YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

### YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

### YAZI İŞLERİ

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

### YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

### GRAFİK TASARIM

Emre Öztinaz emre@level.com.tr

### KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Çenk Durmazel cenkdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Emrah Gürkan bro@level.com.tr

Eray Ant eray@level.com.tr

Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Murat 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

Turgut Taneli turgut@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

### MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

### YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoglu

### REKLAM

Grup Başkanı: Cem M. Başar

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

### LEVEL Reklam Satış Müdürü:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırmıoğlu

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

### Kurumsal İletişim Direktörü

Neslihan Sadıkoğlu

### REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

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

Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850

Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

# TÜRKİYE'NİN IŞIK HIZINDA FİBER İNTERNETİ

TURKCELL SUPERONLINE'DA

# 1000 Mbps

Dünya standartlarının üzerinde, 100 Megabite ve hatta 1000 Megabite varan hızlarla dilediğiniz müziği anında, merak ettiğiniz filmi bir dakikadan daha kısa sürede indirin, en yüklü dosyaları göz açıp kapayıncaya kadar paylaşın.

Işık hızında internet çağına  
hoş geldin Türkiye.

► 0850 222 0 222 • [www.superonline.net](http://www.superonline.net)

**TURKCELL**  
SUPERONLINE

Bahsedilen süreler, DVD kalitesinde 4,7 GB film, 4 MB müzik verisi ve 2 MB fotoğraf için teorik olarak verilmiştir. 1000 Mbps, varsayılan en yüksek ev kullanımı bağlantı hızıdır. Turkcell grup şirketi olan Superonline tarafından sunulan fiber internet, hizmetin verildiği bölgelerde (şu anda 10 ilde) geçerlidir. Turkcell Superonline sadece telif hakları yasasına uygun sitelerden film ve müzik indirilmesini destekler. Ayrıntılı bilgi için: [www.superonline.net](http://www.superonline.net) veya 0850 222 0 222



## L.A. Noire Sayfa 72

Birbirinden değerli oyunların altında imzası bulunan Rockstar Games, bizi bu kez Los Angeles'in suç dolu sokaklarına götürüyor.

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

### 34 Pixel Junkie

#### DOSYA KONUSU

- 36 Call of Duty: Modern Warfare 3
- 64 Masaüstü Rol Yapma Sanatı

#### İLK BAKIŞ

- 44 Rage
- 46 Starhawk
- 48 Mass Effect 3
- 52 Prey 2
- 54 BioShock Infinite
- 58 Dragon's Dogma
- 59 Alice: Madness Returns
- 60 Warhammer 40.000: Space Marine
- 61 Catherine

#### 62 Doktorlar

#### İNCELEME

- 72 L.A. Noire
- 80 DiRT 3
- 84 Mount & Blade: With Fire and Sword
- 86 Darkspore
- 87 The First Templar
- 88 The Witcher 2: Assassins of Kings





## LEVEL DVD 173

### DEMOLAR

Anomaly - Warzone Earth  
Crazy Machines Elements  
Cubetastic  
Faery: Legends of Avalon  
Icebreakers  
LEGO Pirates of the Caribbean  
Mount & Blade:  
With Fire & Sword  
Vesuvia

### BEDAVA OYUNLAR

Offroad Racers  
TAGAP  
The Battle for Wesnoth

### KURULUM DOSYALARI

9Dragons

### VİDEOLAR

Ace Combat: Assault Horizon  
Alice: Madness Returns  
Call of Duty: Modern Warfare 3  
Dead Island  
Diablo III  
Driver: San Francisco  
Duke Nukem Forever  
Fallout: New Vegas  
F.3.A.R.  
Hitman: Absolution  
L.A. Noire  
LotR: War in the North  
Mount & Blade: WFS  
Need for Speed: The Run  
Prototype 2  
Rage  
Red Faction: Armageddon  
Rocksmith  
Sonic Generations  
Soulcalibur V  
Unreal Engine 3

### FİLM FRAGMANLARI

Green Lantern

### LE-VİDİ'DE BUAY



### MSI Overclocking Master Arena 2011

Cevahir Otel'de gerçekleşen etkinlikte tanıtımda olan tüm ürünlere bir bakış.

### PC Topluyoruz

Geçen ay problemler yaşatan "PC Topluyoruz" bölümünün ilk ve ikinci kısmı.



## DiRT 3 Sayfa 80

Colin McRae adını kalbimizde yaşatan seri, yine olağanüstü, yine heyecan dolu yarışlara ev sahipliği yapıyor.

## 90 Brink



- 94 Snuggle Truck
- 96 Thor: God of Thunder
- 97 Crazy Machines Elements
- 97 Cubetastic
- 97 Don't Take it Personally, Babe...
- 97 Icebreakers

## 98 Role Playing Günlükleri

- 101 Donanım
- 108 Rehber
- 114 Market
- 118 Kültür & Sanat

## 122 Rocko@Psikiyatır

- 124 Kare
- 130 LEVEL 174

# POSTA

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

Paranız yetiyorsa atın: [inbox@level.com.tr](mailto:inbox@level.com.tr)



## ÇOK BÜYÜK BİR DERDİM VAR

Merhaba tüm LEVEL çalışanları ve Tuna Abi. İki adet sorum olacak...

1. Lütfen bana yardım edin. Portal 2 çıktığında babamları ikna edip o gün kredi kartı ile Steam'den satın aldım ama arkadaşlarım beni babamdan daha iyi tanımlar sanki... Portal 2'yi aldığımız sırada girdiğim bütün kredi kartı bilgilerini Steam kaydetmiş. Ben dur durak bilmeden Magicka, Portal, Portal 2 (Oysa ki sadece bunu alacaktım...), Left 4 Dead 2, Killing Floor, Half-Life 2 ve bölümleri vb. derken, bugün de indirimde diye arkadaşım ile kendime, Need for Speed: Shift alınca, bir anda gözümün önünde bir ışık belirdi. N'apıyorum ben?! Lütfen bana yardım edin. Şu an da gözüm Assassin's Creed: Brotherhood ile Crysis 2'ye aynı anda bakıyor! Durdurun beni!

**Seni durduracak olan biz değiliz İlhan; bizzat baban seni Venüs'e yollayacak gibi duruyor.**

**Adamcağız bir tane oyun al diye vermiş kredi kartını, eve gelmiş bin tane! (Cevap Nar.) Gözünün önünde beliren ışık, babanın sinirden alev alıp bildiğin "Fireball"a dönüşmüş hali. Yerinde olsam kaçardım. Bak ne geldi aklıma; küçükkken abla ile ben itişiyor muyduk, bir şeyler yapıyorduk ve sehpanın üzerindeki işlemeli, kakmalı-oymalı vazoyu düşürdük ve paramparça oldu. Annemin şerrinden o kadar çok korkuyorduk ki direkt olarak evden kaçtık. Evet, vazo düştü, kırıldı, beş saniye geçmemişti ki biz apartmanın sokak kapısından çıkıyorduk. O yaşta nereye gidiyoruz, sokakta bizi bulsa birileri ne yapar, bunları hiç düşünmeden... O yüzden sen de bohananı al git bence. Ya da babana her şeyi itiraf et; yoksa biz edeceğiz!**

2. sorum da şöyle: İyi bir miktar para biriktirmiştim ve Xbox 360 ya da PS3 almayı planlıyorum. Arkadaşımdan birkaçı, "Xbox mı? Bin üzerine uzaya götürür,

süper abi!" dese de bir kaç, "PS3 almamak mı? Kratos'a büyük hakaret abi!" diyor. Sizin görüşünüz nedir?

**Benim görüşüm Sarella gofret. Yeni çıktı ve inanılmaz gerçekten. Üstüne binmene gerek olmadan, sadece yiyerek uzaya gidebiliyorsun, öyle bir lezzet. (Viral reklam!) Bu tip sorulara yanıt vermeyeceğime dair şerefim ve namusum üzerine yemin etmiş olduğum için sana NGP diyorum.**

3. Tuna Abi sence Brink o kadar paraya değer mi yoksa, biraz daha mı bekleysek? Ya da babamdan korkup Steam hesabımı mı kapatsam?

**Brink biraz patlak çıktı be İlhan. Pek tek düze. Online oynarsan biraz daha idare ediyor ama sebil gibi FPS varken Brink maalesef pek iyi bir iş çıkartamamış gibi duruyor. O yüzden sen hiç beklemeden Steam hesabını kapat, baban eve geldi, geliyor. Elinde de beysbol sopası... (Bu**



arada iki soru soracağım deyip üç soru sorman da gözümünden kaçtı sanma.)

Sorularına cevap verip yayımlarsanız, şu içimdeki kredi kartı ekstresinden doğan karın ağrısını biraz hafifletirsiniz. Şimdiden teşekkürler. Hoşça kalın!  
İlhan BULGURLU

## XBOX LIVE İLE MUTLU GÜNLER

Merhaba Tuna Abi,

Xbox Live ile ilgili birkaç sorum var ve yardımını bekliyorum. Bu sıralar Xbox alacağım ama tam karar veremedim; sence ne yapmam?

Xbox 360 al. Nasıl net bir cevap, değil mi?

1. Bu Xbox Live hesapları UK ve US diye ikiye ayrılıyor mu? Nedir bu?

**Şimdi şöyle; aslında Amerika ve Avrupa diye ayrılıyor (Daha da ayrılıyor da diğer bölgeleri boş ver şimdi, kafan karışmasın.) ve normalde de bizim Avrupa'ya dahil olmamız gerekiyor. Avrupa'da**

## Modern Warfare 2 ve Black Ops, bana sorarsan gereğinden fazla abartılmış durumda

da Xbox Live'in en popüler olduğu ülke İngiltere, yani UK. Konsolu alıp Xbox Live'a bağlanmak istediğinde bir bölge seçmen isteniyor, sen de Amerika'daysan US, Avrupa'daysan da ülkeni seçiyorsun; ya da en popüler olanını...

2. Bazı forumlarda okuduğuma göre, CoD:BO harita paketlerini falan indiremiyor muyuz; Türkiye'yi kabul etmiyor muyuz. Nedir bu olay?

**Microsoft, konu Xbox 360 olunca Türkiye'yi adamdan saymıyor. O yüzden Xbox Live'da hesap yaratırken Türkiye'yi seçemiyoruz. Dolayısıyla bırak harita paketini, hiçbir şeyi indiremiyor sun... İndirmek içinse, bir sonraki sorunun cevabındaki-leri yapıyorsun.**

3. UK hesabı mı açmalıyım, US mi? Farkları neler?

**Bence UK hesabı açmalısın. Bunun için de hesabını yaratırken, internette bir yerlerden bulacağın bir İngiltere adresini giriyorsun. Tabii böyle olunca, kredi kartının bilgileri, bu adresle uyuşmuyor ve puan ve üyelik almak için tek bir yolun kalıyor: Mağazalarda satılan puan ve üyelik kartları. Ne var ki bu kartlardan ülkemizde de kolay kolay bulunmuyor! O yüzden sen de hesabını açtıktan sonra www.maximuscards.com adresine giriyor ve buradan, UK için geçerli olan puan veya üyelik kartlarını satın alıyorsun ve bu kartlardaki kodu hesabında kullanarak istediğin içeriğe ulaşıyorsun...**

4. Xbox 360'a hangi oyunu almalıyım sence? PC'de Crysis 2 var, onu multiplayer oynuyorum. Bence Xbox 360'a Crysis almamalıyım. CoD:BO + Escalation mu alayım? (Escalation alırken sorun olmaz değil mi?) Veya bir gamepad ve Mortal Kombat mı alayım? Kararsızım...

**Online oynayacaksın CoD iyi bir seçim ama Mortal Kombat da gayet iyi. Bence ikisini de al! Bir yıllık Xbox Live Gold üyeliği de aldın mı, tadından yenmez.**

Tüm LEVEL ahalisine selamlar. Kolay gelsin...

Soner GÜL

## J-ROCK!

Sevgili LEVEL dergisi ve onun en kıymetli çalışanı Tuna Abi, Neyse hemen sorulara geçmek istiyorum malum vaktiniz kısıtlı.

1. Dergide neden J-Rock (Visual Kei) gruplarına vermiyorsunuz? Bu durumun beni üzdüğünü belirtmek isterim.

**Bu durum seni üzüyor ama geriye kalan binlerce okuyucunun, kafalarında kocaman bir soru işaretiyle dolaşmasını engelliyor sanırım. J-Rock'ı geç, Japonya'dan veya Uzak Doğu'dan çıkan herhangi bir müzik türü ülkemizde pek tutulmuyor. Biz J-Rock'ları burada tanıtsak, sen mutlu olursun ama kafalarında kocaman soru işaretleri olanları ne yapacağız?**

2. LEVEL DVD'sinde bedava oyunlara yer veriyorsunuz. Bu çok hoş ama oyunları biz seçsek daha güzel olmaz mıydı?

**Emin ol bunu yapmak isterdik ama tam sürüm oyunları dergiyle birlikte vermek hiç de kolay değil. Yani biz dergide oturup, "Hocam bu ay bence Call of Duty 3 iyi gider, haydi alalım iki saat içerisinde." diyoruz. Gönül istiyor, prosedürler izin veriyor.**

3. Neden Killzone 3 bu kadar abartılıyor? Bana sorarsanız, Resistance 2 daha iyi bir seçim olacaktır. Ayrıca Killzone 3 fazla basit.

**Killzone 3 kötü bir oyun değil yahu, sen yeni beğenmedin?**

**Resistance 2 de güzel ama Killzone 3'e de laf ettirtmem şimdi durduk yere!**

4. Persona 3 Portable gelmiş geçmiş en iyi RPG'lerden biri. Neden 8,8 gibi düşük bir puan verdiniz?

**8.8'e de düşük dediğine göre artık seni pesimist ilan edebiliriz Borançan. P3P'ye 8.8 gayet iyi bir puan. Dergide kaç tane oyuna bu puanı vermişiz, ona da bir bak istersen.**

5. Ve işte son soru... Sence gelmiş geçmiş, en abartılmış oyun hangisidir?

**Elbette ki Call of Duty'nin son birkaç oyunu.**

**Modern Warfare 2 ve Black Ops, bana sorarsan gereğinden fazla abartılmış durumda. Ne oyun dünyasına getirdikleri bir yenilik var, ne de insanın kafasını kurcalayan, üzerinde büyük bir etki bırakan senaryoları...**

Sorularımı yanıtlarsanız çok sevinirim, sevgiler...  
Borançan KAYA

## GTA ATEŞİNİZİ KÖRÜKLER

Öncelikle merhaba Tuna Abi. Tam dört yaşından beri "atari" oynadığım için oyunlara acayip bir merakım vardır. Şimdi 16 yaşında olduğum düşünülürse, bayağı bir geçmişim var. Derginin ilk sayısından beri takip ediyorum demek isterdim ancak ilk defa Mayıs sayısı ile tanıştım. Hatta "GTA Özel" dosya konusu sayesinde tanıştım diyebilirim. Benim de böyle bir dergide yazı yazmak veya böyle bir dergi kurmak gibi bir hedefim, hayalim var. Kim bilir belki ileride rakip oluruz... Neyse fazla uzattım, sorulara geçeyim.

**Bizimle Mayıs sayısında tanışmış olmanı görmezden gelemeceğim. Ondan bir önceki ayki Crysis 2 sayısını kaçırmış olmana hele, hiç anlam veremedim! Neyse geç olsun da güç olmasın; nihayetinde bizle tanışmışsın. Gel otur, bir kola ikram edelim sana. Ama ileride rakip olacak olman hoşumuza gitmedi. Sanırım ayağını kaydıracağız, buna izin veremeyiz! Şaka şaka, bak buzlu kolan da geldi, sorularını yanıtlayalım birlikte...**

1. Dediğim gibi dört yaşından beri oyun oynuyorum. Geçen sene de son derece tarihi eser kıvamına gelmiş bilgisayarımı değiştirdim ve yerine sağlam özellikleri olan bir dizüstü aldım. Ancak dizüstü konusunda çok fazla endişem var. Örneğin oyun oynarken çok ısınıyor, hatta kapanıyor bile. (GTA IV oynarken genellikle.) Laptop oyun için uygun değil midir?

**Laptop'lar gerçekten uzun süre oyun oynamaya çok elverişli değil. Bazı markaların oyuncuları**

**özel çıkarttı laptop'lar dışında durum dediğin gibi bayağı kötüye gidebiliyor. Yerinde olsam tozlanma riskine karşı bilgisayarın fan'larını temizlettirdim. Emin ol bayağı fark yaratıyor.**

2. İleride ben de böyle oyun dergilerinde falan yazı yazmak istiyorum. Acaba neler okumalıyım, üniversitede hangi bölüme girmeliyim?

**Oyun dergilerinde yazmak için oyun oynamalısın. Bunu yapıyorsun, tamam. Yazı dilin iyi olmalı, imla kurallarını su gibi ezberlemiş olmalısın. Yazdığın yazılar ilgi çekmeli ama konudan da çok uzaklaşmamalısın. Üniversitede edebiyat veya dille ilgili bir bölüme gidersen, işin kolaylaşır.**

3. GTA IV'te grafiklerin tavan yapmasından sonra, olası yeni çıkacak GTA'da herhangi bir grafiksel değişim bekliyor musunuz?

**GTA V'ten bahsediyor gibisin. Bence yeni oyunda pek de büyük bir değişim olmayacak grafiksel açıdan zira GTA IV şu an için bile hala fazlasıyla iyi grafiklere sahip.**

Sorularımı yayımlarsanız gerçekten beni çok mutlu etmiş olursunuz. Liberty City'den selamlar!

Mertcan GÖK

## BAŞLIK ARAMAKTAN YORULAN GENCİN DRAMI

Selamlar olsun size LEVEL çalışanları ve Tuna-nii sama! Ben LEVEL dergisini 130. sayıdan beri takip etmekteyim ve sanırım bu da ilk mail'im olacak. Ben kısaca Anime/Oyun bağımlısı, 12 saat oyun, 12 saat Anime izleyerek (Anime bazen 24 saat olabiliyor.) günlerini geçiren bir gencim. Uzatmadan sorulara geçelim.

**Demek uyumuyorsun. Buna inanmamızı bekleyebilirsin çünkü biz de uyumuyoruz çoğunlukla. Oyunlar, diziler derken bir bakmışsın dergiyi unutmamışız! Oluyor bunlar, sorun etmeye değmez...**

1. Yukarıda da belirttiğim gibi Anime hastasıyım ve halen bir konsola veya Xbox'a sahip olmadığım için Anime oyunlarını da oynayamamaktayım. Bu yüzden PC'de bulduklarım ile idare etmek zorundayım. Bana BlazBlue gibi anime'ye benzer bir kaç oyun önerebilir misin?

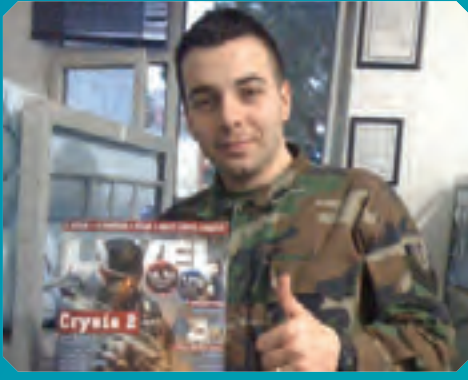
**Bak sen de geçen ay konuk ettiğimiz Betül'den etkilenerek "konsollar ve Xbox" ayrımına gitmişsin. Xbox da bir konsol oysaki... PC'de anime oyunu yok. Var aslında, hem de istemediğin kadar ama bunların %98'i ilişkiler üzerine kurulu olan, diyalog kısmı çok büyük olan garip adventure oyunları. Maalesef BlazBlue dışında benim de önerebileceğim bir oyun yok...**

2. Sana klasik bir soru yöneltmek istiyorum: Xbox 360 mı, PS3 mü? Ben bir öğrenci olduğum için bütçem kısıtlı, ayda ancak bir oyun alabilirim ve bu oyunu orijinal alacağım ki ay boyunca o oyunu online olarak oynayabileyim... Bunu da göze alarak bana bir tanesini önerebilir misin?

**"Beline bağladığı halatlara takılı olan Xbox 360'lar ve PS3'lerle Taksim'de çığlıklar atarak koştan gençten bir daha haber alınmadı." manşetindeki gizli özne ben olacağım bu sorular yüzünden. Cevap PS3; daha da bir şey söylemem!**

3. Son olarak okulda arkadaşlarımız Şefik Abi için endişeleniyor; "Ölü oyunlar görüyorum" kısmı yüzünden... Bu soruyu onlar için soruyorum, Şefik Abi iyi mi, sağlığı yerinde mi?

**Şefik Abi'nin kayıp bir ruh; onun için artık endişelenmeyin. Hem var, hem yok. Hem ölü, hem diri. Tuhaf bir varlık Şefik. Sağlığı da hem iyi, hem kötü -ki ne zaman, ne durumda olduğunu biz bile anlayamıyoruz. Bak birazdan buraya bir parantez**



## Bu ne hal asker!

LEVEL olarak destek verdiğimiz oluşumlardan biri olan FRPNET'in gönüllümüzde taht kuran ismi Kayra "Keri" Küpçi, vatani görevini yerine getirmek üzere gittiği asker ocağından sağ salim dönmüş bulunuyor. Kendisini hasretle, özlemle bekleyen bizlere bir de sürpriz yapan Kayra, asker ocağında bir an olsun yanından ayırmadığı LEVEL'ıyla çakı (?) gibi asker pozu vermiş. Bu fotoğrafta bizi asil etkileyen, daha doğrusu dumura uğratan şeyse kendisiyle aynı anda tanıştığımız sakallarının fotoğrafta görünmez hale gelmesi.

► **açıp konuşmasını yapar zaten, siz de endişenizi bir kenara bırakırsınız. (Şefik parantez bile açacak durumda değil, sevenlerini üzmemek istemezdim ama durumu kötüye gidiyor, bildiğiniz gibi değil -Ahmet.)**

Sorularım bu kadar. Yazım yanıtları için çok üzgünüm; elimden geldikçe düzelttim, beş kere kontrol ettim ve geri kalanını size teslim ediyorum. Yayınlarınız çok mutlu ve mesut olurum. Zaman ayırdığınız için teşekkürler...

*Muratcan Niyazi KOÇAK*

### "PENTAGON'U HACK'LEDİM"

Selam LEVEL ahali, Tuna Abi ve tabii ki Cem Abi. Ben büyük bir oyun severim ve belki bu Cem Abi'nin bir yazısıyla (Oyun oynamanın doğru zamanı) ters düşüyor ama 17 saat PC başında oturduğum oldu. Çok uzatmadan sorularıma geçiyorum.

1. Tuna Abi LEVEL'da çalışmak isteyen bu kadar kişi varken beni alır mısınız bilmem ama ben de katılmak isterim. Oyunlarda yetenekli olduğumu düşünüyorum ve bunu kanıtlamak için mümkünse sizden bana incelemem için bir oyun ismi göndermenizi istiyorum. (Altına Tuna Şentuna yazsanız sorun olmaz.)

**Tamam o zaman Quake'i incele. "Quake ne ya?" dediğini duyar gibiyim. Fırat'a söylerim, seni kara listeye alır! Sana incelemem için bir oyun ismi söylemeyeceğim ama son dönemlerdeki popüler oyunlardan bir tanesini inceleyebilirsin dilersem. Daha sonra da yolla tabii, sende kalsın.**

2. Geçen ay Şefik Abi pek çok şeye yorum yapmıştı Posta bölümünde; kendini yalnız mı hissetti acaba

### "Fırat'ın Zaman Regülatörü" adındaki gizemli nesneyle karşılaştım

Şefik Abi?

**Onun işi gücü dikkat çekmek. Tam bir ilgi delisidir Şefik. İki dakika ilgilenme, hemen küser gider. Hiç kendi halinde değildir. Sürekli konuşur ve seni de konuşturur. Susmak bilmez... İnanın mı bunlara Kamil? (Musti?) Şefik Abi'n bence kendini yalnız da hissetmiyor ama canı sıkılmış olabilir o an. Bulmuş neşeli ortamı, o da katılmış parantezleriyle. Şimdi buraya da yazar bir şeyler; ciğerini okurum ben onun!**

3. Kare bölümündeki yazıları okumaya çalışıyorum ve Cem Abi'nin yazıları hoşuma gidiyor ancak geçen ayki kayıta Fırat Abi'nin yazısına hayran kaldım... O gerçekten senin yazın mı Fırat Abi?

**Yo yo yo... Tabii ki onun değil. Onu benim hiç yayımlanmamış olan "Ben ve şahane eserlerim" adlı kitabımdan aldı ve kendi yazıymış gibi**

yayımladı. Sonuçta patron olduğu için ben de ses çıkartamadım. Kendimi ciddiyete davet ediyorum ve sana da Fırat Abi'nin aslında son derece yetenekli bir insan olduğunu geçergini açıklıyorum. Bir dönem kendi yarattığı bir karakter olan Vosviddin'in hikayelerine yer veriyordu dergide. Onları okumanı da tavsiye ederim.

4. Elimde çok da kötü olmadığını düşündüğüm bir bilgisayar var ancak ekran kartı eski. Akımda Xbox 360 almak vardı ama ekran kartı alıp PC'de daha yeni oyunları oynasam mı bilemedim... Sizce ne yapmalıyım?

**Benim şahsi fikrim Xbox 360 yönünde. Lakin Xbox 360 almak, masraf demek. Online'ına para ver, oyununa para ver... Fakat bir o kadar da güzel oyunlar oynayacaksın, bunu bil. Seçim senin...** Soru sayım çok da fazla olmamasına rağmen sorularım biraz uzun oldu gibi. Ben en iyisi burdan Japonya'ya selam gönderip kapatayım konuyu. Yayımladığınız için teşekkürler...

*Mustafa Kamil ERTEM*

### BULUNAMAYAN KONU

Selamlar Tuna Abi. Öncelikle sorularımın yayımlanacak kadar ilginç olmadığını söyleyerek başlamak istiyorum. Yani e-postanın sonunda, "Üç gün sonra doğum günüm, yayımlarsanız süper hediye olur" ya da "Bunalımdayım, yayımlarsanız çok iyi gelir." gibi bir şey göremeyeceksin. Neyse sorularıma geçmeden önce şunu da belirtmek istiyorum ki sizin ilk sayınızdan beri (Ne günlerdi be...) aralıklarla, son bir senedir de düzenli olarak takipçinizim. Sorular da şöyle...

**Selam Sinan. Ben de cevaplamaya, neden üç gün sonra doğum günü olan arkadaşlarımıza laf attığını sorarak başlamak**

**istiyorum. (Cevabi soruyla vermek...) Belki hediyelerini böyle tercih ediyorlar? Belki doğum günleri yok ama öyle olduğunu düşünmek istiyorlar? Belki nüfus memuru bir hata yaptı? Belki 2012'de dünya yok olacak? Belki... Ne diyorduk yahu?**

1. Çocukluğumdan beri zaman zaman bağımlılık derecesinde, zaman zaman da normal insan gibi konsol ve bilgisayarla oynuyorum. Her zaman hayalim, sizin gibi sevdiğim işi yaparak yani oyun oynayarak para kazanmak olmuştur. Bunu nasıl başarabilirim? Yani bunu kişisel olarak alma; bu LEVEL'da yazar olarak olur ya da başka bir dergide veya bilmediğim başka bir şekilde. Ben senden bir tavsiye ve senin bu işe nasıl başladığını öğrenmek istiyorum.

**Ben bu işe forklift operatörlüğüyle başladım... diye bir hikayem olsa bence muhteşem olurdu. (Muhteşem diye bir erkek ismi var, buna ne diye-**

**ceksin?) Daha önce de açıkladığım gibi ben bu işe çıraklık yaptığım araba tamirhanesine Fırat'ın lüks arabasını getirmesiyle başladım. Tam arabasına binerken dergi yazılarının bulunduğu dosya yere düşmüştü ve onları toparlarken, yanlışlıkla kendi incelememi de araya koymuştum. Birkaç gün sonra bir araç geldi ve "Tuna sen misin?" sorusuyla irkildim çünkü soruyu iki tane iri yarı ve güneş gözlüklü adam sormuştu. Beni kaptıkları gibi LEVEL holdingine götürdüler... Tamam, tamam, bence sen oynadığın oyunları kendin inceleyerek ve belki blog'a dönüştürerek bu işe başlayabilirsin. Yazı diline olabildiğince dikkat et ve cümlelerin Türkçe'ye her anlamda uygun olsun.**

2. PS3 mü Xbox 360 mı? Nihahaohoho! (Kötü adam gülüşü.)

**Terlik var. Annemin terliği. Otomatik falsoya sahip. Menzili de bir hayli uzun. Atıyorum, yakala!** 3. LEVEL liginin resminde sağda bir bayan var, ilk defa görüyorum; kimdir o?

**İnanır mısın, biz de bilmiyoruz! Yavaş yavaş dergiye sokulan birisi olsa gerek... Adının Ayça olduğunu öğrendik. Soyadı da Zaman'mış. Ayça Zaman. Sarı saçlı, şirin mi şirin bir insan. Görsen, yanından ayrılmazsın. Geçen ay Portal 2'yi o inceledi mesela. Rehber bile yazdı boyuna posuna bakmadan! Aferin.**

4. Tuna Abi sen bunca inceleme, bunca yazı arasında bir de bu e-postaları okumaya nasıl vakit buluyorsun, çok merak ediyorum ve çok takdir ediyorum.

**Hikayenin devamını anlatayım o zaman. Şimdi Fırat beni LEVEL holdingine soktu dedim ya, bir gece orada dergi yazılarını yetiştirmeye çalışırken su almak için yerimden kalktım. Koca holdingde de kimse yok. Kattaki su sebilinde su kalmamış, bir üst kata çıktım, orada da yok. Bir üst kata daha çıkacaktım ki hatırladım, o kata giriş yasaktı nedeni bilinmeyen bir şekilde. "Aman ne olacak..." dedim ve çıktım. Su sebilini ararken, mavi ışıklı yayan bir kapı gördüm. İçeri girdim ve "Fırat'ın Zaman Regülatörü" adındaki gizemli nesneyle karşılaştım. İşte o gün bu gündür zamanı durdurup kendime istediğim kadar zaman yaratabiliyorum...**

5. Benim hiç anime/manga kültürüm yok. Bu kültürü edinmemde yardımcı olabilir misin Tuna Abi? Hangi animeyle başlayayım mesela?

**Full Metal Alchemist çok iyi bir seçim olacaktır. Ondan sonra da Code: Geass'a bakarsın.**

6. Şu Blizzard Diablo'yu çıkartmamakta niye direniyor bu kadar?

**Bence oyun çoktan bitti ve tüm Blizzard ofisi deli gibi oynuyor bu oyunu. Oynamaktan da o son noktayı koymadılar bir türlü.**

7. Multiplayer bazı düşünürsek, Battlefield Bad Company serisi mi yoksa Call Of Duty serisi mi? (İkisinden birini alacağım da.)

**Zor sordun. Bence Bad Company 2 ama CoD: Black Ops'un da çok büyük bir online oyun kitlesi var.** Sorularım bu kadar. Cevaplırsan gerçekten çok mutlu olurum Tuna Abi. Yayımlarsan deliye dönerim, o ayrı. Bütün LEVEL çalışanlarına, çaycısından yazarına, bilgisayarından Xbox 360'ına, monitöründen LCD ekranına, kahve makinesinden su sebiline kadar, herkese selamlar ve başarılar. Bu arada Tuna Abi, favori yazarımsın. (Kapanış yağcılığı.)

**Sağ olası Sinan. Hepsine tek tek selamlarını iletтик. LCD ekran göz kırptı, Xbox 360 disk okuyucusunu dışarı çıkartıp içeri geri aldı; biz de şaşırık...**

*Sinan ARKAN*

# TÜRKİYE'NİN EN BÜYÜK ÖDÜLLÜ PLAYSTORE CRYSIS 2 TURNUVASI BAŞLIYOR!

CINEMA 3D

5 adet  
LG 47"  
Cinema 3D TV

- 5 adet LG 3D Monitör
- 5 adet LG 3D Blu-ray Player
- 15 adet Logitech Gamer Set
- 60 adet Crysis 2 Figürü



playstore



Bir an önce Playstore'dan Crysis 2'yi satın al. [www.esl.eu/tr](http://www.esl.eu/tr) adresine girerek kaydını yap. 1 Haziran - 1 Eylül tarihleri arasındaki turnuvaya, herkesten önce ister takımınla ister tek başına seni başla. Çünkü, ne kadar erken başlarsan o kadar güçlenirsin. Detaylar [playstore.com](http://playstore.com)'dal Acele et, Eylül'deki büyük finalde ödülleri kazanan sen ol!

Ayrıntılı bilgi ve kampanya koşulları için  
[www.ttnet.com.tr](http://www.ttnet.com.tr) | 444 0 375

TTNET

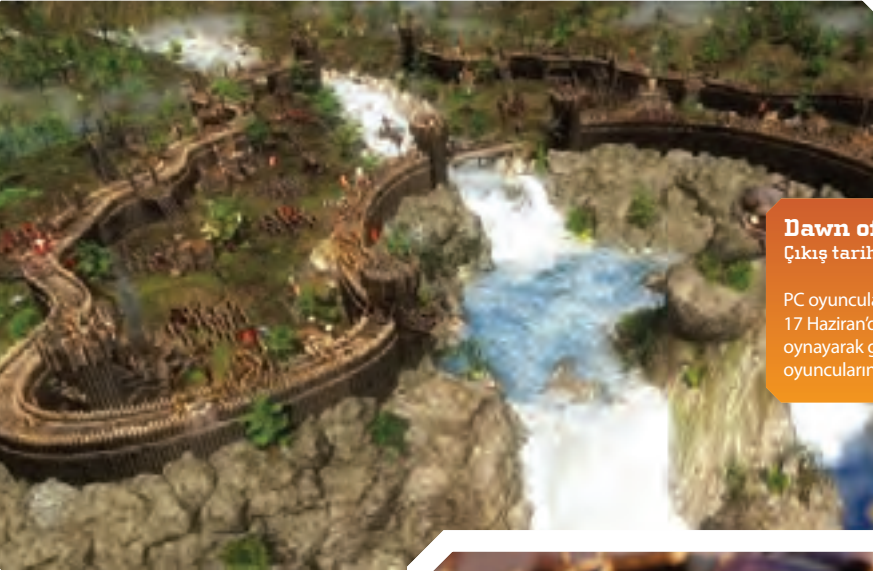
# SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri

## Assassin's Creed: Revelations

Çıkış tarihi: Sonbahar 2011

Görüyor musunuz şu güzelim manzarayı? Burası Teksas / ABD desek inanır mısınız? İnanmazsınız tabii ki. Peki burası New York / Amerika desek? Yeni Assassin's Creed: Revelations, medeniyetler başkenti sayılan güzelim İstanbul'da hayat bulacak.



## Dawn of Fantasy

Çıkış tarihi: 17 Haziran 2011

PC oyuncularının gözlerini bayram ettirecek şahane bir oyun geliyor 17 Haziran'da. PS3 ve Xbox 360 sahipleri, yaz aylarını püfür püfür oyun oynayarak geçirecekler "Hani bana, hani bana?" diye feryat eden PC oyuncularını da düşünen birileri çıkmış sonunda.



## Uncharted 3: Drake's Deception

Çıkış tarihi: 1 Kasım 2011

Heyecanla beklediğimiz Uncharted 3'te bizi üçüncü boyut ve yeni animasyonlar dışında asil etkileyecek olan, kuşkusuz ki oyunun Hollywood filmlerine kök söktürecek senaryosu olacaktır.

Your PC, simplified. Windows 7

LG, Windows® 7 ürününü önerir.

# FULL HD 3D LCD İLE 3D DÜNYASI, YENİ BİR BOYUT KAZANDI.

LG A520 İLE 3D OYUNLAR,  
FİMLER VE GRAFİKLER  
ŞİMDİ DAHA ETKİLİ!



LG A520  
2. Jenerasyon  
Intel® Core™ i5 işlemcili  
[www.lg.com/tr](http://www.lg.com/tr)



 Windows® 7  
Home Premium



Fotoğraf: Burak Tuna

# MSI LEVEL LİGİ

Ay 6

Oyun **DiRT 3**

Platform **MSI GT680**

L.A. Noire gibi yıllardır beklenen ve altında Rockstar Games imzası olan bir oyun piyasaya sürülmüş olsa da DiRT serisinin yeni oyununu görmezden gelemezdik. Oyun öylesine iyi, öylesine rekabetçi ki hemen LEVEL Ligi'ne alalım dedik. Görsel olarak bir hayli başarılı olan oyunu konsol yerine PC'de oynamaya karar verince de MSI'nın iddialı ve performans canavarı GT680 dizüstü bilgisayarını lige malzeme yaptık. Dizüstü bilgisayarlarda sık sık performans sıkıntısı yaşayan bendeniz, bu kez mükemmel bir performans ve fazlasıyla akıcı bir görsellik ile karşılaştım. Bu durumda şartlar da olgunlaştığına göre lige başlayabiliriz!

## Puan Durumu

İSİM	BU AY	TOPLAM	MAÇ	BAŞARI
Şefik	6	54	6	9.00
Emre	10	40	5	8.00
Ahmet	8	33	5	6.60
Eray	0	24	4	6.00
Fırat	5	35	6	5.83

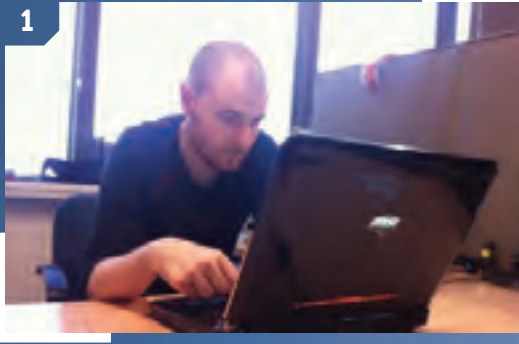
## Ayın Galibi

### EMRE BLOCK

10 PUAN

Bana Ken Block'un kim olduğunu öğreten ve ilk videolarını izleten Emre, birinciliği sonuna kadar hak etti ama ben de hak ettim bence.

1



Altıncı ayımızda ligin ilk "şövalyesi", Xbox 360 gamepad'ini eline alıp direksiyon başına geçen ilk isim Fırat oldu. Gymkhana pistlerinden Olympic Field'da yapılan yarışa hızlı başlayan Fırat, üst üste sergilediği akrobatik manevralar sonrası puanını hızla arttırsa da yavaş yavaş temposunu kaybetti. İlk 30 saniyede kazandığı 50.000 civarı puanla göz korkuttu ama toplam 93.250 puan yaparak yüreğimize su serpti.

2



Pistte yeteneklerimi sergilemek için Subaru Impreza WRX STI GR'ın başına geçtiğimde, aylardır süren başarılı performansımı bir kez daha sergileyebileceğimden ve çitayı düşürmeyeceğimden emindim. Antrenman turunda yaptığım 150.000 kusura puan da hislerimi rakiplerime yansıtmama vesile oldu. Geçerli sayılacak olan hakkıma geçtiğimdeyse işler pek yolunda gitmedi ve 100.000 sınırını zar zor aştığım gibi 114.150 puanda kaldım.

3



Sırada Emre (!), oyunu benden önce deneyen Emre (!), ilk denemesinde 100.000 puanı geçen ve uyguladığım "olağanüstü" taktiklerden ilham alarak turuna başlayan Emre var. Antrenman turunda 100.000 sınırını geçmeyi başaran Emre, özellikle 360 derecelik dönüşlerdeki yeteneğini konuşturduktan sonra geçerli turuna başladı ve hiç hız kesmeyerek tırn altından girdi, üstünden çıktı, sürenin sonunda da 160.250 puana ulaşacak zirveye yerleşti.

4



Direksiyonun başına son olarak, İngiltere seyahatinden yorgun dönen, bünyeye bir doz Call of Duty: Modern Warfare 3 alan ve yolculuk boyunca oyunu aklından çıkarmayan Ahmet vardı. Yarış oyunlarını seven ama yorgunluk nedeniyle oldukça bitkin gözükken Ahmet, bu halinden umutlanmış olmama rağmen beni hayal kırıklığına uğrattı ve 118.480 puan alarak beni üçüncülüğe itti. Oldu mu şimdi Ahmet?!

# msi™

## Dünyanın En Hızlı Oyun Notebook'u: MSI GT680

Dizüstü bilgisayarlarda oyun oynamaktan çekinenlere müjde! Intel Core i7-2630QM işlemcisi, nVidia GeForce GTX460M ekran kartı, 12 GB DDR3 belleği ve 128 GB SSD'si ile MSI GT680, oyunculara maksimum performans ve yüksek kalitede görsellik sunuyor. Test ettik, onayladık.



## Oyuncular



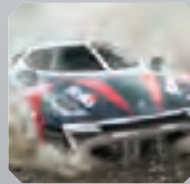
### Ahmet

Disiplin: **Trailblazer**  
Pist: **Vaaksy Run**  
Araç: **BMW Z4 M Coupe**  
Bahis Oranı: **4.00**



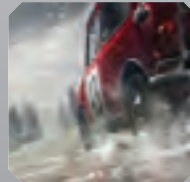
### Emre

Disiplin: **Gymkhana**  
Pist: **Memorial Park**  
Araç: **Subaru Impreza WRX**  
Bahis Oranı: **2.00**



### Fırat

Disiplin: **Landrush**  
Pist: **Eagle Hill Rise**  
Araç: **Stadium Buggy**  
Bahis Oranı: **2.50**



### Şefik

Disiplin: **Rally**  
Pist: **Taita Hills**  
Araç: **Ford Focus RS WRC**  
Bahis Oranı: **2.25**

# SÜPERCAN

## TÜRKİYE'NİN GERÇEK KAHRAMANI!

**T**hor'u izlediniz mi? Evet mi? Tamam, o zaman Marvel kahramanlarını seviyorsunuz demektir. Spider-Man'ın yeni filmi gelse diye düşünüyorsunuz, Incredible Hulk'ın The Avengers'da nasıl bir role sahip olacağını merak ediyorsunuz ve Iron Man'ın animesinin nasıl olduğunu çoktan öğrenmişsiniz demektir. Peki bu kahramanların tamamıyla Türk bir yapımda yer aldığını söylesem, neler hissedersiniz? Ben heyecanımı gizleyemedim ve oyuna anında balıklama daldım ve bakın, Sobee'nin ellerinden neler çıkmış...

### Yemyeşil ağaçlar

Bu oyunda ilk olarak ilgimi çeken konu grafikler oldu; çünkü ağaçların salınlığı, yemyeşil çimenler, SüperCan'ın hareketleri daha ilk saniyeden beni etkilemeyi başardı. Bedava bir oyun olmasına rağmen

hiçbir teknik detay eksik değildi oyunda ve dediğim gibi, etkilendim.

Tabii bu konudan önce SüperCan'ın kim olduğu ve ne yapmaya çalıştığı konusunu netliğe kavuşturalım. SüperCan, sekiz yaşında zeki bir çocuk. Kendi üretimi olan bir lazer kılıcına ve uçabilmesini sağlayan bir jetpack'e sahip. SüperCan aynı zamanda çevre dostu bir çocuk. Yere kağıt atalarını uyarıyor, pet şişe atalarına da tekme atıyor! Dünya'nın gün geçtikçe kirileniyor olmasına tahammül edemeyen SüperCan, kendi imkanlarıyla çevreyi temiz tutmaya özen gösterirken, aslında dünyaya faydalı olmak için üretilen robotların yoldan çıkması problemiyle burun buruna geliyor. Birçok işi yapmakla görevlendirilen robotlar, tehlikeli birer düşmana dönüşmüş durumda ve dünyanın gidişatı da hiç iyi bir yönde değil...

SüperCan, kardeşi Canan'ın (Can, Canan ve ikinci oyunda, Cavidan! Lütfen olmasın...) da yardımlarıyla

düşmanlarının peşine düşüyor. Elinde lazer kılıcı, karşısında birkaç çeşit robot. "D" tuşuna basarak kombolar yapabilen SüperCan, "D" tuşunun ardından "S" tuşuna basarak, nano enerjisini tüketmek pahasına da olsa daha güçlü saldırılar yapabiliyor. Hatta "D"-"D"-"S" kombinasyonu, daha da iyi sonuçlar veriyor. "A" tuşuyla sağa - sola atlayabilen kahramanımız, "Space" tuşuyla da zıplıyor. "W" tuşu ise çöp toplamamızı sağlıyor ki bu konu, bayağı önemli.

Şöyle ki SüperCan, skorunuzu internette paylaşmanıza olanak tanıyan ve senaryoyu takip etmenin yanında, skorunuzu da olabildiğince yüksek tutmanızı isteyen bir oyun. Çevreye yayılmış olan çöpler ve yok ettiğimiz robotların kalıntıları bize puan ve nano enerji olarak dönüş yapıyor. Çöplerin yanında etrafta göreceğimiz farklı renkteki elmaslar da puanımıza katkıda bulunuyor.







### Marvel rüzgarı

Anlayacağınız, üç boyutlu bir platform / aksiyon oyunu SüperCan. Lazer kılıcımızla robot kesiyor, elmasları toplamak için sağa - sola zıplıyoruz. Sobee, oyunun fazla monoton olmaması için aralara farklı oynanış biçimleri de eklemiş. Mesela bir yerde Canan, şifre kırmaya çalışırken söylediği harflere basmaya çalışıyor ve zamanımız bittiğinde, bizi ortadan kaldırmak isteyen uçan robotlara, bir taret gibi çalışan Topron Atıcısı ile cevap veriyoruz. Bir başka yerde kocaman bir boss'un enerji aldığı pilleri patlatmaya uğraşiyor, SüperCan'ın jetpack'i Iron Man sayesinde aktif olduğunda etrafa çarpmadan uçmaya çabalıyoruz.

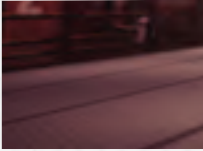
Hazır Iron Man'in adı geçmişken, o konuya da el atalım. Marvel kahramanlarını bu oyunda direkt olarak kontrol edemiyoruz ama onlar senaryonun gerektirdiği kısımlarda ortaya çıkarak bize yardımcı oluyor. İlk önce Örümcek-Adam, ardından Iron Man ve son olarak da Hulk yardımımıza koşuyor. Robotların "error" vermesini sağlayan kötü düşmanımız da yine Marvel evreninden ama bu sürprizi şimdi bozmayalım... Marvel karakterlerinin, Marvel'dan çıkmayan bir oyunda bu şekilde yer alması ise takdir edilecek bir durum; çünkü onların bir başka oyunda bu şekilde yer alması, dünyada bir ilk. Bir oyun yapın

### Oyun aktivasyonu

SüperCan biraz ilginç bir şekilde çalıştırılıyor ve o yüzden size yardımcı olmam gerektiğine karar verdim. Öncelikle oyunun internet sitesine [www.supercanoyun.com](http://www.supercanoyun.com) adresinden giriyorsunuz. Burada "Oyunu İndir" seçeneğinden oyunun en güncel halini bilgisayarınıza indiriyor ve kurulumu başlatıyorsunuz. Oyunu çalıştırdığınızda, ev telefonu numaranızı soran bir ekran geliyor karşınıza. "Yoksa bana birisi telefon mu edecek?" diye düşünmeyin. Bu ekrana herhangi bir numara yazmadan önce bilgisayarın başından kalkın ve ev telefonunuza yönelin. 0 800 211 41 41 numaralı telefonu ücretsiz olarak aradıktan ve son derece ince sesli bir çocuğun konuşmasını dinledikten sonra bilgisayarın başına dönün. Şimdi ev telefonu numaranızı ilgili boşluğa yazabilirsiniz; çünkü ev telefonunuz az önce aktif hale geldi. Şayet ki ev telefonunuz yoksa evinize bir tane bağlatmayı düşünebilirsiniz veya ev telefonu sahibi tanıdıklarınızdan birine de bu işlemi yapmaları için istekte bulunabilirsiniz.



■ Bu robotu yenmek için üzerine atlamasını bekleyin, "A" tuşuna basıp yana kaçın ve önüne ilerleyip "S" tuşuyla tepesine binin.



ve onun içinde Marvel kahramanlarının olmasını isteyin... Bakın bakalım bunu halletmek kolay mı? Emin olun, hiç de değil...

### Son

Şu anda internetten indirip oynayacağınız oyun, aslında büyük bir maceranın ilk kısmı. Zaten oyunu tamamladıktan sonra, oyunun devamının geleceğini de anlıyorsunuz. SüperCan'ın yanında savaşacak olan başka Marvel kahramanlarına selam edeceğiz ve SüperCan'ın daha zor durumlardan kurtulmasında bizzat yardımcı olmaya çalışacağız.

Sobee Studios'u bu kaliteli çalışmalarından dolayı tebrik etmeden geçemeyeceğim lakin tek bir eleştirim var. Bu oyun daha çok küçük yaştaki oyuncular için tasarlanmış ve bildiğiniz üzere, onlar ne görürse, onu taklit etmek istiyor. Canan'la olan oyun içi diyaloglarda değil fakat ara sahnelerdeki çizgi-roman tarzı diyaloglarda yazım hataları gözümü bir bir çarptı. "-de"ler, "-da"lar mı ayrı yazılmamış, "şey"ler mi bitişik yazılmış... Bunlara gelecek oyunlarda dikkat etmek lazım diye düşünüyorum.

1920x1200 gibi yüksek çözünürlükleri destekleyen, bizi ufak bir pencerede oyunu oynamaya zorlamayan bu kaliteli oyunu denemenizi öneriyorum. Sobee Studios her alanda iyi bir iş çıkarmış gibi gözüküyor. Eğer oyunun kalitesi düşmeden devam ederse SüperCan, Türklerin elinden çıkan en iyi oyunlardan biri rahatlıkla olabilir. İnanmıyorsanız, denemesi bedava! ■ Tuna Şentuna





# ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

## Muhteşem Yüzyıl

İstanbul, Ezio'nun kanatlarının altında...

**G**ün geçmiyor ki yeni bir Assassin's Creed yapımı gözümüze sokulmasın. Daha Brotherhood'dan yeni kalktı veya hala bu oyunu alsak mı diye düşünüyoruz, önümüze yepyeni bir Assassin's Creed oyunu sunuldu.

Normalde tepkili yaklaşacaktım yeni oyuna fakat olayın içinde Osmanlı İmparatorluğu olduğunu görünce, yelkenleri suya indirdim. Evet, yeni oyun Constantinople'de, yani İstanbul'da geçiyor. İstanbul dört bölgeye bölünmüş durumda: Konstantin, Beyazıt, İmparatorluk ve Galata. Her bölgenin karakteristik özellikleri farklı olacak

ve bu bölgelere oyuna adım attığımız saniye ulaşım sağlayamayacağız. İstanbul'un dışında, Templar'ların üssü niteliğindeki Kapadokya'yı da ziyaret etmemiz gerekecek. (Özellikle tüneller ve dehlizlerde dolanacağımız söyleniyor.)

### Yaşlı Ezio

Ezio artık daha yaşlı. 50 yaşında, tecrübeli bir Assassin olarak kontrolümüzde olacak. Ne var ki bu kadar sene boş oturmamış ve kendini geliştirmiş. Artık daha iyi dövüşüyor, daha fazla kombo yapabiliyor ve daha fazla ekipmana sahip.

Bahsi geçen ekipmanlardan en önemlisi "hookblade". Eldivenine monte olan bu aparat sayesinde Ezio, şehirde çok daha kolay dolaşabilecek. Nasıl mı? Hookblade sayesinde şehrin orasına burasına gerilmiş iplerde kayarak ilerleyebilecek ve bu sayede yaklaşık %30'luk bir hız artışı yakalayacak. Hookblade'i aynı zamanda düşmanlarını kendine çekmek veya yere indirmek için bir silah olarak da değerlendirebilecek.

Ezio'nun bir başka özelliği de bomba imalatı. Yaklaşık 300 farklı bomba hazırlayabilecek Ezio. Bu bombaların ne tip özellikler taşıyacağına



henüz öğrenemedik.

Hookblade'in ve bombaların oyuna eklenmesiyle birlikte kontrollerde de ufak bir değişiklik var. Artık Daire / B tuşu hookblade'i, Üçgen / Y tuşu ise silah veya bomba kullanmaya yarayacak.

Bir başka değişim de Ezio'nun ünlü yeteneği Eagle Vision konusunda. Eagle Vision artık Eagle

Sense olarak oyunda yer alıyor. Bu yetenekle birlikte Ezio, bir düşmanına kilitlenip onun tüm hareketlerini takip edebiliyor; hatta nereye gittiğini de anlayabildiği zamanlar olacağı için bu düşmana tuzak kurması da olanaklar dahilinde olacak.

### **Borgia Kuleleri'nden, Assassin's Den'lere...**

Brotherhood'un önemli temalarından bir tanesi, Borgia Kuleleri yeni oyunda biraz daha farklı bir konseptte hazırlanıyor. Bu defa işgal etmemiz, ele geçirmemiz gereken yerler Assassin's Den adıyla anılıyor ve bunları ele geçirmek için birkaç senaryo görevini yerine getirmemiz gerekiyor ki bu, Borgia Kuleleri'nin ele geçirmemiz için hazırlanan monoton görevlerden daha ötesine işaret ediyor. Bu bölgeyi ele geçirdikten sonra, bölgedeki binaları geliştirmek, çatılara hookblade ile tutunabileceğimiz ip hatları çekmek ve bölgedeki tüm nöbetçileri zararsız bir tutuma sevk etmek de mümkün oluyor.

Assassin's Den'ler zaman içerisinde Templar'lar tarafından ele geçirilebilecek. Böyle bir durum olduğunda, yakındaki, kendi kontrolünüzde olan bir başka Assassin's Den'i kullanarak askerlerinizi işgal altındaki bölgeye yönlerebileceksiniz. Bunlarla uğraşmak istemiyorsanız da bir "Master Assassin" yetiştirerek, o bölgenin hiçbir şekilde ele geçirilmemesini de sağlayabileceksiniz.

Oyundaki yan görevlere ulaşım da kolaylaşıyor serinin bu oyunu ile birlikte. Artık yan görevleri topluyoruz, onlar karşımıza çıkıyor. Bir dükkan sahibi soyuluyor mu? Ona

yardım etmeyi seçin ve yan görevde balıklama dalış yapın. Ya da küçük bir kızın isteğini geri çevirmeyin ve size söyleyeceklerini dinleyerek, ödül dolu bir göreve çıkın... Yan görevlerin bu şekilde, doğal bir biçimde karşımıza çıkacak olması, gayet sevindirici bir haber.

### **Yeni yüzler**

Desmond'in, Ezio'nun ve Altair'in yanında (Altair'in hikayelerine yan görev gibi şahit olacağımız söyleniyor.) tarihten fırlayan birkaç yeni yüzle karşılaşacağız ve bunlardan en önemlisi de elbette ki "Sultan Sülman"!

Tabii ki Süleyman hazretleri oyunda henüz 17 yaşında ve "Muhteşem" lakabını almasına daha yıllar var. Süleyman'ın yanında Ahmet (Yavuz Sultan Selim'in kardeşi olduğunu düşünüyoruz.) de oyunda yer alacak. Albrecht Durer'in tablosundaki Sofia Sorto, Ezio'nun aşkı olarak oyunda kendine yer ediniyor ve buradan da oyundaki her karakterin illa ki gerçek birer karakter olmayacağını anlıyoruz. Manuel Palaologos ise Bizans kralı olmak için çabalayan, yaşlı bir adam ve Templar'larla nasıl bir ilişkisi olduğunu ilerleyen zamanlarda öğreneceğiz. Ve son olarak Yusuf Tazim, bize hookblade'i veren bir suikastçi, zaman zaman karşımıza çıkarak bizi şaşırtacak.

Multiplayer kısmı da bulunacak ama senaryo kısmı daha ağır basacak olan Assassin's Creed: Revelations'in, bu yılın sonlarına doğru piyasada olması bekleniyor. Ubisoft'un tek hedefi, "A sınıfı" bir oyun yapmak ve bunun için yoğun bir çaba harcadıklarını da belirtiyorlar. Bakalım oyun, önümüzdeki günlerde nasıl şekillenecek... **Tuna Şentuna**

## **İstanbul'un Keşfi**



Assassin's Creed serisinin yeni üyesi olan Revelations'ın İstanbul'da geçecek olması, dünyadaki diğer tüm oyunculardan çok daha fazla heyecanlandırdı bizleri. Tarihi önemi tartışılmayacak İstanbul ya da oyunun geçtiği dönem için Konstantinopol, Ubisoft tarafından detaylı bir şekilde mercek altına alındı. Oyunun geçeceği yerleri, bölgeleri gerçekçesine uygun olarak görsel ve işitsel açıdan oyuna aktarmak isteyen firma, bu iş için İstanbul'a bir ekip gönderdi ve tarihi detayların dikkatlice toplanmasına odaklanarak binlerce fotoğraf çekilmesini sağladı. Özellikle de yapımcı ekibin en önemli isimlerini bu iş için görevlendiren Ubisoft'un hassasiyetini takdir ediyor, oyunu sabırsızlıkla bekliyoruz.



## LEVEL her zaman yanınızda

Şimdi de iPad farkıyla...

**7** 32 yılında yazıldığı düşünülen Orhun Yazıtları, 1889 yılında Moğolistan'da bulunduğu, hemen yanında LEVEL Yazıtları da keşfedilmiş fakat bu, "Çok Gizli" ibaresiyle örtü altına atılmıştır. Türkiye'ye matbaayı getiren İbrahim Müteferrika'nın ilk işi de LEVEL dergisini basmak olmuştur zaten.

### İlk sayının özellikleri

- 231 MB boyut
- Tüm sayfalarda hem yatay, hem dikey gösterim desteği
- 30 sayfa içerik
- 5 adet inceleme (Assassin's Creed: Brotherhood, Crisis 2, Homefront, Need for Speed: Shift 2 Unleashed, Shogun 2: Total War)
- 35 adet ekran görüntüsü
- 4 adet yüksek çözünürlüklü (HD) video
- 1 adet 360 derecelik görsel

Ve biz de bu geleneği bozmayarak LEVEL'i bir adım öteye taşımak adına LEVEL'i, LEVEL+ uygulaması içerisinde iPad'e uyarlamış bulunuyoruz. (Sınır tanımayan senaryo yazarlığı...)

iPad, muhteşem bir cihaz. (Bir yıl önce sorsanız, çöpe atın derdim.) iPad muhteşem; çünkü yepyeni bir yayın türünün oluşmasında öncü oldu. "iPad Dergi" adında bir kavram türedi ve bu kavram, iPad dünyaya iyiden iyiye yayıldığında yayıncılığın köklü bir değişime uğramasını sağlayacak. Neden? Dergi kavramı, çok "durağan" bir kavram aslında. Ekran görüntüsü küçük mü? Öyle kalır. Bir oyunun videosunu mu merak ediyorsunuz? İnternet bulmalısınız. Işık az ve yazıları okuyamıyor musunuz? Yapacak bir şey yok... iPad'deki bir dergiye o kadar interaktif ki yazıları açıp kapamak, yazı arasında birkaç HD video izlemek, ekran görüntülerini dilediğinizce büyütüp detaylara göz gezdirmek tamamıyla

sizin keyfinize kalıyor. İşte bu yüzden iPad'de bir dergi okumanın keyfi bambaşka.

Doğan Burda Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş. kapsamındaki iPad açılımının bir ayağı olarak hazırlanan dijital LEVEL'a App Store üzerinden ücretsiz olarak ulaşıyorsunuz. Özellikle LEVEL+ adındaki uygulamayı indirip kuruyor ve ardından iPad'e özel hazırlanan sayıyı indiriyorsunuz. İlk özel sayımızda Assassin's Creed: Brotherhood, Crisis 2, Homefront, Need for Speed: Shift 2 Unleashed ve Shogun 2: Total War incelemeleri yer alıyor. Her oyunun boy boy ekran görüntüsü, videoları ve üç boyutlu görselleri de dergiyle birlikte geliyor.

iPad 2'nin ülkemize çok astronomik bir fiyattan gelmediğini de düşünürsek, belki de iPad almak için size güzel bir bahane yaratmışızdır. Şunu da tekrar hatırlatıyorum: Yayıncılığın geleceği iPad ve tabletlerde; bunu aklınızdan çıkarmayın...

■ Tuna Şentuna

## iPhone'a oyun seçmekte zorlanıyorum!

Reçeteniz: Günde birkaç doz iPhoneOyna

**G** Geçtiğimiz ay bir adet Xperia Play (PlayStation telefonu olarak biliniyor.) sahibi olarak Android dünyasına adım attım ve teknoloji konusunda ne kadar geride olduğumu fark ettim. iPhone muhabbetine hiç girmemişim zaten fakat Android'le birlikte gördüm ki uçsuz bucaksız bir dünya oluşmuş telefon dünyasında.

"Abi bulduğumu indiriyorum, beğenmediğimi siliyorum." diyen iPhone sahibi arkadaşlarım olmuştuk. Onlar indirip indirip siliyorlardı; çünkü önlerinde güzel bir kaynak yoktu belki de. İşte bu açığı kapatmak için kurulan sitelerden bir tanesi iPhoneOyna. iPhone'un yanında iPod ve iPad için de bilgi sağlıyor ve adındaki "Oyun" kısmından öte, uygulamalara da yer veriyor.

www.iphoneoyna.com adresinden ulaşılabilen sitede iPhone'la ilgili ne ararsanız buluyorsunuz. Tanıtımlar, faydalı bilgiler, haberler, türlere göre oyunlar... Ana sayfada

en güncel haberler ve tanıtımlar yer alıyor. Dilerseniz tanıtımı okuduktan, ekran görüntülerine baktıktan sonra "Oyunu Satın Al" linkine tıklayarak, Apple'ın sayfasına ulaşip oyunu satın alabiliyorsunuz. Oyunu aldıktan sonra oyunla veya direkt olarak yazıyla ilgili yorumlarınızı da sayfanın alt kısmına iliştiirmeniz mümkün.

Oyun kısmında yeterince vakit geçirdikten sonra, sitenin seçimi olan yararlı uygulamalara göz atmanızı da tavsiye ederim. Türkiye'ye özel uygulamaların bolca yer verildiği bu bölümde de iPhone'unuzda mutlaka bulunmasını isteyebileceğiniz birçok faydalı uygulamayla karşılaşacağınızdan eminim.

Yavaş yavaş genişleyen ve iPhone kullanıcılarının sürekli uğrayacağı bir adres olma yolunda ilerleyen iPhoneOyna, iPhone'un sınır tanımayan dünyasında rota ihtiyacı duyanlar için çok iyi bir kaynak. Ben de bakacaktım ama Android'ci olduk, çıktık... ■ Tuna Şentuna



# DIABLO

## Yalnız değilsiniz

Diablo III'ün "Followers" sistemi açıklandı

**B**lizzard'ın evlerimizden dışarı çıkmamızı engelleyecek ve ne zaman çıkacağı hala belli olmayan (!!!) şaheser adayı Diablo III hakkında yepyeni bilgiler açıklanmaya devam ediyor; bizim de salyalarımız dere yatağını dolduracak seviyeye ulaşıyor.

Yeni açıklanan sistemin adı, Diablo II'den aşına olduğumuz "Followers". Diablo II'de bunun adı "Hirelings" olarak karşımıza çıkmıştı ama zaten olay, önceki versiyondan biraz daha farklı.

Follower'lar, yani takipçiler ya da yol arkadaşları, bize savaşlarda yardımcı olacak üç adet karakter. Templar, Scoundrel ve Enchantress adında üç farklı karakterin bize eşlik etmesini sağlayabileceğiz ve onlar hakkındaki detaylı bilgiyi yine bu sayfada bulabilirsiniz.

Follower'ların Diablo II'deki yandaşlarımızdan farkı, kendilerinin birer hikayeye sahip olması. Onlarla Sanctuary'deki maceramızda karşılaşacak ve onlar için bir tane görev yaptıktan sonra bize eşlik edebilmelerini sağlayacağız. Oyun boyunca kendi yorumları, diyalogları ve hikayeleri ile

Diablo'nun dünyası hakkında bize bilgi vererek, basit birer savaşçıdan öte, yaşayan birer karakter olduklarını da hissettirecekler.

Follower'ları birer "pet" olarak da düşünmemek lazım. Dediğim gibi onlar kendi hikayelerine sahip ve birer pet olmadıkları için de onlara komut verme gibi bir durumumuz da olmayacak. Onlara atadığınız yetenekler ve silahlar doğrultusunda, otomatik olarak savaşa katılacaklar.

Her follower'ın kendi sınıfına özgü yetenekleri ve silahları olacak. Bir karakter 12 tane yeteneğe sahip olacak fakat dört tanesini kullanabilecek. Örneğin; Barbarian sınıfıyla oynarken size bir Templar eşlik ediyorsa onu da tank olarak kullanmak hiç anlamlı olmayacaktır. Bunun yerine, Templar'ı bir şifacı olarak değerlendirmek, daha anlamlı olur.

5., 10., 15. ve 20. seviyelerde yeni yeteneklerine kavuşan follower'larımız seviye atlama konusunda da sıkıntı yaşamayacaklar. Onların hepsi, siz kaçınıcı seviyeyse, o seviyede olacak. Böylece seviyesi geride kaldı diye, kolay bölümlere gidip

onların seviye atlamasını beklemeyeceğiz.

Eğer follower'larımız ölürse sadece belirli bir süreliğine bizden ayrılacaklar. Kendilerine geldiklerindeyse anında savaşa geri dönecekler; şehre dönüp onları bir barakanın yanından toplamamıza gerek kalmayacak. Karakter sınıfları arasında geçiş yapmak, farklı bir follower'la oyuna devam etmek içinse şehre dönmemiz gerekecek.

Yeteneklerin yanında, follower dostlarımızı çeşitli eşyalarla da donatabileceğiz. Silah, kalkan, bir tane kolye ve iki tane de yüzükle donatabileceğimiz follower'ların birer tane de sınıfına özgü "unique item" takma şansını da olacak.

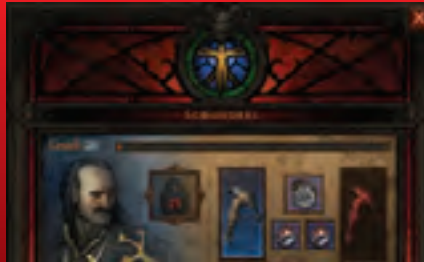
Bu kadar özelliğe rağmen follower'ları birer gereklilik olarak da düşünmememizi söylüyor Blizzard. Tek kişilik senaryoda ve normal zorluk seviyesinde bize katkısı olabileceği belirtiliyor bu arkadaşlarımızın fakat multiplayer oyunlarda ve zorluk seviyesi arttıkça, daha etkisiz kalacakları belirtiliyor. Kullanımlarının bu denli kolay olması ve onlarla çok uğraşmayacak olmamızın bir nedeni de bu herhalde... ■ **Tuna Şentuna**

## Karakter sınıfları



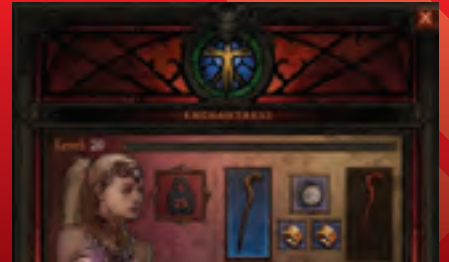
### Templar

Diablo evrenindeki yeni bir grup olan Templar'lar yakın dövüşte iyiler. Ya tank olarak kullanabiliyorsunuz ya da bir Paladin gibi, şifacı olarak. Sahip olduğu yetenekler sayesinde özellikle zayıf bir karaktere sahipseniz, yaratıkları üzerinden çekmeniz için ideal.



### Scoundrel

Onu bir Rogue olarak değerlendirebiliriz. Sahip olduğu crossbow ile düşmanlarına pek yaklaşmadan işini halleden Scoundrel'in karanlık da bir hikayesi var. Crossbow'unun oklarına farklı özellikler verebilmesiyle, bir hayli kullanışlı bir sınıf oluyor.



### Enchantress

Ateş hattından uzak tutulması gereken Enchantress, dışı bir büyücü. Envai çeşit büyü kullanabilmesiyle size savaşta üstünlük sağlamayı hedefliyor. DPS karakteri olarak da kullanılabilen Enchantress'in düşmanın kafasını karıştıran bir takım büyüleri de olacak.



## Cosplay'den, Manga Workshop'ına...

**BilgiCON 2011**, unutulmayacak bir şölen yaşattı

**Ü**niversitede en güzel şey ders çıkışıdır; hatta o ders böyle öğle vakti biterse tadından yenmez. Daha da güzeli, arkadaş grubunuzun tümünün dersleri bu saatte bitiyorsa... Biz toplanıp ders çalışırdık geri zekalı gibi çünkü bölüm zordu. Bölüm şöyle zordu; iş çok fazlaydı. "Amaaaan, okuduğum kadarıyla gelirim yarın sınıfa." diyemiyordunuz zira kritik almak diye bir konu vardı ve elinizde bir çizim yoksa ki peçeteye çizdiğiniz şeye kritik verilmezdi, cascavlak ortada kalırdınız. Her neyse, konuyu yine dağıttım, gidiyorum.

### Paneller

Barış Müstecaplıoğlu, Kerem Beyit ve Yiğit Değer Bengi, "Türkiye'de Fantastik ve Bilimkurgu edebiyatı ve sanatı" hakkında bir panel düzenledi ve Kerem Beyit, çalışmalarını sunum halinde konuklarla paylaştı. Pazar günü Özgür Özol'un ağırlandığı söyleşide, Ilgana ve Anadolu'nun tarihi, Türk gençliğinin kitap okuma alışkanlıkları gibi birçok konu konuşuldu. Ahmet Yiğit Eren tarafından verilen Manga Workshop'a ilgi oldukça yoğundu. İkışer seans olarak düzenlenen workshop'ta katılımcılara belli çizim teknikleri ve püf noktaları öğretildi. Kıscası, BilgiCON hem eğlenceliydi, hem de öğretici...

Üniversitedeki ikinci güzel konuya elbette ki çeşitli kulüplerin aktiviteleridir. Jonglörler gösteri yapar izlersiniz, beğenirsiniz katılırsınız. Dans topluluğu gösteri yapar, hemen akabinde dans kursunda alırsınız soluğu. Fantastik ve Bilimkurgu Kulübü etkinlik düzenler, Steampunk temalı giysilerinizi askıdan alır ve üç gün süren bu convention'a balıklama dalarınız!

6 - 7 - 8 Mayıs tarihlerinde gerçekleşti BilgiCON 2011 ve İstanbul Bilgi Üniversitesi Fantastik ve Bilimkurgu Kulübü ile Bilgi For Fun kulüplerinin ortaklaşa çalışmasıyla düzenlendi. Bu etkinlik aynı zamanda öğrenciler tarafından kurulmuş kulüplerin düzenlediği ilk convention olma özelliğini de yakaladı.

Steampunk temasında gerçekleşen etkinlikte Cosplay Türkiye grubu, Yeditepe Fantastik ve Bilimkurgu kulübü ve daha birçok grup ve kulüp, kostümleriyle üç gün boyunca kampüste farklı bir hava estirdi. Bazıları onları deli sandı, bazıları saygıyla önderinde eğildi. Fakat sonuçta amaç, eğlenmekti ve bu da sonuna kadar hissedildi.

Son kitabı Tılsım-ı Kudret hakkında sorulan sorular başta olmak üzere merak edilen birçok soruya yanıt veren Göktuğ Canbaba, söyleşiden terleyerek çıktı zira yoğun katılıma hazır hissetmemiştii kendini. Cuma

günü gerçekleşen bu söyleşiyi, Cumartesi günkü güneşli hava takip etti. Yemyeşil alana dağılan katılımcılar, kampüsü adeta renklendirdi. Açık alanda tüm etkinlikler devam etti ve akşam James Joyce Irish Pub'da yapılan kostüm partisinde 50'ye yakın konuk ağırlandı; yapılan çekilişte üç kişi çeşitli hediyeler kazandı.

LEVEL ve Doğan Kitap'ın sponsor olduğu BilgiCON 2011'de aktif olarak FRP, kart oyunları (Pişti, King, Batak değil tabii ki.), Guitar Hero, Band Hero, çeşitli PS3 ve PS Move oyunları oynandı. Nerd Quiz yarışmasında sorulan sorulara göre herkes ne kadar "nerd" olduğunu kanıtlama yarışına girdi, Street Fighter IV'te süper kombolar havada uçtu, PES turnuvasında gollerin ardı arkası kesilmedi. Bu iki turnuvanın birincileri Pegasus Oyuncak'tan figür ve puzzle gibi hediyeler kazanma şansı yakaladı.

Facebook'daki BilgiCON sayfasında yapılan yarışmada, etkinliğe ve partiye kostümlü olarak katılanlardan seçilen en iyi bay ve bayan kostüm sahipleri Nilüfer Karaata ve Mehmet Korman, B&K PhotoWorks'den fotoğraf çekimi ve sürpriz ödül kazandı.

Anlayacağınız BilgiCON 2011 fazlasıyla renkli geçti. Eğlenmeyen bir kişi bile kalmadı ve herkes, gelecek yılı şimdiden ipe çekmeye başladı. **■ Tuna Şentuna**

## D&R büyümeye devam ediyor

Aradığınız ürün için rotanızı bu yöne çevirin

**“**Haydi D&R'a uğrayalım." teklifini, üç kez dışarı çıktığınız, bir tanesinde mutlaka sunduğunuzdan eminim. D&R'a uğramak, "Yemek mi yesek?" sorusunun sonucunda alınan hazla eş değerdir çünkü. Bu mağazaya girerseniz ve bazen hiçbir şey almadan çıkarsınız, normaldir zira D&R'da dolaşmak, başlı başına bir aktivite haline almıştır. Düşünün ki bunu, bir şey almayı düşünmediğinizde yapıyorsunuz; bir de almanız gereken birkaç tane ürün varsa, işte o zaman D&R'da dolanmak, tadından yenmez bir hal alır.

D&R'dan son gelişmelere göz atarsak da şöyle bir tablo çıkıyor ortaya. 14 yıllık süreç içinde pazarın gelişimi ve tüketici beklentileri doğrultusunda keyifli zaman geçirmeye anlayışına odaklanan D&R, büyük mağaza anlayışını önce 1.000 m<sup>2</sup>'lere son olarak da 3.000 m<sup>2</sup>'lere taşıdı. D&R, Haziran ayında Marmara Forum'da, Ankara Tunalı mağazasından sonra ikinci 3000 m<sup>2</sup>'lik mağazasını açıyor ki ben Ankara'daki mağazaya bir girişte en fazla iki katını dolaşabiliyorum.

Şu an 21 ilde 45.000 m<sup>2</sup>'de 104 mağazası bulunan D&R, yıl sonuna kadar olan dönemde 16 yeni mağaza daha açmayı planlıyor; böylece 2011 yılı sonunda 120

mağazaya ulaşmayı hedefliyor. D&R'ın kendisi gibi alanında pazar lideri olan Teknosa ile yapmış olduğu işbirliği de perakende sektörüne bir yenilik daha getirmiş durumda. Aynı çatı altında yer alan D&R - Teknosa mağazaları, kültür ve elektronik ürünlerine eksiksiz bir karmayla ulaşılabilen yegane satış noktaları haline geldi ve bu konsept çerçevesinde yedi mağaza açılmış olup altı mağaza da proje aşamasındadır.

D&R'ın fiziksel mağazalarının yanında dijital kısmı da revaçta. www.dr.com.tr internet mağazası satış sıralamasında 104 mağazanın arasında ilk 10'un içinde yer almakta. D&R, müşteri memnuniyetini sağlamak amacıyla Özel Müşteri Siparişi sistemiyle mağazalarında o an için bulunmayan müşteri siparişlerini diledikleri mağazaya müşterilerin adına gönderiyor.

Tüm bunlara ek olarak D&R geçen yıl e-kitap satışlarına da başladı. Kitap sayısı yerine içeriğinin güncel ve zengin olmasını hedeflenmekte ve hiçbir yerde bulunamayan güncel yazarların e-kitapları sadece D&R'ın internet sitesinde bulunabiliyor. Elif Şafak, Adam Fawer, Nedim Gürsel, Nazlı Eray ve daha birçok yazarın e-kitabına D&R e-kitap listesinden ulaşılabilir. **■ Tuna Şentuna**





# Fırtına yaklaşıyor

Yolunu bulamayan bir tohuma yardımı çok görmeyin

**X**-Men karakterleri içerisinde Storm'un yeri benim için ayrıdır. Bir tanesinin çelik pençeleri var, bir diğeri gözünden ışın saçıyor... Storm hem uçuyor, hem de havayı kontrol edebiliyor! Ötesi var mı?! Storm'un sahip olduğu güçler, bana sorsanız inanılmaz ve bu güçleri kullanabileceğimiz yeni bir oyun piyasaya çıkıyor. Hayır, konu X-Men'le alakalı değil, sadece hava durumunda söz sahibi olabilmemiz tek benzerlik.

Storm adıyla piyasaya çıkacak olan oyun PC, PS3 ve Xbox 360 için hazırlanıyor ve kutulu olarak satılmayacak; gayet internette indirileceğiz. Her şey iki boyutlu bir ortamda gerçekleşecek. Bize her bölümde bir tane tohum verilecek ve bu tohum, fizik kurallarının gerektirdiği biçimde öndeki engellere takılacak, aşağılara düşecek, yeri gele-

cek, hiç yerinden bile kıpırdamayacak. Tohumun çürüyüp gitmemesi için onu bereketli topraklara (Çukurova.) ulaştırmamız isteniyor ve bunu yapmak için de birtakım yollara başvuruyoruz. Örneğin; tohumun önünde kayalardan bir engel mi var? Bulutları o yöne çekin ve bir yıldırım düşürün. Yıldırım yangına mı neden oldu? Yağmur yağdırın. Yağmur yağınca bir baktınız ki tohum da havalanabiliyor. E güzel, onu havaya çekin ve bir hortum yaratarak ileri fırlatın...

Bu oyun aslında iPhone ve türevlerine de rahatça uygulanabilir. Kim bilir, oyun çıktıktan sonra başarı derecesine göre bunu da göz önünde bulunduruyor yapımcılar. Yaklaşık 10\$'lık bir satış fiyatı olacak olan Storm, yaz aylarında her türlü dijital dükkanda satışta... ■ Tuna Şentuna

# Warhammer, burada oynanır

Oversoul Hobby Store'da yenilikler bitmiyor!

**1** 997 yılında, Tunalı Hilmi caddesindeki bir pasajda açılmış, ufak bir dükkandı Oversoul. Ben de sözde üniversiteye hazırlanıyorum. Tabii ki sınava hazırlanmanın dışında bin bir türlü hobiye verdiğim için kendimi,

## Warhammer nedir?



Warhammer, dünyada en çok satılan ve en çok beğenilen masaüstü strateji oyunlarından biridir. "Fantasy Battles" ve "40K" olarak ikiye ayrılır. Fantasy Battles,

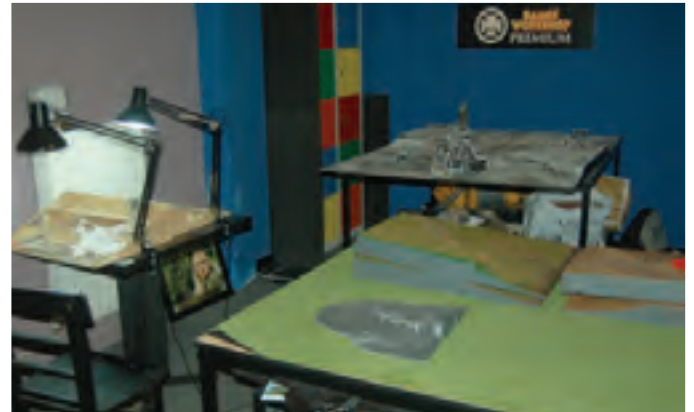
Ortaçağ'ın mistik dünyasını konu alırken, 40K uzak gelecekteki karanlık ve savaş içerisindeki evreni ele alır. Maketlerden oluşan ordununla, özel yer şekilleriyle donatılmış haritalar üzerinde düşmanınızı yok etmeye çalışırsınız ya da senaryonun belirlediği görevleri zamanında yerine getirmeyi hedeflersiniz. Satılan modellerin hepsi kutudan boyasız olarak çıkar ve bu ufak modelleri boyamak da kendi başına bir hobidir. Üniteleri dilediğiniz gibi boyamak, istediğiniz kadar detaylandırmak da size kalmıştır.

dershane dışında her türlü ortamda da bulunmaktaydım. İşte o sıralar Magic: The Gathering'e merak salmıştım ve harçlığımın neredeyse tamamını, bu kartlara yatırıyordum. "Booster açmak" diye bir tabir vardır; bu aslında bir tane daha, daha sonra bir tane daha açmak demektir. Artık o kadar çok booster alıyordum ki sürekli takıldığım mekanı tüketip arkadaşımın da tavsiyesiyle soluğu Oversoul'da almıştım. Ve o noktadan sonra, gelsin Magic'ler, gitsin Warhammer'lar, tam bir Oversoul bağımlısı oldum.

Bir süre kapalı kalan fakat 2010 yılında tekrar Tunalı Hilmi civarında hizmete giren Oversoul, şu anda Warhammer ve Warhammer 40K'nın yapımcısı Games Workshop'ın Türkiye distribütörü. Aynı zamanda Magic: The Gathering başta olmak üzere, Yu-Gi-Oh ve Legend of the Five Rings gibi kart oyunlarının da satışı yapılıyor. Tabii ki olayın en güzel tarafı, bu oyunlara merak saldıktan sonra Oversoul'da vakit geçirmek. Tunalı'daki pasajdan Tunus'taki büyük dükkanına taşındıktan sonra, Oversoul'u bir ara evim bellemiştim. Düzenli bir şekilde okul çıkışı uğruyor, herhangi bir şey almayacaksam, oyna-

mayacaksam bile orada olmak istiyordum. Zaten Oversoul'da vakti geçirmeye başlayan herkes, orayı bir dükkandan öte, bir kulüp olarak görmeye başlar; çünkü burada Warhammer oyunlarını arkadaşlarınızla oynayabilir, "Yeni deste yaptım, gel bir kapışalım." diyerek hızlı bir Magic maçına oturabilir, bir dolu güzel yiyeceğe sahip kafesi sayesinde karnınızı doyurabilir veya mekanın sahibi Genco ile havadan sudan, her türlü muhabbete dalabilirsiniz. (Aile ortamı diyeceğim, tam olacak.)

Düzenli olarak MtG Draft'lerinin ve Warhammer turnuvalarının yapıldığı Oversoul'a internet üzerinden ulaşmak için [www.oversoul.com.tr](http://www.oversoul.com.tr) adresini ziyaret edebilirsiniz. Ürünleri internet üzerinden almak içinse [www.sale-warhammer.com](http://www.sale-warhammer.com) adresi hizmetinizde. Warhammer'la ilgileniyorsanız, şu anda İstanbul'da ve İzmir'de Warhammer bayilikleri de bulunuyor. (Yakında Eskişehir de bu kervana katılacak.) Siz de bölgenizde bu konuyla ilgili aktivitelerin gerçekleşip gerçekleşmediğini merak ediyorsanız, Oversoul'a iletişim bilgilerinden ulaşın. Ankaralı FRP, Magic ve Warhammer tutkunları ise... Ne yapmanız gerektiğini çok iyi biliyorsunuz. ■ Tuna Şentuna



## Son Dakika!

- Derginin 1 Haziran'da piyasada olacağını düşünerek sizi [www.carmageddon.com](http://www.carmageddon.com) adresine davet ediyorum. Eğer tarih ve saat doğruysa yeni bir Carmageddon oyunu açıklanmış olabilir.
- Twitter'da bir BioWare çalışanı tarafından verilen bir iş ilanına göre, Dragon Age 3 yapım aşamasında.
- PS3 ve Xbox 360 sahiplerinin Nisan'ın ortasından beri yararlanabildiği Bulletstorm DLC'si The Gun Sonata, yaklaşık 10\$'lık satış fiyatıyla PC'ye de uyarlandı. Anarchy modu için üç, Echo modu için de iki harita yer alıyor bu pakette.
- BioWare, RPG türü dışındaki türlerdeki oyunlar üzerinde çalışacağını açıkladı. Mesela iki boyutlu platform oyunları... (Yapmasınlar.)
- Alan Wake'te, etraftaki televizyonlardan izleyebildiğimiz televizyon şovuyla aynı adı taşıyan Night Springs adındaki Alan Wake oyunu büyük ihtimalle E3'te boy gösterecek. Bu oyunu Alan Wake 2 veya bir Alan Wake DLC'si ile karıştırmak gerektiğini de hatırlatalım.
- Pek başansız olan ve fişi çekilen Hellgate: London, Güney Kore'nin ünlü dağıtıcılarından Hanbitsoft tarafından bir beta oyun olarak piyasaya sürülmeye hazırlanıyor. Oyunun kapalı betası 3 Haziran'da başlıyor.
- Bungie'den "WoW'un uzayda olanı" temalı bir MMO geliyor ve adının da Destiny olduğundan şüpheleniliyor.
- BioWare'a göre, yeni MMO klasik adayı The Old Republic, WoW'dan çok farklı bir tecrübe sunacak. WoW'da herkesin kahraman olduğunu söyleyen BioWare, TOR'da her şeyin biraz daha normal olacağı ve özel olmak için çaba gerektiğini belirtti.
- Eğer Xbox Live'a kendinizi ABD'ye veya İngiltere'de göstererek bağlandıysanız, size bir müjdemiz var. Artık puan almak veya üyeliginizi uzatmak için kart peşinde koşmayacaksınız; çünkü PayPal desteği geldi. Hemen [www.paypal.com](http://www.paypal.com) adresine girin, bir hesap oluşturun ve sahip olduğunuz bir kredi kartını bu hesaba bağlayın. Böylece son derece güvenli olan PayPal sistemi üzerinden kredi kartınızı özgürce Xbox Live'da kullanabileceksiniz. Hesabını Çek Cumhuriyeti'nde, Finlandiya'dan, Yunanistan'dan, Macaristan'dan veya Rusya'dan gösterenler, bu hizmetten yararlanamıyor maalesef.
- Sagat'ın Street Fighter X Tekken'de yer alacağı, dikkatli gözler tarafından görülüp onaylandı.




## PSP'nin en büyük oyunu

Final Fantasy Type-0 iki UMD'de geliyor!

**F**inal Fantasy oyunlarının yapım aşaması o kadar uzun sürüyor ki oyunlar açıklandıktan sonra izini kaybediyoruz. Mesela üç oyunluk bir bütün olarak düşünülen Final Fantasy XIII'ün sadece bir tane oyununu gördük. Versus XIII nerede, Agito nerede? Agito adındaki oyunun ismi Type-0 oldu mesela, bunu biliyor muydunuz? Ben bile zar zor fark ettim; o da geçen günlerde...

Square Enix'i suçlamamak lazım; çünkü yaratıkları evren, karakterler, oynanış, o kadar geniş ve detaylı ki oyunu kodla kodla bitmiyor. Final Fantasy Type-0 adındaki PSP oyunu bile iki UMD'de geliyor ki bu, PSP'nin tarihinde bir ilk, öyle düşünün...

Şahsen bu oyunu merakla bekliyorum zira FFXIII Crisis Core'u takıntılı gibi oynamıştım, bir saniye bile elimden bırakamadım. Devasa dünyasıyla Type-0'dan da kolay kolay kopamayacağım dan eminim.

FF Type-0 savaşların FFXII gibi gerçek zamanlı olarak gerçekleşeceği bir oynanışla geliyor. Oyundaki düşmanlar FFXIII'tekileri andırır da karakterler ve mekanlar bayağı farklı olacak.

King ve Sice adında iki karakter açıklığa kavuşmuş durumda. King iki tane tabanca kullanıyor ve gayet karizmatik bir duruş sergiliyor. "Çok konuşmayan ama aslında ince ruhlı bir insan" olarak nitelendiriliyor King. Sice ise bir bayan ve kocaman bir tirpana sahip. Kelimelerle arası iyi olmayan Sice'in karar verme mekanizmasının iyi çalıştığı söyleniyor. (Yani size bir kelime

bile söylemeden, kafanızı bedeninizden "kendi kararlarına göre" ayırabilir.)

Summon mevzuuyla ilgili de birkaç bilgi açıklanmış durumda. Alevler saçarak savaş alanına inen Ifrit tekrar karşımızda. Devasa bir kayadan bozma olan Golem ve yine önceki oyunlardan tanıdığımız Odin de birer summon olarak oyunda yer alacak.

Oyunda devasa bir haritada gezeceğimiz aşkar. Yine hava gemilerinin yardımıyla yolculuk edeceğiz ve yine şehirlerden, kasabalardan çıkıp zindanlara dalaacağız. Tüm şehirler birer görev alma mekanı olarak işlerken, dükkanlardan alışveriş yapmanız da olanak taniyacak.

FFXIII'ün de üyesi olduğu Fabula Nova Crystalis mitolojisinin bir üyesi olan ve bu mitolojiye uygun tüm detayları içinde barındıran Type-0'yu daha kolay kolay raflarda göremeyeceğiz fakat beklemeye değecek gibi gözüküyor.

■ Tuna Şentuna

### Chocobo



Elbette ki her türlü Final Fantasy oyununda olduğu gibi Type-0'da da besli civcivleri, Chocobo'ları göreceğiz. Chocobo'ların oyunda nasıl bir yere sahip olacağı henüz kesinlik kazanmamış olsa da bazı mini oyunlarda ve binek hayvan olarak kullanılacağını tahmin ediyoruz. Chocobo'suz bir Final Fantasy oyunu düşünülemezdi zaten...

## Tekken için hazır mısınız?

Hayır, yeni bir Tekken oyunu değil...

**T**ekken'in filmi yapıldı, belki biliyorsunuzdur. Film o kadar kötüydü ki izlemeye tahammül edemedim. Yani malzemen hazır, hikaye desen yazıp çizmesi 10 dakikanı almaz, nasıl bu kadar kötü bir film yapabiliyorsunuz? Bak şöyle kaliteli aksiyon filmlerine, filtreleri, çekim tekniklerini kopyala, yine ortaya daha iyi bir sonuç çıkar.

Namco Bandai'den Harada-san sözlerine, üstünde çalıştıkları projenin bu filmle hiçbir ilgisi olmadığını söyleyerek başlıyor. "Yapılan hataları bir bir gördük ve bu filmde, bunlara yer yok" diyerek, Tekken: Blood Vengeance'in bir oyun olmadığını, tamamıyla bilgisayarda hazırlanan bir film olduğunu belirtiyor.

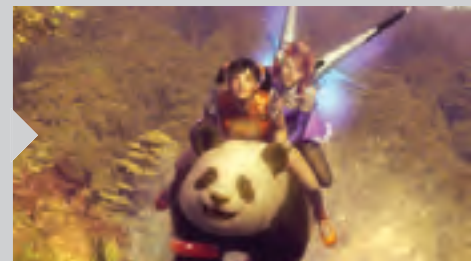
Blood Vengeance'in tasarlanmasına, Tekken 6'nın campaign modunun başlangıcındaki sinematik öncü olmuş. Tekken fanatiklerinin yoğun ısrarı sonunda Harada'nın da aklına yatmış ve Blood Vengeance projesine start verilmiş. (Bu kalıp

da iyiden iyiye Türkçe oldu.)

Blood Vengeance, Tekken 5 ile Tekken 6'nın hikayelerinin arasındaki boşluğu dolduracak ve oyundan tanıdığımız birçok karakteri, kendi seslendirmeleri ve dilleriyle görme imkanımız olacak. Film hem İngilizce, hem de Japonca dublajlı olarak hazırlanıyor ve birçok dil için de altyazı desteğine bulunacak.

Filmin -bence hala gereksiz bir teknoloji olan- 3D teknolojiyle hazırlanıyor olduğunu da belirtmekte fayda var. Harada, eğer film başarılı olursa bir Tekken dizisinin de yapılabileceğini de açıklamaktan çekinmiyor. "Tekken X Street Fighter" oyunu hakkında yöneltilen sorulara samimiyetle, "Tekken X Street Fighter mi? Ona daha dokunmadık bile..." cevabını veriyor. 2010'un Ocak ayından beri hazırlık aşamasında olan filmi ne zaman izleyeceğimiz konusuya bir muamma.

■ Tuna Şentuna





# SÜPER OL!



## SÜPERCAN

KAHRAMAN OL GEZEGENİ KORU  
[WWW.SUPERCANOYUN.COM](http://WWW.SUPERCANOYUN.COM)



SOBEE



MARVEL



## Mortal Kombat'a yeni isimler

Kenshi, Skarlet ve...

**S**izi bilmem ama ben halen o kuleye tırmanmaya çalışıyorum. Sanırım 200. kata geldim ve tıklandım. Zaten sadece birkaç tane karakter favorim, elimi sürmediğim bir dolu karakter var. Fakat NetherRealm Studios durmak istemiyor ve Mortal Kombat'ı geliştirme gayretiyle oyuna yenilikler ekliyor.

Çok eskiden, "atari salonları" revaçtayken Mortal Kombat da soluğu burada almıştı. Bu eski arcade sistemlerde bir hata oluşmuştu ve Jade / Kitana / Mileena üçlüsü, bir hata yüzünden Mortal Kombat II'de kırmızı olarak karşınıza çıkabiliyordu. Bu kırmızı ninja, yeni bir karakter değil aslında fakat bir efsaneye dönüşmüştü. Daha sonra bu karaktere Skarlet ismi verildi ama onu hiçbir zaman bir Mortal Kombat oyununda kontrol edemedik.

NetherRealms Studios, şu sıralar bir DLC yayımlıyor ve bu DLC, oyundaki denge-sizlikleri gideren bir yamaya birlikte yayına girecek. (Oyunda sonsuz kombine, her zaman üstün gelebilen karakterler var ve bunlar multiplayer oyunların dengesini altüst ediyor.) DLC'nin içeriğinde birtakım başka yenilikler de olacak fakat en önemlisi, Skarlet'in oyuna eklenecek olması.

Bu DLC'den sonra yapımcı firmanın oyuna ekleyeceği diğer karakter, kör savaşçı Kenshi. Kenshi bir kılıca da sahip ve kör olmasına bakmadan, gayet iyi dövüşüyor. Kenshi'nin ne zaman satışa sunulacağıysa henüz belirsiz.

Şayet ki bu DLC'lerin satışı NetherRealm'i tatmin ederse Mortal Kombat'ta kafamıza oturana kadar Kintaro da ayrı bir DLC olarak karşımıza çıkacak. Kintaro biraz adaletsiz bir dövüşçü olacaktır ama onu yenmeyi de biliriz; değil mi... ■ Tuna Şentuna

## Barkod dövmeli adam

Karanlık hikayesiyle, **Hitman: Absolution...**

**A**jan 47, bugüne kadarki en zorlu görevine çıkıyor; belki de son görevine... Dostları tarafından ihanete uğradı ve polis tarafından da aranıyor. Bunlar yetmezmiş gibi karanlık bir komplonun da içine düşmüş durumda. "Kendiyle ve geçmişiyle hesaplaşacağı, son bir görev..." diyor yapımcı IO Interactive ve Square Enix ekliyor: "Bu oyun karanlık olacak..."

Cowboys & Aliens'in başrolündeki Keith Carradine'in canlandırdığı Blake Dexter, oyundaki kötü adam ve onu sevmiyoruz. Marsha Thomason'un rolünü üstlendiği Diana Burnwood ise Ajan 47'nin sağ kolu ve tek güvendiği insan. "James Bond için Q nasılsa, Diana da Ajan 47 için olacak." deniyor.

Şu anda IO'nun takviminde oynanıştan ve

grafiksel detaylardan öte, senaryo bulunuyor ve senaryonun en iyi şekilde hissedilebilmesi için de bir düzine kadar Hollywood aktörü oyun için çalışıyor. Aktörlerin motion capture ve ses işleri, Avatar'ın da çekildiği Giant Studios'da gerçekleştirilmekte.

Hitman: Absolution'ın grafiksel işleri, IO'nun sahip olduğu Glacier 2 teknolojisiyle geliştiriliyor. Oyunun daha ciddi, daha derin ve daha karanlık olması için yoğun uğraşlar verilmekte; hatta oyunun çıkışına denk gelecek olan yeni Hitman filminin de bu oyun gibi daha karanlık bir film olacağı söyleniyor.

PC, PS3 ve Xbox 360 için hazırlanan oyun gelecek yılın herhangi bir zamanı evlerimize konuk olacak. E3'te daha fazla bilginin açıklanmasını bekliyoruz, Ajan 47'ye şimdiden başarılar diliyoruz. ■ Tuna Şentuna

# GamersFirst'ten hediye

9Dragons için promosyon kodu

**O**nline Oyun meraklıları için sürekli olarak dağıttığımız promosyon kodlarına bu ay 9Dragons ekleniyor. Hem mevcut, hem de yeni oyuncular tarafından kullanılacak bu "Random Box" kodlar sayesinde sürpriz hediyeler kazanabilirsiniz. Öncelikle her oyuncuya yedi günlük Premium kazandıran kodların yanı sıra kutulardan Premium eşyalar, kostümler ve nadiren bulunabilen değerli eşyalar çıkmakta. Aynı hesap için birden fazla sayıda kullanabileceğiniz kodları nasıl aktif hale getireceğinizi öğrenmek istiyorsanız, Online Oyun'daki haber sayfalarını karıştırabilir ve sürpriz hediyelere doğru yol alabilirsiniz. ■ Şefik Akkoç

## Kılıçların hikayesi

Tekken'in yapımcılarından SoulCalibur V!

**K**üçük bir sınav yapalım. Bana silahların kullanıldığı, üç boyutlu bir dövüş oyunu söyleyin. Adı SoulCalibur olmasın ama... Evet? Susuyorsunuz? Cevap verememeniz normal; çünkü SoulCalibur dışında, böyle bir oyun yok.

En son dördüncü oyununu gördüğümüz, Xbox 360'ta Yoda, PS3'te Darth Vader gibi ekstra ve enteresan karakterlere sahip olan kaliteli dövüş oyunu SoulCalibur'un beşinci ayağı, geçenlerde açıklandı. Oyun yine PS3 ve Xbox 360 için hazırlanıyor, içerisinde de yepyeni yüzler barındırarak.

Toplamda 26 tane karakter olması planlanıyor ve eminim ki DLC'lerle bu sayı artırlacak. 26 karakter arasında Kilik, Nightmare ve benzeri tanıdık yüzlerin yanında Patroklos gibi yeni karakterler de göreceğiz.

Patroklos, altın saçlı ve oynanışı bir o kadar zevksiz olan Sophitia'nın oğlu. Aynen annesi gibi Arcadia kalkanı ve kısa bir kılıç kullanıyor. Erkek adama kısa

kılıç yakışır mı, bunu başka bir dosya konusunda irdeleriz.

"Sophitia'nın oğlu" diyoruz fakat hatırlarsanız, Sophitia gencecik bir kızcağızdı. Oğlundan bahsediyor olmamızın nedeni, SCV'nin SCIV'ten 17 yıl sonrasını konu ediyor olması. Siegfried vardı ya, hani devasa bir kılıca sahip altın saçlı (Altın çilekten sonra, yeni trend.) arkadaşımız, işte o da 40 yaşında ve ilk iki oyunda kullandığı Requiem adlı dev kılıcı kuşanıyor.

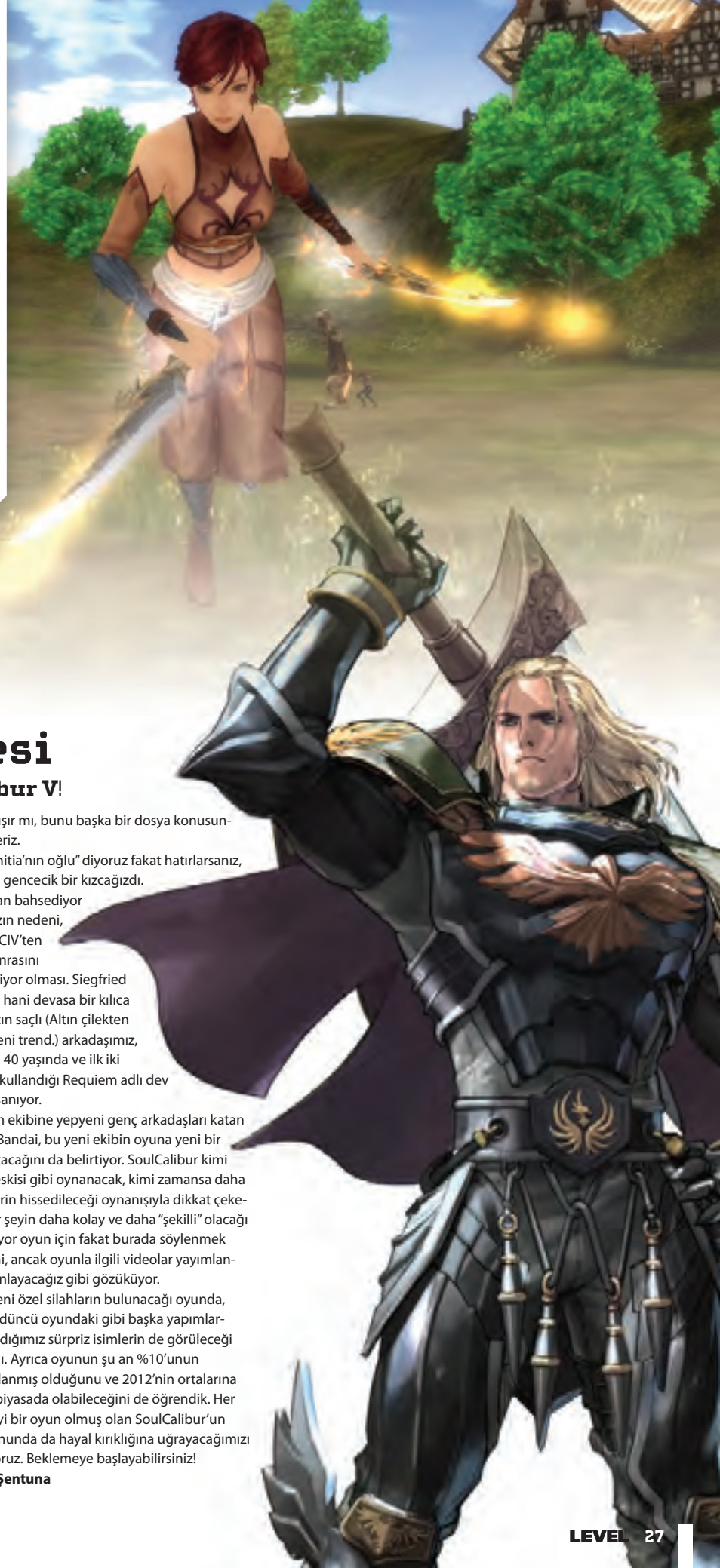
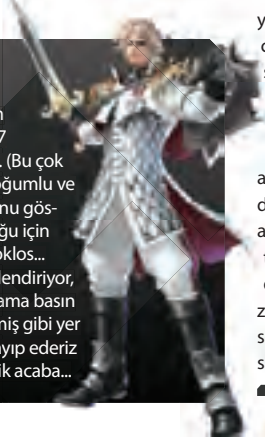
Yapım ekibine yepyeni genç arkadaşları katan Namco Bandai, bu yeni ekibin oyuna yeni bir hava katacağını da belirtiyor. SoulCalibur kimi zaman eskisi gibi oynanacak, kimi zamansa daha yeniliklerin hissedileceği oynanışıyla dikkat çekecek. Her şeyin daha kolay ve daha "şekilli" olacağı söyleniyor oyun için fakat burada söylenmek isteneni, ancak oyunla ilgili videolar yayımlandıkça anlayacağız gibi gözüküyor.

Yepyeni özel silahların bulunacağı oyunda, aynı dördüncü oyundaki gibi başka yapımlardan tanıdığımız sürpriz isimlerin de görüleceği açıklandı. Ayrıca oyunun şu an %10'unun tamamlanmış olduğunu ve 2012'nin ortalarına doğru piyasada olabileceğini de öğrendik. Her zaman iyi bir oyun olmuş olan SoulCalibur'un son oyununda da hayal kırıklığına uğrayacağımızı sanmıyoruz. Beklemeye başlayabilirsiniz!

■ Tuna Şentuna

### Patroklos

Sophitia'nın oğlu Patroklos'u kızlarına düşünen ebeveynler, ben iyi dinleyin. Patroklos 1.77 boyunda ve kan tipi de B. (Bu çok önemli.) 13 Eylül 1992 doğumlu ve bu da 19 yaşında olduğunu gösteriyor. Başak burcu olduğu için titiz olması gereken Patroklos... Bu bilgiler bizi neden ilgilendiriyor, gerçekten emin değilim ama basın bülteninde çok önemliymiş gibi yer alıyordu, yer vermezsek ayıp ederiz diye düşündük. İyi mi ettik acaba...



# Fuar ve zirve bir arada

## CeBIT Bilişim Euroasia 2011

**C**eBIT Euroasia Bilişim Fuarı'nın mimarı, Hannover-Messe / Hifaş Fuarcılık'ın Genel Müdürü Alexander Kühnel ve Direktörü Murat Öze ile CeBIT fuarları hakkında konuştuk.

### LEVEL: CeBIT tam olarak nedir? Misyonu, amaçları, istatistikleri, yapısı...

**Murat Özer:** CeBIT, aslında dünyada dört farklı ülkede gerçekleştirilen, bilişim teknolojilerinin tanıtıldığı bir platformu. Avrupa bölgesi için Almanya / Hannover'de gerçekleştiriliyor. İkinci bölge Brezilya, üçüncü bölge Avustralya, dördüncü bölgeyse Euroasia'nın merkezi olarak Türkiye. Ülkemizdeki CeBIT'in tam adı, CeBIT Bilişim Euroasia ve bu yıl da 12.sini düzenleyeceğiz. Ana sponsorumuz TurkSat, ulaşım sponsorumuzsa Onur Air.

### LEVEL: CeBIT'in rakamları nedir?

**Murat Özer:** Rakamlara baktığımızda, 2010 CeBIT fuarına 67 farklı ülkeden toplam 131.318 ziyaretçi geldi. Bunların 63.000'i profesyonel ziyaretçi. Uluslararası ziyaretçiler, yani 67 ülkeden katılan yabancı ziyaretçilerin sayısı da 5.146. 2010 yılında 1.066 firma fuara katıldı ve bunlar 16 ayrı ülkeden geldi. Tabii ki CeBIT'i sadece fuar olarak düşünmek yanlış olur. CeBIT'te Bilişim ve Teknoloji Zirvesi de yer alıyor. 2011'de bu toplantıların ismi CeBIT Sinerji Zirvesi'yd. CeBIT Sinerji Zirvesi'nin içinde Bilişim ve Teknoloji hakkında seminerler, paneller ve toplantılar var. 2010 yılında, bu toplantılar sırasında 1.249 basın mensubunu ağırladık.



Alexander Kühnel

**Alexander Kühnel:** İş dünyasındaki profesyoneller, "Sinerji"nin hayatımıza ne kattığını iyi bilirler. Bu yılki CeBIT Bilişim Euroasia, İstanbul'da bir araya gelecek ICT endüstri temsilcilerini hem fuar, hem de zirve ile buluşturacak en kapsamlı etkinlik olacak. Sinerji zirvesi, fuarla birleşince iş dünyasının ve düşünsel etkileşiminin birleşimini sağlayacak ve katılımcılara büyük faydalar sağlayacak. Düşünsel bir tartışma platformunun hemen fuarın yanında yer alması çok önemli; çünkü zirvede tartışıp konuştuğunuz teknolojilerin, fikirlerin gerçeğe dökmüş halini hemen bir adım sonra görebiliyorsunuz. Onlara dokunup etkileşimlenebiliyorsunuz. İşte bu, başka kimsenin size sunamayacağı gerçek sinerjidir.

### LEVEL: Sinerji Zirvesi'nde bu sene neler konuşulacak?

**Murat Özer:** Ana başlıklardan biri iletişim. Çok tartışılacak konulardan biri de bu yeni güvenli internet kavramı ve internet filtreleri olacak sanırım. Bir diğeri e-finsans. Ayrıca e-devlet, e-sağlık ve akıllı yaşam konseptleri, akıllı evler, akıllı belediyeler konsepti incelenecek.

**Alexander Kühnel:** Akıllı şehir projeleri, geçen yılın başarılı ve ilgi çeken konseptlerinden biriydi. Şimdi 2011'de de ana konulardan biri olarak devam edecek. Akıllı yaşam konsepti içinde ilginç gelecek projeleri ve yazılım servisleri olacak, bunlar üç boyutlu sanal şehir görüntüleri içinde tanıtılacak. Bu noktada bakanlıklardan yetkililer, yerel yöneticiler ve elbette ki akademik alanlardan pek çok katılımcı görüşlerini aktaracaklar. Şunu söylemek mümkün ki akıllı yaşam - akıllı şehir konseptine odaklanmak çok doğru bir karar ve önümüzdeki yıllarda da bu konuya eğileceğiz. Bu platform, pek çok alandan temsilcinin IT endüstrisiyle iş birliği içinde çalışmasını gerektiriyor ve sonuçları da yaşamlarımızı doğrudan etkiliyor.

### LEVEL: CeBIT'in artık bir son kullanıcı fuarından bir iş dünyası fuarına dönüştüğünü görüyoruz...

**Murat Özer:** Evet. CeBIT son iki yıldır, içinde bulunduğumuz pazar dinamiklerine uyum sağlamak için böyle bir değişiklik yaşıyor. Ancak son kullanıcı, beş yıl önce fuarlar sayesinde gelen son ürünleri görme, inceleme fırsatı buluyordu. Artık teknoloji marketleri her semtte bulunuyor ve son kullanıcı sabahtan akşama kadar dilediği markete girip, en son teknoloji ürünü cihazları inceleyip kullanabiliyor. Her bir mağaza, bir anlamda küçük bir fuar işlevi görüyor. Dolayısıyla CeBIT'in de vizyonu değişti.

Murat Özer



Artık daha çok kurumsal, daha çok iş dünyasına hitap ediyoruz ancak fuar ve zirve sırasında yapılan anlaşmalar, tartışmalar, konferanslar, kurulan iş birlikleri son kullanıcının yaşamını, ihtiyaçlarını doğrudan etkiliyor. Zirvedeki tartışmalar sırasında, bundan beş yıl sonra hayatlarımızda ne olacağını, hangi teknolojileri kullanacağımızı, nasıl bir dünyada yaşayacağımızı görebiliyoruz. Teknoloji marketlerine ancak beş sene sonra gelecek olan teknolojilerin haberleri önce CeBIT Fuarı ve Zirve'sinde önümüze çıkıyor.

### LEVEL: Hannover'daki CeBIT fuarına Türkiye'nin katılımı önemliydi. Nasıl sonuçlar aldınız?

**Alexander Kühnel:** Asya ve Avrupa'nın ortasında yer alan, yakın ve Uzak Doğu'ya köprü niteliğindeki Türkiye'nin yıllardır büyümekte olan ekonomisi, dünyanın en güçlü ekonomilerinden biri. Ayrıca Türk bilişim sektörü çok geniş potansiyele sahip. Ve tüm bunları Hannover'de düzenlenen global çaptaki CeBIT fuarında dünyaya gösterme imkanı bulduk. Gerek katılımcılar, gerekse organizatörler için Partner Ülke projesi, iş bağlantıları kurmak ve başarılı satışlar gerçekleştirmek açısından ideal bir fırsattı. Güçlü ortağımız İstanbul Ticaret Odası (İTO) ile bu Partner Ülke projesini organize etmiş olmaktan mutluluk duyuyoruz. CeBIT 2011'in Türk katılımcıları fuarda, uluslararası bilişim sektörünün güçlü ortakları olarak ürünlerini, hizmetlerini sergilediler ve tüm sektöre canlılık kazandırdılar.

**Murat Özer:** Bence bu fuarın sembolik bir anlamı da vardı. Tam 50 yıl önce, aynı tarihte, Almanya'ya Türkiye'den kas gücü / işçi göndermişiz. İşçilerimizi trenlere yükleyip Almanya'ya göndermişiz. Şimdiyse Almanya ve tüm Avrupa'ya teknolojimizi, yazılımlarımızı, yani beyin gücümüzü satmak için fuarlara davet ediyoruz.

## PlayStation 3 sahiplerine müjde

### Sony'de inFamous 2 fırsatları

**P**layStation 3'ün Türkiye'de hızla yayılması ve artık Sony Türkiye'nin girişimleriyle PlayStation 3 oyunlarının Türkçe dil desteğine sahip olmasının ardından önemli adımlar atılmaya devam ediyor.

Henüz ülkemizde yaygınlaşmamış olan ön sipariş sistemini oturtmaya çalışan Sony Türkiye, 8 Haziran'da piyasaya sürülecek olan inFamous 2 için örnek bir çalışma başlattı. Teknosa, D&R, Vatan, Darty ve Sony Center gibi önemli perakendeciler ve online satış yapan bazı siteler üzerinden gerçekleştirilecek ön sipariş sisteminde, oyunu erkenden satın alarak özel hediyeler kazanmak mümkün olacak. inFamous 2'yi mağazalardan ön siparişle satın alan oyunculara tişört, şapka ve

indirilebilir hediye kodu hediye edilecek, oyunun çıkış tarihinde teslimi için de bir kod verilecek. Oyun için internet üzerinden ön sipariş verenlereyse tişört, şapka, indirilebilir hediye kodu ve oyun için bir kod verilecek. Ön sipariş verenler, 444 SONY (7669) numaralı telefonu arayıp bilgilerini aktaracaklar ve 8 Haziran günü oyunlarını adreslerine teslim edilecek.

Öte yandan inFamous 2 tişörtü sahibi olmak için elinizde bir fırsat daha var. 6 Haziran Pazartesi günü itibarıyla 444 SONY (7669) numaralı telefonu arayan ve hem LEVEL'in üçüncü sayfasında yer alan inFamous 2 kodunu, hem de beden bilgisini söyleyen ilk 100 kişiye yedi ila 10 gün arasından tişört gönderimi yapılacaktır.

■ Şefik Akkoç

TÜRKÇE SESLENDİRME  
SUNUCULAR TURKİYE'DE

# TEK LİDER

TEK İMPARATORLUK  
YASKER'İN ORDUSUNA  
KATIL!

**ALLODS**  
ONLINE

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

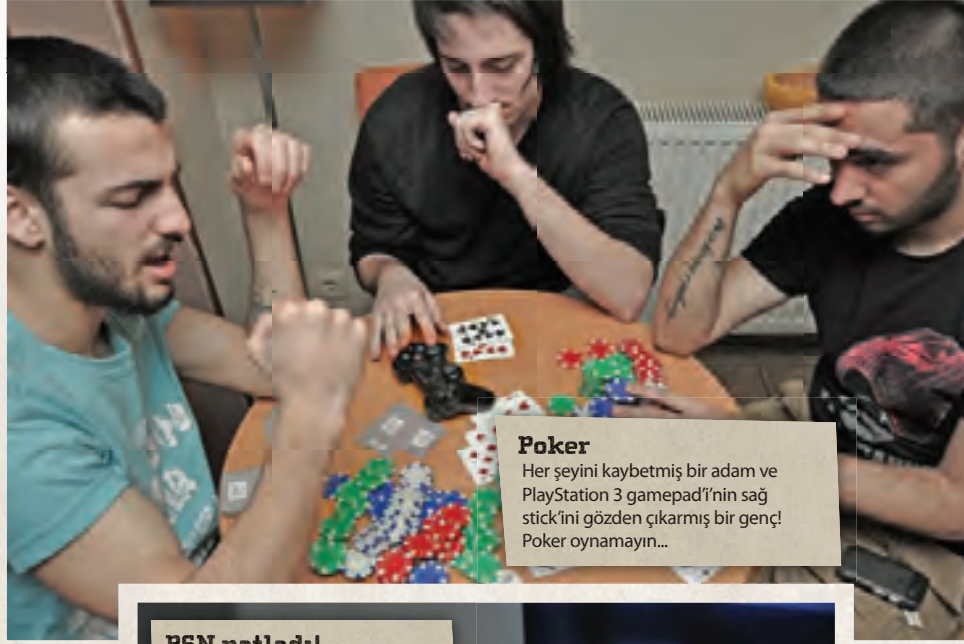
@mail.ru

[facebook.com/AllodsTR](https://facebook.com/AllodsTR)



### Bar

Demedi demeyin, olur mu olur!

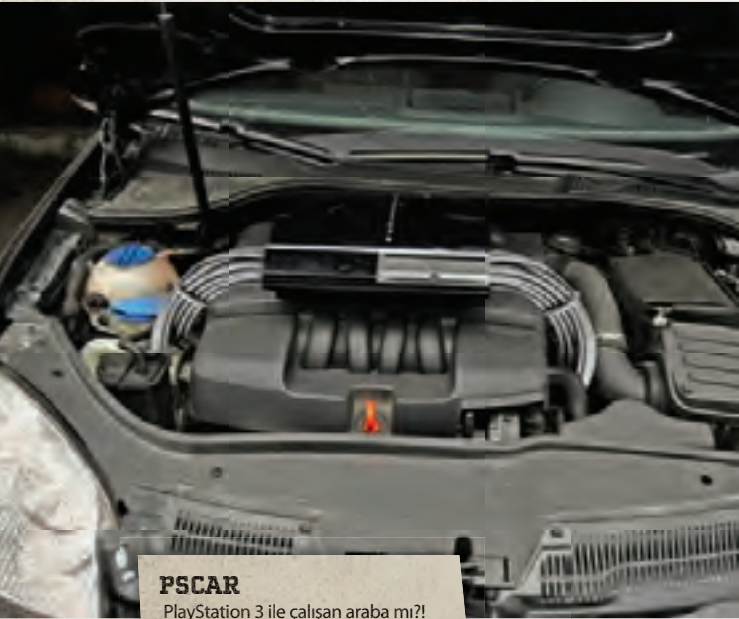


### Poker

Her şeyini kaybetmiş bir adam ve PlayStation 3 gamepad'inin sağ stick'ini gözden çıkarmış bir genç! Poker oynamayın...

### PSN patladı!

Geçtiğimiz haftalarda PlayStation Network'e saldıran kişinin, aslında canlı sarışın bomba Maça Kızı ve Joker olduğu tespit edildi.



### PSCAR

PlayStation 3 ile çalışan araba mı?! Sonunda bunu da yaptılar!

Not: Katkılarından dolayı Sihir Game Club'a ve Adeks'e teşekkürler.

# RAPPELZ

İhtiras

RAPPELZ'İ ÇILGIN BİR  
İHTİRASLA SEVECEKSİNİZ

[www.tr.rappelz.gPotato.eu](http://www.tr.rappelz.gPotato.eu)

[www.facebook.com/rappelz.tr](http://www.facebook.com/rappelz.tr)

# Takvim Haziran

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

Pzt.	Salı	Çarş.	Perş.	Cuma	Cmt.	Pzr.
		1 • Hunted: The Demon's Forge (PC PS3 360)	2	3 • A New Beginning (PC)	4	5
6	7 • inFamous 2 (PS3)		inFamous 2	10 • Bracken Tor: The Time of Tooth and Claw (PC) • Darkness Within: Collector's Edition (PC) • Duke Nukem Forever (PC PS3 360) • Fate of the World (PC) • Kung Fu Panda 2 (PS3 360)		12
	14 • Alice: Madness Returns (PC PS3 360) • Child of Eden (PS3 360) • Dungeon Siege III (PC PS3 360) • Tom Clancy's Splinter Cell Trilogy (PS3) • UFC Personal Trainer (PS3 360)		16 • PowerUp Heroes (360)	17 • Air Conflicts: Secret Wars (PC PS3 360) • Dawn of Fantasy (PC) • Pro Cycling Manager 2011 (PC)		Duke Nukem Forever
20	21 • Combat Wings: The Great Battles of World War II (PC PS3 360) • Dynasty Warriors: Gundam 3 (PS3 360) • F.3.A.R. (PC PS3 360) • Shadows of the Damned (PS3 360) • Transformers: Dark of the Moon (PS3 360)		23 • Let's Dance with Mel B (PS3 360)	24 • Michael Phelps: Push the Limit (360) • Super Street Fighter IV: Arcade Edition (PC PS3 360) • The Tiny Bang Story (PC)		26
			30 • Arcana Heart 3 (PS3 360) • Tour de France 2011 (PS3 360)	1	2	3



# ROG RAMPAGE REDUX: RAMPAGE III BLACK EDITION ANAKART



Son bir yıl içerisinde bir anakart satın almayı düşündüyseniz ve overclock yapmanın yanı sıra oyuna karşı da ilginiz varsa, Rampage III Extreme'nin (R3E) sahip olduğu pek çok ödülü hiç şüphesiz duymuşsunuzdur. Bu kadar başarının ardından bile, Republic of Gamers daha fazlasını deneyecek ve hiç olmadığı kadar harika bir ürün tasarlayacak gibi gözüküyor! O zaman şimdi sıkı durun. Çünkü bunu karşılayabilecek ve hatta öncesinden çok daha büyük bir yankı uyandıracak anakart ASUS ROG Rampage III Black Edition'un (R3BE) güçlü dünyası sizi bekliyor.

## Hükmetmek için duyun, kazanmak için hızlı olun

ASUS ROG R3E'yi bu kadar harika kılan her şey R3BE ile geri dönüyor. Ancak en büyük değişiklik, ROG ThunderBolt olarak adlandırılan bir ses/LAN kartı kombinasyonunun eklenmesi. Bir oyuncuysanız, bu bebek sizi istediğiniz yere götürecektir!

ROG dünyanın dört bir yanındaki oyuncularla bir araştırma gerçekleştirdi ve onlara, oynamakta oldukları oyunları iyileştirmeye yardımcı olmak için hangi özellikleri istediklerini sordu. Yanıtlar, genel oyun deneyimini iyileştirmeye odaklanan, güçlü ses ve LAN özelliklerine sahip bir kartın geliştirilmesini sağladı.



Ekran kartları ve işlemciler bugünlerde fazlasıyla takdir kazanıyor, ama oyunda sesin önemi asla göz ardı edilemez. Sınıfının önde gelenlerinden olan XONAR™ ses çözümü ile desteklenen ROG, en iyi ses kalitesi için en iyi bileşenleri dikkatli bir şekilde seçti ve oyuncular için güçlü, etkileyici bir ses sağlamak üzere bu yeni silahı online savaş alanına taşıdı.

Yüksek kaliteye sahip bu ses kartı, oyuncuları sanal ortamın içine daha fazla sokarak, oyuncuların duyma hissine büyük bir avantaj sağladı. Bu, düşmanlarınızın sizden önce hareket etmesini engelleyerek onların ayak seslerini duymanıza yardımcı oluyor. Yerleşik kulaklık amfisi, benzersiz bir ses kalitesi için kullanıcıların oynadıkları oyuna bağlı olarak empedans ayarlarını optimize etmesine yardımcı olur.

Tek başına bir ses kartı online oyunlarda yardımcı olabilir, ama LAN hızının önemi de göz ardı edilmemelidir. Pek çok oyuncu cihazlarını bir Ethernet portuna bağlar ve başka bir şey yapmaz. Standart bir LAN portu, üzerinize gelen bir el bombasından kaçma veya bomba-

nın üzerinizde patlamasıyla sonuçlanabilecek bir şekilde oyun hızında farklılıklara neden olabilir.

Ses işlevini ödül sahibi Bigfoot Networks® ağ işleme birimi ile birleştirdiğinizde, sizi destekleyecek ciddi bir silah gücüne sahip olursunuz. Özel Game Networking DNA™ yazılımı ile birlikte çalışan ThunderBolt, online oyunlar için maksimum ağ performansı sağlamak üzere online oyun trafiğini otomatik olarak sınıflandırır ve hızlandırır. Kaliteli bir ROG ürününde iki önemli işlevin bir araya getirilmesi, oyunculara yarışı kazanmaları için mükemmel bir online oyun deneyimi sağlar.

## Saymakla bitmeyen özelliklere sahip

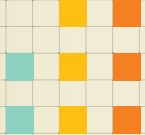
Siyah renkte olan R3BE, Rampage III Extreme ile aynı dizayna sahip değil. Sadece parlak son kat özelliği ortak. R3E fantastik overclocking yazılımı ve donanımı ile birlikte geliyordu, ancak R3BE; sistemlerin maksimum olmasına yardımcı olmak üzere tasarlanmış en yeni hizmet yazılımları ile birlikte çok daha fazlasına sahip. HS Desteği ile birlikte Bluetooth modülünün 2.1'den 3.0'a yükseltilmesi tüm Bluetooth cihazları için son derece hızlı veri aktarımları sağlarken, ROG iDirect, GPU TweakIt ve GPU. DIMM Post gibi yeni yazılımlar kullanıcıların



sistemlerini hiç olmadığı kadar özelleştirmesini sağlıyor. ROG iDirect ile kullanıcılar, iPhone veya iPad'leri aracılığıyla gerçek zamanlı, ince ve artışı ayarlamalarla sistem ayarlarını doğrudan kontrol edebilir. GPU TweakIt iDirect ile benzerlik gösterir ve kullanıcıların gerçek zamanlı olarak ayarlarını uygun gördükleri şekilde değiştirmelerini sağlar. Sadece ekran kartları için daha fazla gelişmiş ayar ve kontrol sunar. Son olarak, GPU.DIMM Post, sistemin mümkün olan tüm donanımları etkin hale getirip mükemmel bir şekilde çalışmasını sağlar. GPU.DIMM Post, sistem tarafından uygun bir şekilde algılanan tüm ekran kartları ve bellek modüllerini gösteren bir başka kullanışlı özelliktir. Görkemli tasarımı, harika performansı ve devrim yaratan özellikleri sayesinde oyuncular ve overclockerler kesinlikle R3BE'yi tercih edecekler!



ÖMÜR TOPAÇ

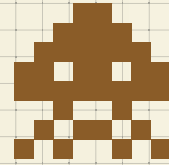
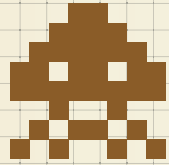
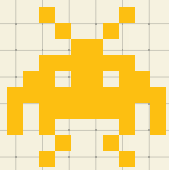
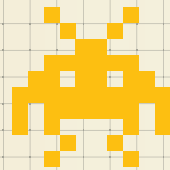
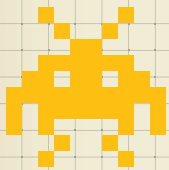
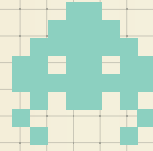
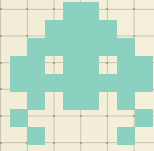


# PIXEL



# JUNKIE

Pikselleri gözümüzle sayabildiğimiz bir dönemi yazacağız burada. "Kafa ayarından anlarım." ya da "Amiga'm benim ilk arkadaşım." diyenlerin burada adı geçen oyunları gördükçe oyun hayatları bir film şeridi gibi gözlerinin önünden akacak. Burada kimi zaman konsol çağında büyümüş yeni neslin asla anlayamayacağı güzelliğe sahip oyunları anlatacağız, kimi zaman da Commodore 64'te kafa ayarı nasıl yapılır, derinlemesine inceleyeceğiz.

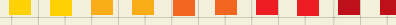




## RIVER RAID

Sene 1982. Atari 2600, Atari 5200, Atari 8-bit, C64, ColecoVision, IBM PCjr, Intellivision, ZX Spectrum, MSX... Bu platformların hepsi bugünün oyuncusuna çok şey ifade etmeyebilir ama benim gibi eski toprak oyuncular için River Raid denen ve Shoot 'Em Up türünü ilk tecrübe ettiğimiz oyun tüm bu platformlarda piyasaya sürülmüştü. Şimdiki dünyaya göre mikro seviyedeki bir kaynakla tasarlanan oyunda harita bile hafızada tutulmuyor, dinamik olarak oynarken yaratılıyordu. River Raid öyle bir fenomendi ki Atari 2600 versiyonu 2010 senesinde PC ve Xbox 360 platformları için yeniden port edildi. O zamanlar Atari salonlarında jeton atmaktan cebimizdeki son parayı da harcıyorduk, şimdiyse aç bilgisayarı ya da konsolunu, oyna; oh ne rahat...

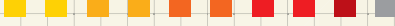
PIXELMETRE: 10/10



## ZAK MCKRACKEN

Sene 1988. Point & Click Adventure türünün ilk ve olası en absürd örneklerinden birinin kahramanı olan Zak McKracken, Commodore 64 için tasarlanmış ve bizi garip bir şekilde ekranlarımızın başında saatler boyunca tutmayı başarmıştı. Tabii ki bu kadar saati blok halinde bu oyuna aralıksız ayırmamızın altında yatan nedenlerden biri de yanlış hatırlamıyorsam "Save Game" özelliğinin olmamasıydı. Ben şahsen üç kişilik bir ekiple 24 saate yakın bir sürede soluk almadan başladığım bu oyunu bitirme şansına erişmiştim. Dünyayı gizli bir planla ele geçirmeye çalışan uzaylılara karşı duran Zak; Atlantis, Mısır piramitleri, Stone Henge demeden oradan oraya koşturuyordu. Aklımda kalan en komik sahne, oyuna başladığımız odadaki akvaryumumuzun içini boşaltarak bir astronot başlığına çevirdiğimiz ve böylece uzaya çıkabildiğimiz andı.

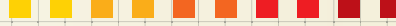
PIXELMETRE: 9/10



## KICK-OFF

Sene 1989. "Bu top neden ayağıma yapışmıyor, böyle top nasıl sürülür?" gibi klişe repliklere konu olan Kick-Off, gelmiş geçmiş en keyifli futbol simülasyonu olarak adını kalbimize altın harflerle yazmış bir efsaneydi. "Çok abarttın." diyenlerin PES ve FIFA gibi yeni dönem oyunlarıyla büyüyen, nispeten genç bir jenerasyon olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. 90'lı yıllarda Dino Dini tarafından yaratılan bu seriyi zamanında oynamayanlar, birkaç sene sonra Sensible Soccer ve sonrasında FIFA International Soccer gibi alternatiflere yönelmiş ama Kick-Off hiçbir zaman unutulmamıştı. Ha bu arada beni şimdiye kadar bu oyunda yenebilen herhangi bir kişi çıkmamıştır, iddiası olanla emülatör nezdinde bir karşılaşmaya hazırım.

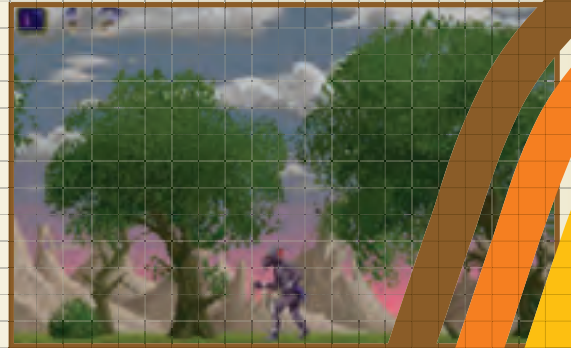
PIXELMETRE: 10/10



## SHADOW OF THE BEAST

Sene yine 1989. "Eskilerdenim" diyen hangimiz o her Shadow of the Beast serisinin başındaki Pysgnosis baykuşunu hatırlamaz ki? Parallax Scrolling adıyla yeni bir konsepti oyun dünyasına kazandıran seri, bugünkü 3D oyunların ilk temellerini daha o zamanlar atmıştı. Mantık basitti, birden fazla sayıda background, farklı hızlarda siz ilerledikçe akıyor ve sanki her biri farklı bir boyut olarak algılanıyordu. Ama Shadow of the Beast'i asıl etkileyici kılan, o büyümlü atmosferi ve müzikleriydi hiç şüphesiz. 84 yılında hayatına başlamış olan o baykuşa sonrasında Sony Computer Entertainment tarafından satın alındı ve Studio Liverpool adıyla hayatına devam ediyor. Bülbül ve Altın Kafes olayı...

PIXELMETRE: 8/10



# CALL OF DUTY

## MW3

## RED ALERT 2'DEN BERİ BOYLE BİR RUS İŞGALI GÖRÜLMEDİ!

**A**ctivision Blizzard, Londra'da Call of Duty: Modern Warfare 3'ü E3 öncesi dünyanın çeşitli yerlerinden gelen basın mensuplarına nefes kesici bir sunumla tanıttı. Şimdi oyun MW3 olunca Londra'dan döndüğüm gün ofiste etrafımı sardılar tabii ki. Yeni Call of Duty nasıl olmuş? Infinity Ward, perde arkasından oyunu Sledgehammer Games'e mi yaptırmış? Sledgehammer Games işi kıvrılabilmiş mi? Yoksa efsaneyi öldürmüş mü? Oyun içi grafikler nasıl? Multiplayer özellikleri nasıl? Anlatsana abi ya... "Durun, gelmeyin üstüme üstüme, anlatacağım yahu!" dedim. Merak etmeyin, hepsini anlatacağım ama önce zihnimdekiler tazeyken kağıda kusmalıyım. Sorularınızın hepsinin cevabı var, hatta yapımcıları öyle sorularla sıkıştırdım ki bundan sonra beni nerede görseler tanırılar. Sakin olun, hepsi sırayla.

Öncelikle Activision'ın İtalya yetkilileri beni güler yüzle karşıladı. Girişte adımı soran Rus aksanlı bayana "Osdemiyer" gibi bir şeyler dedim. Aradı aradı, Media Bagde'lerin arasında bulamadı. "LEVEL Turkey yahu!" dedim. "Ah, LEVEL, yeees" dedi ve hemen Media Bagde'imi verdi. Bi' baktım, delgeçle "LEVEL" in "L" harfini delmişler. Yaka kartında "LEVEL Turkey" yerine "EVEL Turkey" yazıyor. Neredeyse şeytani hindi falan anlamına gelecek. Ben üstümdede "Şeytani Hindi" yazan bir kartla dolaşmam! Şeytana ya da hindiye benzer bir tarafım var mı? Değiştirin bunu çabuk dedim ve değiştirttim kartımı. Akabinde Activision'ın lobbisine girdik. Malum, yer Londra olunca öyle Los Angeles Convention Center gibi devasa alanlar beklememek gerektiğini daha önceki tecrübelerimden biliyordum. İçeri girdiğimde de böyle film stüdyosu ya da fotoğraf sergisinden devşirme bir bina izlenimi aldım.

### Heyecana ramak kala

Lansman sırasında gözüme çok sayıda Rus basın mensubu çarptı, hatta basın mensuplarını farklı gruplara bölmüşlerdi. Türkiye'den gelen LEVEL'i; Rus, İtalyan, Fransız ve Beyaz Rus basın mensuplarının yoğunlukta olduğu gruba verdiler. Detaylarını birazdan anlatacağım Call of Duty: Elite sistemini, Call of Duty: Black Ops üzerinde test ettim. Elite eşliğinde Black Ops'ta Rus

meslektaşların canına okudum, hatta Elite'i yapan Beachhead Studios'un başındaki Chcako Sonny'yi bile bizzat süzgece çevirdim. Yapımcıları ve yabancı basın mensubu meslektaşlarımızı Black Ops'ta mihlamak güzeldi, Elite sisteminin performansını analiz etmek zevkliydi ama biz Londra'ya büyük bomba için gelmiştik aslında. Alman, İtalyan ve Fransız meslektaşlarımız MW3'ü akşama kadar göremeyince sabırsızlanmaya başladılar. "Bu nasıl lansman, buraya kadar Black Ops mu oynamaya geldik!" diye hayıflanmalar oldu. Derken hepimizi yemyeşil devasa bir konferans salonuna aldılar. Sledgehammer Games'ten Mel Gibson'ı andıran Glen Schofield ve Call of Duty oyuncularının çok yakından tanıdığı, Infinity Ward'dan Robert "fourzerotwo" Bowling bize kısaca MW3'ün Manhattan, Londra, Afrika, Rusya ve Himalayalar dahil olmak üzere geniş bir coğrafyada geçeceğini anlattı. Oyunda karlı dağlardan, karanlık tünellere kadar uçsuz bucaksız bir oyun alanı tasarlamışlar. Yapımcılar iyice sıkılan dünya basınına daha fazla beklemeden "İşgal nasıl olur, bunu MW3'te göreceksiniz. İşte size dünyanın en iyi dijital savaş oyununu sunuyoruz!" dediler ve birkaç dakika içinde Xbox 360 Slim'de canlı kanlı karşımızda duran MW3'ün oynanabilir versiyonunu devasa beyaz perdeye yansıtılar.

### New York'un üstünden bir savaş geçti

Koca perdede ilk dikkatimi çeken, kırmızı bir bayrak üzerinde çapraz duran iki kılıcı bir hilal imgesini oluşturması ve ortasında da beyaz bir yıldız olmasıydı. Yok canım, MW3 dini çatışmaları odak alan bir savaş oyunu olamaz herhalde dedim; çünkü lansman öncesinde Rusların New York'u, Londra'yı, Fransa'yı ve Almanya'yı işgal edeceğini biliyorduk zaten hepimiz. Yine de içime bir kurt düşmedi değil. İlk videoda beyaz bıyıklı, kıdemli bir asker bizi yere yıkıyor, kasatürasını fırlatıp bize saplıyor. Tam bizi öldürecekken takım arkadaşımız hayatımızı kurtarıyor ve biz de bedenimize saplanan kasatürayı bedenimizden çıkarıp beyaz bıyıklı düşmanımıza sokuyoruz. Video bittikten sonra MW3'ü oynamaya başladılar. Basına gösterilen ilk bölüm Manhattan, New York'ta geçiyor. Biz Delta Force takımının bir üyesiyiz, Ruslar "yakın, yakın, öldürün" modunda New York'u işgal etmiş durumda. Takım arkadaşlarımızla sırt sırta, omuz omuza Rus

işgaline karşı direniyoruz. Ruslar bu kez Amerika'ya çok sağlam girmişler. Rusya'nın ABD'yi bu denli etkili ve agresif işgal ettiği en son oyun Command & Conquer: Red Alert 2'dir herhalde. Yıkık dökük inşaat şantiyelerini ya da deprem sonrası enkaz sahnelerini andıran yerlerden Board Street'e doğru ilerliyoruz. Sağ tarafta The Crown Plaza var ama biz 15. caddeden Board Otel'e giriyoruz. Tam bu esnada MW3'te checkpoint sistemi olduğunu görüyoruz. MW3, sanki daha üst nesil bir FPS ya da bildiğimiz Hollywood filmi gibi görüldüğünden checkpoint sisteminin böylesine bir sanat eserinde ne işi var diye düşünüyoruz. Neyse, otele girip üst kata doğru düşmanlarla çatışarak ilerliyoruz, 130 numaralı odaya girip bize verilen görevi yerine getiriyoruz. Aksiyon hiç dinmiyor, kafamıza teğet geçen roketlere aldış etmeden hemen bir sonraki göreve koşuyoruz. Bu esnada otele çakılan helikopter gözümüze takılıyor. Delta Force takımından Sandman ve Grinch adında arkadaşlarımızla dışarı fırlıyoruz. Kolumuzdaki dijital saat 16:26'yı gösteriyor. Düşman askerleri feci bir kurşun yağmuru başlatıyor, aramızda kurşun geçirmeyen kalkan taşıyan takım arkadaşları görüyoruz. Fakat kalkan olmayan Sandman bir anda yaralanıyor, onu kaldırıp intikam ateşiyle Ruslara geri püskürtüyoruz. Elimizdeki silahta kocaman EoTech yazıyor ve ara silah değiştirip dürbün, susturucu gibi aksesuarlar takıyoruz. Ama yıllardır severek kullandığımız kırmızı noktalı AK-47 Red Dot Sight'i elimizden düşürmüyoruz. İlerlerken yeşil tabeladaki Wall St. yazısı gözümüze çarpıyor. Yok artık! Burası orası olamaz. Gerçekten burası Wall Street mi? Tam yol keşişiminde, köşede duran binadan içeriye dalıyoruz. İçeride darmadurman olmuş yüzlerce monitör var. Ruslar borsanın kalbini resmen yerinden sökmüşler. Wall Street'teki Exchange Stock binası en iyimser tabirle terörize edilmiş bir LCD TV tamirhanesine dönmüş. İçeride konuşlanmış düşman Rus askerlerini tek tek temizliyoruz. Saatimiz hala 16:26'yı gösteriyor. Ruslar çatıya bir uydu sistemi yerleştirmiş, yukarıya çıkıp onu etkisiz hale getirmemiz gerekiyor. Birden önümüze atılan düşman askerini "Çekil kenara it!" dercesine ▶

Yapım **Infinity Ward & Sledgehammer Games**  
Dağıtım **Activision**  
Tür **FPS**  
Platform **8 Kasım 2011**  
Web [www.callofduty.com](http://www.callofduty.com)





► alıp elimizle kenara savuruyoruz. Sonra çatıdaki uydu sisteminin dibine bomba yerleştirip patlatıyoruz, koca anten sistemi sağa doğru yıkılırken yeni görevimiz belli oluyor. Etrafımızda biten helikopterleri Reaper Drone kullanarak indirmemiz gerekiyor.

### New York is bigger than life!

Hatırlarsanız bu Reaper Drone, MW2'de yoktu, benzeri Battlefield: Bad Company 2'de UAV aracı olarak vardı. İnsansız uçan bu küçük uçakla hedefimizi yukarıdan belirleyip tepesine füze yağdırabiliyoruz. Dijital saatimiz halen 16:26'yı gösteriyor. İyi de nasıl olur? 25 dakikadır çatışıyoruz ve en az 25 kez de ölümden döndük. Saati düşünme vakti değil, hemen laptop'umuzu açıp Reaper Drone'ları komuta ederek helikopterlerin tepesine yukarıdan füzeler yağdırıyoruz. Düşman helikopterleri çürük armut gibi pıtır pıtır düşüyor. Akabinde biz de bir helikoptere atlayıp ağır makineli bir silahla çatıdaki düşmanları tarayarak eleğe çeviriyoruz. Derken dibimizde bir helikopter bitiyor ve taciz ateşi açıyor. Manhattan'da ayakta kalan gökdelenlerin arasından uçarak it dalaşına giriyoruz. Sonunda düşman helikopterini vurup indiriyoruz. Henüz bu duruma sevinmeden düşen helikopter bize çarpıyor ve havada patlayan parçalar yüzünden bizim helikopterin pervaneleri yandaki gökdelenin duvarlarını yalıyor. Çarpan parçaların etkisiyle hasar alan helikopter düşmeye başlıyor. "Tamam artık, kesin çakıldık, öldük, bitti artık" dedığımız anda pilot hepimizi son bir manevrayla kurtarıyor...

### Modern şehirler, modern savaşlar!

Gözümüzün önünde MW3'ün senaryo modunun oynanan bu bölümü sona erdiğinde aniden ses kısıldı. Salonda sadece yüzlerce basın mensubunun derin derin nefes alma sesleri duyuluyordu. Demek MW3 sadece benim değil, dünya basınının da nefesini kesmiş, nutkunu durdurmuş. Gördüklerimizin etkisi altında biraz nefesimizi topladığımızda salondan korkunç bir alkış sesi yükseldi. Orada Rus basınının yanı sıra ta ABD'den gelen basın mensupları da vardı. Sledgehammer Games ve Infinity Ward öyle bir oyun yapmış ki hem Rus, hem de Amerikan basını aynı anda alkış kıyamet koparabilirdi. Bu arada lansmana Rus basınının neden bu kadar kalabalık geldiğini daha iyi idrak ettim tabii ki MW3'ü görünce.

### İkinci perde

Sunumun ikinci bölümünde Londra şehrini açtılar. Bölüm, birbirini takip eden tır konvoyunun üst perspektiften bir bakış açısıyla başlıyor. Yani tipik bir "Capture the Flag" yazısıyla başlanıyor. Sonra takımdaki arkadaşlarımızla aynı anda belirlenen binaya girip senkronize bir şekilde etraftaki düşmanları temizliyoruz. Bu kez gece karanlıkta ilerliyoruz, kimse birbiriyle konuşmuyor. Adeta bir ninja edasıyla sessizce belirlenen hedefe ilerliyoruz. "Open truck door" görevini aldığımızda gidip kamyonun arkasındaki kapıyı açıyoruz, taktiksel ilerleme stratejimizi belirleyip gerekli ekipmanları sağladıktan sonra düşmanla mermi fırtınası başlıyor. Bir ara yolumuz aşağıya, İngilizlerin "Underground" dediği metroya düşüyor. Takım arkadaşımızın sürdüğü kamyonetin arkasına atlayıp düş-

man dolu metronun peşine düşüyoruz. Koca metroya arkadan vurmamız bir anlam ifade etmediği için karşı tarafın yoluna girip metroya yandan vurmaya çalışıyoruz. Aksi yönden gelen metro bir anda burnumuzun dibinde bitiyor, kıl payı sıyrılıp yandaki metroya kurşun yağdırmaya devam ediyoruz. Bir yandan da karşıdan gelen metrolar bizi ezmesin diye mücadele veriyoruz. Kamyonetin arkasında deli gibi savruluyor, fırsatını buldukça metroya ateş ediyoruz. Sonra yine kıl payı aksi yönden gelen metroyla kafa kafaya çarpışmaktan kurtuluyoruz. Denk getirdikçe metroya ateş etmeye devam ediyoruz ve sonunda metro, durakta olayı dehşet içinde izleyen sivil vatandaşların yanından geçip gittikten sonra infilak ediyor. Metro demirden yapılmış dev bir anakondanın samuray kılıcıyla parçalara ayrılması gibi lime lime oluyor. Tüneldeki kolonlara çarptıkça parçalanıyor, parçalandıkça çarpıyor ve ortalığı yıkan alkışlar eşliğinde kapanıyor oyun. Sunum, görsellik ve atmosfer o kadar başarılı ki böylesini henüz hiçbir oyunda görmemişim. Oyunu bırakın, böyle bir metro sahnesini tüm Nicholas Cage filmleri de dahil, hiçbir Hollywood filminde bile görmemişim. LEVEL Online'daki MW3 videosunda metronun nasıl parçalandığını gösteren videoyu izleyebilirsiniz ama oyunun kendisi, videolarla ifade edilebilecek kadar sığ değil. Ne gariptir ki aynı ay içinde hem New York, hem de Londra caddelerinde dolaştım. Gerçek hayatta dolaştığım şehirlerin yerle bir edildiğini bu kadar çarpıcı bir şekilde görmek insanı ister istemez etkiliyor.

MW3'ün savaş atmosferi dehşet güzel olmuş. Say-



falarca anlatmakla bitirebileceğim bir şey değil. Koca New York harabeye dönmüş. Öyle Crysis 2'deki gibi falan da değil. Crysis 2'de uzaylılar New York'u yerle bir etmişti, elbette ki onda da New York olağanüstü görünüyordu ama şöyle söyleyeyim, Ruslar New York'u uzaylılardan daha beter dağıtmış. Üstelik görsel olarak MW3, Crysis 2 ile kıyas kabul etmeyecek düzeyde ileride. Amerikan askerlerinin kolundaki ABD bayrağında bile yıldızların 50'si eksiksiz olarak yer alıyor. Bu tip küçük detaylar birleşince, ortaya inanılmaz bir görsel şölen çıkıyor. MW3'ün savaş atmosferi bugüne dek hiçbir oyunda görülmemiş bir düzeyde... Senaryo modu sinematik açıdan muhteşem. Grafikler sanatsal değer taşımaya da savaş oyunu için şimdiye kadar gördüklerimin en iyisi. Pikselleşme olayı yok denecek kadar az. MW3'ü 10 metrelik perdeye (Abartıyor olabilirim.) yansıtmalarına rağmen en ufak bir pikselleşme göremedim. Üstelik gördüğümüz, MW3'ün Xbox 360 versiyonu! PC versiyonunu hayal bile edemiyorum. Konsoldaki oyun içi grafikler o kadar başarılı ki yarım saat süren oyun içi görüntüler boyunca tek bir "frame" atlama görmedim. Dönüşler son derece hızlı ve akıcı. Düşmanı vurup yere indirme hissi savaş oyunlarında çıtayı en üste taşıyıp zirveyi belirlemiştir. Eski Yeşilçam filmlerinde izlediğiniz insanları gerçek olmalarına rağmen birbirini vurunca MW3'teki kadar gerçekçi ölmüyorlardı. Ama teknik açıdan beni asıl etkileyen olay, 10 metrelik perdeye en ufak bir pikselleşme olmaması. Bir an "bize CGI animasyonu mu izletiyor bunlar" diye işkillendim.



Ama adam gözümün önünde Xbox 360 Slim'den çatır çatır oynuyor oyunu. Nasıl bu kadar başarılı ve detaylı yapılmışlar, aklım almadı. Ben Killzone 3'ü de Londra'da dev bir beyaz perdede görmüştüm. Killzone 3'ü beyaz perdede o kadar büyütünce MW3 kadar derli toplu durmuyor. MW3 resmen tablo gibi duruyor. Sanıyorum gerçek savaşlarda bile MW3'teki gibi bir atmosfer yoktur. Görsel efektler almış başını gitmiş. Ses efektleri her kolondan farklı sesler geldiği için son derece başarılıydı. Artık 5.1 mi destekliyor, 7.1 mi destekliyor, bilemiyorum ama sesini biraz fazla açmışlardı. Kulaklarımız patladı!

### Elite

Multiplayer olarak da yapımcılar sürekli gelen "Yıllardır multiplayer'da bir yenilik yapamıyorsunuz!" eleştirilerine bu kez çarpıcı bir cevap vermiş. Elite ile birlikte milyonlarca oyuncunun bir yıl içinde milyarlarca saatini alacak bir sistem yapmışlar. Ayrıca MW3'ün multiplayer görevleri artık tipik multiplayer FPS anlayışını kökten değiştirecek nitelikte. Yapımcılar multiplayer için, "Biz de aslında birer CoD oyuncusu olduğumuz için multiplayer'da ne yapmamız gerektiğini çok iyi biliyorduk." dediler. Activision, multiplayer olayını başka bir boyuta taşımak için Beachhead Studios adında bir firma kurmuş ve başına da Chacko Sonny'yi getirmiş. Chacko Sonny, bize Londra'da MW3'ün ve CoD'un geleceğini oluşturacak Elite sistemini bizzat anlattı. Geçmiş CoD oyunlarından sadece Black Ops'u destekleyecek olan sistem sayesinde milyonlarca CoD oyuncusu bir araya getirilecek ve her oyuncu kendi grubunu kurabilecek. Elite sisteminde CoD topluluğunun evrim geçirerek genişletilmesi ve her seviyeden oyuncunun sisteme dahil edilmesi hedefleniyor. Oyuncular ne kadar iyi ya da kötü olurlarsa olsunlar sisteme girip arkadaşlarıyla oynayabilecek, kendilerini geliştirebilecekler. Beachhead Studios takımı, Elite sayesinde internete, mobil sistemlere, televizyona ve oyuna aynı anda odaklanmayı planlıyor; hatta Premium üyelikle oyunculara 7 gün / 24 saat / 365 gün hizmet veren paralı bir servis de açılacak. Activision'ın başındaki Jamie Berger, bu paralı servisle oyunculara seçme hakkı vermek istediklerini belirtti ve hemen MW3'ün multiplayer'ının tamamen ücretsiz olacağını ekledi. Bu Premium üyeler, -misal- MW3 çıktığında ücretli üyelik sayesinde iPhone'a ya da iPad'e çıkacak olan bir CoD uygulamasını ücretsiz indirebilecekler. Bunların dışında Elite sistemi sayesinde oyuncuları, ödüllü etkinliklere katılabilecekler. Sunumdan sonra Elite'i deneme şansımız oldu; hatta bir ara Elite nezaratinde Black Ops oynayan Chacko Sonny ile kavgaya şanslı bile

### Spec Ops geri dönüyor!



Spec Ops'ta 20 tane multiplayer harita olacağı söyleniyor. Bunlardan bazıları; Alpha, Bootleg, Bravo, Brooklyn, Coast, Exchange, Hardhat, Interchange, Lambeth, Meteora, Mogadishu, Plaza 2, Underground ve Village. Bu haritalardan bazılarının kesilip daha sonra ek paketler halinde satılıp satılmayacağı da belirsiz. Spec Ops modlarıysa şöyle: Carbon, Dome, Paris, Radar, Seatown ve Village. Görevlerse Civilian Rescue, Flood the Market, Invisible Threat, Little Bro's, Out of Africa, No Fly Zone ve Wing Man. Activision'ın Londra'daki lansmanındaysa Spec Ops'un haritalarını, modlarını ve görevlerini doğrulayan bir bilgi verilemedi, sadece Spec Ops modunun oyunda bulunacağı ve MW3'ün 60 fps ile oynanacağı açıklandı.

yakaladım. Maçtan sonra tüm istatistikler Elite'de sıralanıyor. Elite temelde bir internet sitesi olarak çalışıyor ve tüm CoD oyuncularının istatistiklerini tutuyor. PC, PlayStation 3, Xbox 360 oyuncularının liderlik tabloları aynı aynı tutuluyor ama her platformdaki oyuncular, diğer platformdaki oyuncuların istatistiklerini görebiliyorlar. Elite'in giriş menüsünde dört seçenek üzerine odaklanılmış: Career, Connect, Compete ve Improve. Career modunda kaçınıcı level asker olduğunuz, bir sonraki level'a geçmek için ne kadar deneyim puanına ihtiyacınız olduğu, en son oynanan maçlar, skorlar, maçın özeti, harita ismi, silahlar, silah performanslarınız (Her silah için ayrı ayrı kaç düşman öldürdüğünüz, öldürme / ölüme oranı, verimlilik, headshot sayısı ve aynı silahla kaç defa öldürüldüğünüz...) ve kişisel rekorlarınızı gibi bilgiler yer alıyor. My Theater bölümündeyse kendi oynadığınız oyunun videosunu Elite'ten direkt olarak YouTube'a atabileceğiniz özgürlüğüne sahipsiniz. Maçlarınızı YouTube'a linkleyebilirsiniz. Ayrıca maçlarınızı YouTube'a linklemeden de My Theater bölümü altında saklamazsanız mümkün. Career seçeneğinin en altındaysa aldığınız oyun içi ekran görüntülerini saklayabiliyorsunuz. Career seçeneğinde son maçta kaç kez öldüyseniz,



## fourzerotwo



Call of Duty sayesinde hem zengin, hem de şöhret olan Robert Bowling, aslında lansmanda sergilediği rahat tavırlarla son derece mütevazı biri olduğunu gösterdi. MW2 için Infinity Ward'da yöneticilik yapan Bowling, Londra'da bizzat kendisi anlattı MW3'ü. Call of Duty hayranları "fourzerotwo" lakaplı Bowling'i yakinen tanıır ve Twitter'dan takip eder zaten; hatta CoD'daki hileler yüzünden Bowling'i hakaret yağmuruna tutanlar bile vardır. Halbuki kendisi güler yüzlü biri ve her şeyden evvel tam bir CoD oyuncusu.

► haritada kırmızı nokta şeklinde gösteriliyor bu. Kaç kez öldürdünüz de haritada yeşil nokta şeklinde gösteriyor. Kimi kaç kez öldürdüğünüzü ve kimin sizi kaç kez öldürdüğünü haritanın altında yan tarafta gösterilmiş. Oyunan son maçların ve tüm maçların istatistikleri tutuluyor.

Connect seçeneğinde bizi Groups ekranı karşılıyor. Burada birlikte CoD oynamaktan keyif aldığınız arkadaşlarınızı veya rakip olarak karşınızda görmekten mutlu olacağınız oyuncuları belirleyebiliyor, arkadaşlarınızı etiketleyip kendi grubunuzu kurabiliyorsunuz. Bizim önümüzdeki Elite sisteminde NBA takımları vardı. Siz de Galatasaray veya Fenerbahçe grupları kurup aynı futbol takımını tutan MW3 oyuncularıyla oynayabilirsiniz.

Compete seçeneğinde bir program rehberi var. Burada resmi CoD etkinlikleri düzenleniyor. İlk başta Elite sisteminde Black Ops için etkinlikler düzenleyecek. MW3 çıktığındaysa Elite sisteminde hem Black Ops,

hem de MW3 için ödüllü resmi CoD etkinlikleri hayat bulacak. Bu etkinliklere her seviyeden oyuncu katılım gösterebilecek. Dereceye giren oyuncularaysa dijital rozet gibi sanal ödüllerin yanı sıra iPad 2 gibi ağır sulandıran ödüller verilecek. Yapımcılar bu tip ödüllü etkinliklerin düzenli aralıklarla olacağını söyledi. Ben de tabii ki yeri gelmişken Activision yöneticilerine platlatım soruyu: "Bize de var mı hocam? Yani etkinliklerde Türkiye'den bir oyuncu derece yaptığında da iPad 2 gönderecek misiniz?" dedim. Sonuçta Türkiye'deki oyuncu da para veriyor bu oyuna. Mr. Sonny şu an için İngiltere'nin, ABD'nin ve Yeni Zelanda'nın kesinleştiğini ve Türkiye'den dereceye giren oyunculara hediye gönderilip gönderilmeyeceğinin henüz belirsiz olduğunu söyledi. Türkiye'de oyunculuk sektörü geliştikçe ve orijinal oyun kullanımı arttıkça yapımcıların da Türk oyuncularını da Türkiye'deki potansiyeli fark etmesi kolaylaşıyor tabii ki.

Gelelim Improve seçeneğine. Improve'da Crisis, Jungle, Havana ve Berlin Wall gibi haritaları seçebiliyoruz. Bizim Londra'da oynadığımız haritalar, Black Ops'un indirilebilir içerik paketini ihtiva eden haritalardan oluşuyordu. Burada haritalar dışında birincil ve ikincil silah seçilebiliyor ve silahlara dürbün, rapid fire, reflex, suppressor, grip, grenade launcher gibi eklentiler eklenebiliyor. Ayrıca taktiksel ekipmanlar ve perk'ler de bu bölümden ayarlanıyor. Oyun modları Core (Team Deathmatch, Free-for-all, Domination, Demolition, Sabotage, Headquarters, Capture the flag, Search and Destroy), Hardcore (Team Deathmatch, Free-for-all, Headquarters, Capture the Flag, Search and Destroy) ve Wager (One in the Chamber, Sticks and Stones, Gun Game, Sharpshooter) olarak kategorize edilmiş. Yapımcılar bu olayı tıpkı spor dallarındaki gibi değerlendirmiş bu kez. Herkes bir sporda birinci olamayacağı için herkesin bir yerden spora başlaması teşvik edilmiş.

## Üçüncü dünya savaşı

Aslında MW3'ü anlatmaya doyamıyorum. Daha evvel de dediğim gibi, savaş atmosferi gerçekten bugüne kadar oynadığım yüzlerce FPS'nin hepsinden daha başarılı yansıtılmış. MW3'ün oynanabilir halini gördükten sonra, Infinity Ward'dan ayrılanları da hesaba katınca "Sledgehammer Games ve Infinity Ward, MW3'ü kıvrabilecek mi?" sorusunu aklıma getirdiğim için bile utandım kendimden. Ben 25 yıldır oyuncuyum ve böyle bir savaş atmosferi görmedim daha. Elbette ki lansmanlarda biraz galeri psikolojisi oluyor ama çıkışta "Alın MW3'ü, 1000 Dolar'a satıyoruz." deseler gözüm kapalı basardım parayı. Samimi söylüyorum ki MW3 tüm hayatım boyunca gördüğüm savaş temalı en iyi FPS oyunu olmuş. Üstelik Elite sayesinde multiplayer konusunda da rakiplerine fark atacağını sanıyorum. Bu yüzden Activision, Electronic Arts'ın Battlefield 3'ünden zerre korkmuyor. İyi oyunun kendini sattıracağını çok iyi biliyor ve MW3 gerçekten çok sağlam bir oyun. Senaryo, atmosfer, görsellik, anlatım, Elite ile yenilikçi multiplayer deneyimi ve tablo gibi grafikler ile şimdiye kadar çıkmış bütün savaş oyunlarının defterini düreceği gibi görünüyor. Konu çok sağlam bir kere. Bu kez Ruslar, eş zamanlı olarak New York'u, Londra'yı, Paris'i ve Berlin'i işgal ediyorlar. Robert Bowling'in bize anlattığına göre bu savaş, Afrika'dan Rusya'ya kadar uzanacak. Bu savaş aslında Üçüncü Dünya Savaşı! Bu savaş aslında tam bir kaos senaryosu. Bu savaş şimdiye kadar yapılanların en büyüğü! Bu savaş öyle yıkıcı geçecek ki Dördüncü Dünya Savaşı taşlarla, sopalarla yapılacak. İşte bu savaş, o savaş! Dolayısıyla bu savaş herkesi ilgilendiriyor. İşte bu yüzden başta Rus ve Amerikan basını olmak üzere Alman, Fransız ve İngiliz basını lansmana yoğun ilgi gösterdi. İşte bu yüzden MW3 çıkınca yine çok tartışılacak, işte bu yüzden yine, yeni, yeniden South Park, Family Guy gibi televizyon şovlarında adı geçecek. İşte bu yüzden MW3 yine satış rekorları kıracak. **Ahmet Özdemir**





## LEVEL Özel Röportajı

### Röportaj

Activision ile yeni Call of Duty: Elite sistemi ve Modern Warfare 3 üzerine konuştuk...

*Hazır Londra'ya kadar gelmişken Activision'ın başkan yardımcısı Jamie Berger ve Beachhead Studios'un başındaki Chacko Sonny ile LEVEL'a özel bir röportaj yaptım ve sorularıyla yapımcıları biraz terlettim. Özellikle Jamie Berger, bazı soruları duyunca soğuk duş etkisi yaşadıysa da sohbetimiz genel anlamda samimi geçti.*

**Ahmet Özdemir: MW3'ün yapımcısı halen Infinity Ward ve Sledgehammer Games ama Infinity Ward'dan anahtar birkaç isim ayrıldı. Kadrodaki bu erozyon, yapım sürecini olumsuz yönde etkiledi mi?**

**Jamie Berger:** Infinity Ward'dan halen arkadaşlarımız var burada ve yapım sürecinde de birlikteydik. Activision şimdi Call of Duty: Elite için Beachhead Studios adlı ayrı bir stüdyo kurdu. Oyuncu kitlemiz evirilerek büyümeye ve CoD topluluğu genişlemeye devam ediyor.

**AÖ: Infinity Ward'un eski çalışanlarından burada, Londra'da bizimle birlikte olanlar var mı yani?**

**JB:** Elbette ki var, onlar da geldi Londra'daki E3 öncesi Activision'ın basın lansmanına.

**AÖ: Oyun yine çizgisel mi olacak? Yani yine silahlı kapıp sürekli adam mı vuracağız? Taktiksel bir şeyler olacak mı? Sizce FPS türü başka bir yöne sapmalı mı artık; bunun öncüsü olmak istemez miydiniz?**

**Chacko Sonny:** Elite nezdinde MW3, dünyanın en iyi dijital savaş oyunu oldu. Sadece en iyi oyunu yapmak yetmiyor. Bizim için oyuncu topluluğu

çok önemli. Elbette ki MW3'te taktiksel savaş öğeleri mevcut. Özellikle Elite ile birlikte oyuncular kendi ekipmanlarını kendileri seçip savaş stratejilerini takım arkadaşlarıyla birlikte belirleyebilecekler. CoD oyuncuları bir yıl içinde toplamda Lost ve Sopranos dizilerinin yedi sezonundan daha uzun süreyi bizim oyunumuzu oynayarak geçiriyorlar. Elite sistemi sayesinde topluluğumuzu daha da genişleteceğimize inanıyoruz.

**AÖ: Peki ben Elite sayesinde PS3'ümden, PC'deki bir MW3 oyuncusuyla birlikte oynayabilecek miyim? Yani Elite tüm platformdaki oyuncuları aynı potaya toplayacak mı?**

**CS:** Maalesef bu mümkün değil ama her platformdan tüm oyuncuları isimlerini aratıp istatistiklerine bakmak mümkün olacak.

**AÖ: Elite'te Premium üyeliğin ücreti ne olacak? Aylık ücret mi olacak? Yıllık üyelik ücreti mi alınacak?**

**JB:** Elite için Premium üyelik fiyatını henüz açıklamayacağız. Önümüzdeki süreçte medyayı ve oyuncuları bu konuda bilgilendireceğiz.

**AÖ: Ödüllü turnuvalarda Türkiye'den bir oyunu derece yaparsa evine iPad 2'sini gönderecek misiniz?**

**JB:** Şu an için bu konuda net bir bilgi veremiyoruz. Kesinleşen ülkeler ABD, İngiltere ve Yeni Zelanda.

**AÖ: Peki MW3'ü Türkçe oynayabilecek miyiz? Elite'te Türkçe dil desteği mevcut mu? Günbegün daha çok firma oyunu lokalize etmenin önemini fark ediyor. Türk tüketiciler için de para vererek aldığı bir oyunu Türkçe oynamak tercih sebebi olabilir.**

**JB:** Elite için üç dil desteği mevcut; İngilizce, Almanca ve Fransızca.

**AÖ: Hile ve hack olaylarını nasıl önlemeyi düşünüyorsunuz? Çünkü tüm CoD oyuncuları hile mağdurdu...**

**JB:** Hile ve hack olaylarının önüne geçmek için bir teknik ekibimiz var. Etkinlik, turnuva ve maçlar için de ayrıca bir operasyon ekibi kurduk. Elite sisteminde 7 gün / 24 saat dünyanın her yerine servis verecek müşteri hizmetleri oluşturduk. Tüm bunları MW3 için Elite sisteminde hayata geçireceğiz. Oyunların adil şartlarda oynanmasını sağlayacağız.

**AÖ: MW2'de sivilleri öldürdüğümüz rahatsız edici bir sahne bulunuyordu. MW3'te de bu tip sahnelerle karşılaşacak mıyız?**

**JB:** MW3'te sivillere yönelik kasti bir şiddet yok.

**AÖ: Samimi bir sohbet oldu, LEVEL'a özel röportaj vermek için zaman ayırdığınız için teşekkür ederim.**

**JB:** Biz teşekkür ederiz, E3 fuarındaki MW3 sunumuna da bekliyoruz sizi.

**AÖ: Peki E3'e geldiğimizde MW3 oynayacak mısınız bize?**

**JB:** Hayır, MW3'ü sadece biz oynayacağız. Katılımcılar için oynanabilir bir versiyon olmayacak ama E3'e de bekleriz, mutlaka gelin.

**AÖ: Merak etmeyin LEVEL da orada olacak. Tekrar teşekkürler.**





# LEVEL+ artık iPad'de.



Ücretsiz  
İndirin!



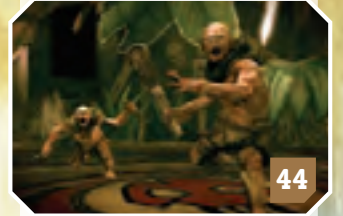
Available on the  
App Store

# ilk Bakış

Sıcakların getirdiği rahatlık...

**U**zun süredir yoğun bir oyun takviminin içindeyiz ve bu ayki E3'e kadar ciddi anlamda oyuna doymuş durumdayız. Ne var ki bu yoğun takvim, yaz mevsiminin göbeğinde bir hayli durulacak ama sonrası için yine bizi oyun

dolu günler, geceler, haftalar, aylar bekliyor. Sizler için Warhammer dünyasını ziyaret ettik, Mass Effect serisinin geleceğine dair en güncel bilgileri topladık, Alice'in karanlık dünyasında neler olup biteceğini öğrendik, id Software'in Rage ile neler yapabileceğini mercek altına aldık. Fazlasını merak ediyordunuz?



44

## Rage

id Software tarafından geliştirilen ve sırf bu sebeple bile dikkatleri üzerine çeken Rage'in post-apokaliptik dünyasına giriş için gün saymaya devam!



48

## Mass Effect 3

BioWare'in RPG oyuncularını beslemekteki ısrarı devam ediyor. RPG dozajı konusunda dalgalı bir performans çizen serinin yeni oyunundan son bilgiler...



52

## Prey 2

Farklı ve kendine has atmosferiyle oyuncuların beğenisini kazanan Prey, devam oyunuyla çok daha iddialı bir şekilde yola çıkmış durumda.

## Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonunuzu düşürüyor, hangisi çıkarıyor...

Tansiyon Ölçer

**ÇOK DÜŞÜK**

Tansiyon Ölçer

**DÜŞÜK**

Tansiyon Ölçer

**NORMAL**

Tansiyon Ölçer

**YÜKSEK**

Tansiyon Ölçer

**ÇOK YÜKSEK**

# Warhammer 40.000: Space Marine

Warhammer evrenini hayranlıkla takip eden oyuncuların yeni gözdesi, bizi düşmanla burun buruna bir mücadelenin içine sürükleyecek.

60



Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

**Yapım** id Software **Dağıtım** Bethesda Softworks **Tür** FPS  
**Platform** PC, PS3, Xbox 360 **Çıkış Tarihi** 15 Eylül 2011 **Web** www.rage.com

## Rage

FPS türüne isim veren firmadan...

“

Ne zamandır iyi bir FPS oynamıyorum!” diyenlere ilaç gibi gelecek bir oyun geliyor. Rage, Wolfenstein’in, Doom’un, Quake’in yapımcısı id Software tarafından hazırlanıyor ve hiçbir oyunun devamı olmadığı, yepyeni bir oyun motoru kullandığı ve bambaşka bir dünyada geçtiği için de herkesin ilgi odağı olmuş durumda. RPG öğeleriyle bezeli, birtakım araçları da kullanabileceğimiz Rage, solgun ve pastel renk tonlarıyla sonbahara son derece uygun bir oyun olacağı benziyor. İnanmıyorsanız, LEVEL DVD’deki fragmana bir göz atın... ■ **Tuna Şentuna**

1



Bu yaratıklara iyi bakın ve onları tanımaya çalışın; çünkü oyun boyunca nefesleri ense-nizden eksik olmayacak. Kurşuna dayanıklı olan bu yaratıkları öldürmek için sağlam cephane harcamanız gerekecek fakat bundan daha önemlisi, modellerin detaylarına bir bakar mısınız lütfen...

2



Bu amcamız kim, henüz bilmiyoruz ama suratındaki pis sırtıştan ve soluk renginden ötürü onun dost olabileceğini düşünmüyorum. En iyi ihtimalle el altından bir şeyler satan, kaçakçıdan bozma bir define avcısıdır.

Araç kullanımının oyunda büyük yer tutacağını bilmelisiniz. Araçları hem geniş açıklıkları geçmek için kullanacaksınız, hem de diğer araçlara ve düşmanlara karşı bir silah olarak değerlendireceksiniz. Ayrıca oyunda Twisted Metal benzeri bir multiplayer modu olacak: Rage Combat Rally.

3



4



"Ark Program" adındaki bir sistemden doğan bir karakteri canlandıracağız oyunda ve uyanığımızda kıyametten fırlamış gibi görünen bir dünyayla karşılaşacağız. Bu görüntüdekiler de bizi hiçbir zaman sevmeyecek olan Authority'nin üyeleri.

5



5



Düşmanlarımızı ateş ederek durduracağız veya çeşitli ufak robotlar yaratarak, onları üstlerine salacağız. Yaralanan düşmanlar, hatta hareket edemeyecek kadar ağır yaralananlar bile kaçma teşebbüsünde bulunabilecek. Kaçmalarına elbette ki izin vermeyeceğiz.

İşlerimizi sessizce halletmemiz gerektiğinde bu oku kullanacağız. Düşmanlarınızı kafadan vurduğunuzda tek atışta öldürebilen bu şekilli crossbow, oyunun temasına ve atmosferine de uygun bir silah olmuş. Tahminimce bu silahı çeşitli şekillerde geliştirebilme imkanımız da olacak.

7



Manchester United ile Chelsea karşılaşmasından hızını alamayarak çıkan bir adet holigan. Elindeki silaha pek anlam verememiş olsam da kendi elimizde tuttuğumuz silah çok anlamlı. Örneğin; tek atışta bu kendini bilmez kafasını uçurabilir!

8



Rage'in dünyası yaratıklarla kaplı olsa da "Resistance" adında bir grup da bunlarla savaşmaya ant içmiş durumda. Resistance üyeleri, ekran görüntüsündeki gibi kıyafetler giyiyor ve çoğu bize yardım edecek gibi gözüküyor. Ne var ki birtakım yan görevlerde onlarla da savaşacağız söylenmekte...



**Yapım** LightBox Interactive **Dağıtım** Sony **Tür** Aksiyon **Platform** PS3  
**Çıkış Tarihi** 2012 **Web** www.starhawkthegame.com

## Starhawk

Hepsi bir arada

**B**u zamana kadar birçok farklı türde oyun çıktı piyasaya. Adventure'dan tutun da çok farklı RTS yapımlara kadar uzanan bir yelpazede sunuldu bu oyunlar bize. Fakat her ne olursa olsun, ilk başta kendisini yenileyemeyen oyunlar, yerini yavaş yavaş kendini yenileyemeyen türlere bıraktı. Bugün baktığımızda artık biz oyuncular bir oyunu değil, daha çok bir "türü" sevmiyoruz. İşte tüm bunlara bir nokta koymak için yola çıkan Starhawk, bakalım dediklerini yapabilecek mi...

### Uzakta

Evet, uzak bir gelecekte geçiyor oyun ya da yakın; ne fark eder ki? Oyunun konu aldığı asıl oluşum, insanlığın yine kaynak arayışı içerisinde olması. Zaman içerisinde keşfedilen Rift enerjisinin, yıllardır süregelen enerji ihtiyacını fazlasıyla karşılayabilen bir madde olduğu anlaşılıyor. Hal böyle olunca da tıpkı ABD'de bir dönemler yaşanan "California Gold Rush" sahnesinin bir benzeri yaşanıyor. Nitekim zaman içerisinde Rift denen kaynağın insanları delirttiği anlaşılıyor ve işin şekli bambaşka bir hal alıyor.

Buraya kadar iyi, değil mi? Yani ben de sevdim ama ana karakterimizin Rift gücüne maruz kalmış ama yine de ölmemiş olduğunu öğrenince, çok daha farklı bir senaryoya karşı karşıya kalacağımızı da anlamış oldum. Kendisi zaten böyle -tövbe estağfurullah- bir garip bakıyor, eli falan da kemikli. Genel hatlarıyla FPS kamerasının hakim

Tansiyon Ölçer

**YÜKSEK**

### Binalar

Farklı farklı birçok bina olacak oyunda ve bunlardan bazıları da koruma kuleleri olarak karşımıza çıkacak. Fakat merak etmeyin; oyundaki bütün binalar yıkılabilir cinste ve emin olun ki her türlü binanın hakkından gelecek bir cihaz elimizin altında olacak.

■ **Dur, polis! İn o cihazdan hemen!**

olacağı oyundaysa bolca post apokaliptik evren havası soluyacağız. Haritaların büyüklüğüse hakikaten devasa; buna en büyük örnekse Borderlands gibi bir oyun olacaktır sanıyorum.

### Taş yağacak taş!

Her bölümün başında düşmanların nerede olacağı belirtilecek ve -senaryo gereği- yok etmeye odaklandığımız Rift gayzerleri de haritamızda işaretlenecek. Pek tabii ki bütün bunları koşturarak yapmayacağız. Nasıl mı? İşte cevabını vermeyi heyecanla beklediğim 100 puanlık soru... Bina yaparak! Evet sevgili okur, doğru duydun; oyun içerisinde topladığımız Rift puanlarıyla bölüm içerisinde işaretlediğimiz yere gökten zembille bina yağdırabileceğiz. (Vallahi yalan söylemiyorum!) Bazı binalar bizim yanımızda savaşmak üzere asker üretmemizi sağlayacakken, bazıları direkt olarak koruma kuleleri olarak şekillenecek. İstersek güvenliğimizi sağlamak için etrafımıza duvar dahi örebileceğimiz Starhawk'da, birbirinden farklı birimler ve binalar emrimizde olacak. Üreteceğimiz ve kullanacağımız uçaklarımız sayesinde çok farklı fütüristik bir it dalaşına da katılabileceğiz. Anlayacağınız Starhawk, farklı türleri bir araya getirmeye çalıştığı gibi, aynı zamanda hava, kara ve deniz olarak kendi arasında ayrılan oyun bölgelerini ve yapılarını bir araya getirmeyi hedefliyor.

Pek tabii ki böyle bir oyunun multiplayer'ı olmazsa rezalet çıkardı. Yapımcı firma da bu durumun farkında olacak ki aynı oyun yapısını multiplayer için de tasarlamış. Tıpkı tek kişilik oyun modunda olduğu gibi, multiplayer'da da binalarımızı üretip rakiplerimize saldırabileceğiz. Burada farklı olan noktaysa co-op oyun modunda arkadaşlarımızla birlikte üs kurup, fabrikamızdan üreteceğimiz 4X4 aracımıza atlayıp etrafa terör saçma gibi çok eğlenceli fikirlerin olması.

### Havada

Bütün bu farklı ve inanılması zor fikirlerini düzgün bir şekilde hayata geçirebildiği anda, oyun sektöründe büyük bir değişime gidilmesine bile sebep olabilecek bir oyun Starhawk. Fakat ben şimdiden söyleyeyim ki bu oyun piyasaya, tek kişilik oyundan ziyade multiplayer'a yüklenmiş bir şekilde çıkacak. Yani öyle inanılmaz hikayesi olan ve senaryosu çok iyi kurgulanmış bir oyun beklemeyin... ■ **Ertuğrul Süngü**



# GIGABYTE™

Anakart Teknolojileri Lideri

İŞTE YENİ  
GÜÇLÜ  
FORMÜL

> P+H



GIGABYTE Z68 Serisi Anakartlar



Z68X-UD7-B3

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

Hız ayarları GIGABYTE'in garantisinde değildir. Özellikler ve resimler haber verilmeden değiştirilebilir. Logo ve görsellerin her hakkı saklıdır. GIGABYTE izni olmadan kullanılamaz. Overclock uygulamaları sırasında işlemci, anakart ve diğer bilgisayar bileşenlerinde oluşabilecek herhangi bir hasardan GIGABYTE sorumlu değildir.

arena®  
TARİHİNİN TEKNOLOJİ BAĞLAKSINI

[www.arena.com.tr](http://www.arena.com.tr)  
T 212-364 64 64

EB  
ENDERS BİLİŞİM

[www.endeksbilisim.com.tr](http://www.endeksbilisim.com.tr)  
T 216-523 35 70



## MMO Effect

Serinin üçüncü oyunu da piyasaya çıkıp bir güzel tüketildikten sonra ne olacağı sorusu şimdiden her yerde yankılanmaya başladı bile. BioWare herhangi bir açıklama yapmamasına rağmen yapımcı Casey Hudson, etrafındaki insanlardan bir sonraki oyunun MMO olması gerektiği yönünde inanılmaz derecede duyum aldığını belirtti.

**Yapım** BioWare **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** RPG **Platform** PC, PS3, Xbox 360  
**Çıkış Tarihi** 2012'nin ilk çeyreği **Web** masseffect.bioware.com

# Mass Effect 3

Dünyayı kurtarma operasyonuna az kaldı

**E**llerim kaşınıyor; para mı gelecek acaba? Yok yok, bunca zamandır beklememe degecek güzel bir RPG geliyor bence. BioWare beni bir zamanlar nasıl da mutlu ederdi; her yaptığı hareket karşısında öylece kalakalırdım. Fakat Dragon Age'den sonra kendileriyle aram biraz açıldı ama bu açıklığı da ortadan kaldırmayı bildi firma. Döneminde piyasaya çıkan Mass Effect ve sonrasında beni bir kat daha mutlu eden, serinin ikinci oyunu, tam da aradığım cinste bir RPG oynamama imkan vermişti. Seriyi yakından takip edenler zaten ikinci oyunun ardından çıkan indirilebilir içerik paketlerini oynamış ve artık kalan günleri sayıyorlardır. Oynamayanlar içinse artık Mass Effect ile tanışmanın vakti çoktan gelmiş demektir...

### Üçüncü oyun

"İlk iki oyunda geçenler büyük olaylardı" diye düşünüyorsanız bu fikri hemen aklınızdan silmenizi tavsiye ederim; çünkü BioWare'in Alberta'daki stüdyolarında düşündüğünüzden de büyük bir oyun geliştiriliyor. İlk oyunlarda hani Rachni Queen ve Illusive Man gibi karakterler vardı ya,

hani başımıza çok büyük bela olan bir Reaper vardı, hatırladınız mı? Hah, şimdi dünyanın Reaper'lar tarafından yavaş yavaş istila edildiğini, bu istilanın bütün galaksiye yayıldığını ve artık bu afacan Reaper'lardan bir değil, şöyle birkaç bin tane olduğunu düşünün; işte Mass Effect 3 (ME3) bu kadar büyük bir oyun olacak.

Dediğim gibi, dünyanın bir kısmı hala Shepard'ın sözüne inanmıyordu ama dedikleri doğru çıktı ve birçokları tarafından efsane olarak görülen ağabeylerimiz sonunda geldiler, hem de bir hayli kızgın haldeler. Oyunun henüz başında Shepard, yapması gerekeni anlayacak: Kaçmak... İşte ME3'te diğer oyunlara göre farklı olan belki de en büyük durum bu olacak. İlk iki oyunda sürekli birilerinin peşindeyken, artık çoktan kaybetmiş ve dünyayı yeniden ele geçirmeye çalışan bir kahramanı oynayacağız. Pek tabii ki bütün bu yükü tek başımıza sırtlamamız mümkün değil. Bu yüzden galaksi galaksi gezmemiz ve yöre halkından yardım istememiz gerekecek. Yapımcı ekipten Hudson'ın yaptığı açıklamaya göre, bu taleplerimiz hiç de kolay bir şekilde cevaplanmayacak; hatta çoğu zaman bir bölgedeki ırkla anlaşmak neredeyse

Tansiyon Ölçer

**YÜKSEK**





## Karakterler



Konu RPG olunca, herkes oyunun içerisinde NPC'lerle o ya da bu şekilde tanışmış ve yakınlık kurmuştur. Herkesin sevdiği kaliteli NPC'ler olduğu gibi, sevmedikleri de vardır. Durumun ciddiyetinin farkında olan BioWare de hem eski oyundan bazı karakterleri yeni oyuna dahil edecek, hem de yeni ve farklı NPC'ler ekleyecek. Eski oyundan gelen karakterler arasında Liara, Garrus, Ashley ya da Kaidan ve son olarak James Sanders bulunuyor. Firma tarafından sızdırılan bilgilerdeyse Wrex, Mordin, Legion ve Anderson isimleri bulunuyor. Pek tabii ki bütün bu isimler an itibarıyla kesinlik taşımadığı gibi, bu karakterlerin birçoğunu görmemiz işten bile değil.

imkansız hale gelecek. Gittiğimiz galaksidede doğru hamleleri yapmaksızın serinin önceki oyunlarını oynamaya dayanıyor birazcık da. Hangi ırkın, ne gibi bir tutumu ve yapısı olduğunu bilmek bizi üçüncü oyunda bir adım daha ileriye taşıyacak önemli yapı taşlarından.

ME3 ile birlikte hem yeni, hem de serinin önceki oyunlarını ezberlemiş oyuncular için düşünülmüş birçok yenilik var. Fakat benim gözüme en çok çarpan, eski karakterimizi -tıpkı ikinci oyunda da olduğu gibi- yeni oyuna entegre edebilecek olmamız. Bu durumun yaratacağı en büyük farksa çok daha derin bir oyun içi materyale ulaşabileceğimiz gibi aynı zamanda halihazırda varolan karakterimizi kullanabilme özelliğimiz olacak. Bu konunun çok hassas olduğuyorsa şimdiden ağızdan ağza dolaşan noktalardan; çünkü serinin önceki oyunlarından aktarılan karakterlere ayrılacak özel ve farklı senaryo ya da gelişim süreçleri, ME3'ün satışında büyük sorunlara yol açabilir.

ME3 tam bir RPG, evet ama onu asıl farklı yapan şey bütün bu sistemin içerisinde yer alan savaş sistemidir. Bu sistem sayesinde oyunu, RPG olmasına rağmen bir FPS gibi oynayabiliyoruz. Bütün bu hesaplamaların arkasındaki ekibe yeni oyun için boş durmamış ve savaş sistemini mükemmelleştirmek için ellerinden geleni yapmışlar. Gelişmelerden ilki öyle görünüyor ki saklanma sistemi üzerine. Yapılan açıklamalar ışığında, artık odun gibi saklanan bir karakterden çok daha fazlasını kontrol edeceğiz. Özellikle bir duvardan diğer duvara takla atarak geçebile-

ceğimiz gibi, kendimizi korumamızı sağlayacak envai çeşit geçiş hareketimiz de olacak. Önceki oyunlarda fazlasıyla göze batan ve çok bariz bir şekilde kendisini belli eden savaş alanları da ortadan kalacak. Onların yerini çok daha farklı ve ne olacağını hiçbir zaman bilemeyeceğimiz haritalar alacak. Bütün bunlara bir de düşmanlarımızın yapay zekasının geliştirildiğini eklemek istiyorum. Açıkçası benim ME oyunlarından en çok canımın sıkıldığı noktayı düşman birimler; çünkü öylesine bir duvarın arkasına geçip dönem dönem ateş eden mahlukatları. Oyunun belki de bütün heyecanını yok eden düşman birimleri, artık çok daha farklı bir şekilde karşımızda olacaklar. Çok daha çevik olacakları



► gibi, çok daha mantıklı hareket etmeleri beklentilerimizin genelini oluşturuyor. Fakat BioWare'in asıl üzerinde çalıştığı gelişme, düşmanlarımızın birlik olup üzerimize koordineli bir şekilde saldırabilmesi olacak. Bir anda üstümüze koşan iki düşmandan bahsetmiyorum; bir anda farklı yerlerden bizi kısırmak isteyen çok sayıda düşman ünitesinden bahsediyorum... Bu tarzda bir gelişme, oyunun bütün çehresini değiştirebileceği gibi, hem senaryodaki hafif kaçan kahraman durumunu çok iyi destekler, hem de savaş sistemindeki o istenen "bir oraya, bir buraya kaçma" durumunu da ön plana çıkarmış olur.

ME serisinde yaşanan belki de en büyük sorunlardan bir tanesi, harika bir RPG oyunu olmasına rağmen ikinci oyunda bu durumun yerini fazlasıyla aksiyona bırakması oldu. Oyun eleştirmenleri ve oyuncular tarafından fazlasıyla tepki gören RPG elementleri, ME3 ile tamamen yenilenmiş bir şekilde tekrardan aramızda olmaya hazırlanıyor. Oyuna Mass Effect 2'den kalma bazı yeteneklerle başlayacak, bu sayede her şeye sıfırdan başlamak zorunda kalmayacağız ve dağıtılacak çok fazla yeteneğimiz olacak. Fakat bu yetenekler zamanla gelişecek ve güçlenecek. Gelişim süreci ise sınırlı sayıda yetenekten ibaret olmayacak, -tam tersine- bir yetenek birçok farklı yoldan kendisini geliştirebilecek. Bu durum oyunun silah yapısına da etki etmiş durumda. ME3'te kullandığımız silahlara yeni aparatlar ekleyebileceğiz. Silahımızın görünüşünü değiştirmek üzere tasarlanmış onlarca farklı materyal bizleri bekleyen yeniliklerinden sadece biri. Silahlarımıza takılıp çıkarılabilecek parçalar sayesinde bir anda çok farklı özelliklere sahip silahların oluşturduğu bir silah yelpazesine ulaşacağız gibi gözüküyor.

#### Multiplayer

Birçok oyuncunun bugünlerde olmazsa olmaz dediği multiplayer



## Gemi



Normandy, yani evimiz, yani her şeyimiz. Bütün görevlere başladığımız, tanıdığımız herkesin bulunduğu naçizane yer... Başına gelmeyen kalmadığı bu güzide gemi, yeni oyunla birlikte yine kontrolümüz altında olacak. Müttefik güçler tarafından yeniden dizayn edilen, eksik parçaları bulunan ve üzerinde uzun zaman çalışılan Normandy sayesinde biz de artık bir Alliance askeri konumundayız. Temel olarak bildiğimiz Normandy kendisi ama yeni oyunla birlikte bir - iki tane yeni oda ve farklı parçalar ile karşımıza çıkmaya hazırlanıyor.

seçenekleri, ME3'te hakikaten olmayacak. Evet, belki bir FPS oyunun multiplayer desteği olmaması büyük bir eksiklik olarak görülebilir ama bir RPG'nin multiplayer desteği olmasının çok da büyük bir önem arz ettiğini sanmıyorum. Hele bir de ME gibi bir serinin ilk işinin, senaryo ve oynanabilir büyük bir oyun yaratmak olduğu gerçeğini kabullenirsek, multiplayer'ın

varlığından bile haberimiz olmaz. Fakat yapımcılar her seferinde sadece orijinal oyun için multiplayer desteği tasarlamadıklarını dile getiriyorlar. Yani çıkacak bir eklenti ya da indirilebilir içerik paketiyle bir anda kendimizi online ortamlarda bulabiliriz; demedi demeyin.

Hal böyle olunca oyundaki RPG elementlerinin de çok daha büyümesini bekliyoruz. Zaten bu duruma ilk işaret, yetenek ağaçlarının büyümesi ve gelişmesidir. ME3'te benim en çok dikkatimi çeken oluşum, her sınıfın istediği silahı kullanabilecek olması oldu. Yani hiç kimse bir roket taşıyor diye, silah kullanımında eksi almayacak. Doğrusu merak ediyorum, nasıl bir sistem uyduracaklar da her şey adam gibi çalışacak... Aynı zamanda taşınabilecek silahlara artık bir kısıtlama getirilmiş durumda. Bir kere onlarca silahı taşıyamayacağımız gibi, bu işi sadece Soldier sınıfı yapabilecek. Adept, Engineer ve Sentinel sınıfları iki silah taşıyabilecekken Vanguard ve Infiltrator sınıfları üçer silah taşıma kapasitesine sahip olacak.

## Son

Yapılan açıklamalar ve sızan onlarca haber arasından benim dikkatimi tek bir şey çekti, o da oyunun onlarca, hatta yüzlerce farklı sonu olabileceği. Pek tabii ki bir de verdiğimiz kararların bütün oyunu etkileyebileceği olması... RPG seven ve RPG oynarken oyunu yönettiğimi ve dünyanın hem benim, hem de NPC'lerin etrafında döndüğünü hissetmemi sağlayan çok az oyun olmuştu. Eğer BioWare iddia ettiği gibi bu oyunu çok daha iyi bir RPG'ye dönüştürebilirse benden alacağı notun rakamını da belirlemiş olur... ■ **Ertuğrul Süngü**

■ **Geber, geber, geber. Ö!!!**



**Yapım** Human Head Software **Dağıtım** Bethesda Softworks **Tür** FPS  
**Platform** PC, PS3, Xbox 360 **Çıkış Tarihi** 2012 **Web** www.prey.com

## Prey 2

Uzayda uzaylı avı

Tansiyon Ölçer

NORMAL

2

2 Aralık 2005 tarihinde, Texas'ta yaşayan bir çift, birkaç kez uzaylılar tarafından kaçırıldıklarını söylemiş. Clayton Lee daha küçükken, sabi sübyan haliyle bir parkta oynarken uzaylılar tarafından kaçırıldığını iddia ediyor. "Yerdeki taşlarla oynarken, bir anda yükselmeye başladım, ayaklarım yerden kesildi. Yükseldim, yükseldim, sadece yıldızlar ve sonsuz karanlık kalıncaya kadar yükseldim ve sonra kendimden geçmişim..." diyor Clayton Lee ciddiyetini bozmadan. Clayton Lee'nin eşi Donna Lee ise geçtiğimiz yıllarda uzaylılar tarafından kaçırıldıktan sonra çocuğunu düşürdüğünü belirtiyor.

Size durumu özetleyeyim. Clayton Lee, parkta oyununu oynarken bir taşı azıcık uzağa atıyor ve onu almaya giderken salıncağa dikkat etmiyor ve kafaya salıncağı yiyor. Bir süre ne olduğunu anlayamaz hale geliyor, ha bayıldı, ha bayılacak derken kafa iyi oluyor ve beyni uçup giderken, kendisinin havalandığını düşünüyor. Karısının durumunda da bebek sahibi olamamalarından dolayı artık ailelerinin ve mahallelinin yüzüne bakamayan çift, kendilerinde bir sorun olmadığını gösteren bir formül üzerinde çalışıyor ve "Neden seni uzaylılar kaçırmış olmasın ki? Bence gayet mantıklı..." diyor Clayton Lee. Donna Lee de o sırada American Idol'ü izlediği için anlamlı bir şeyler duyduğunu sanıyor ve kafa sallayarak onay veriyor.

Gülmeyin, bunlar gerçek olaylar. İşsiz güçsüz kalmamasın insanlar, hemen uzaylılar falan... Bırakın lütfen ya! Uzaylı varsa evinde oturuyor. Burada değil. Sizi kaçırıp bir şey yapmak da istemiyor. İlla onlarla tanışmak istiyorsanız, gelin Prey oynayın. Oynadıysanız ikinci oyunun neye benzeyeceğine bakın. Emin olun ki bu hikayelerden daha anlamlı gelecektir.

### Uçak korkusu

İlk oyunun açılışında, insanlar bir bir uzaylılar tarafından

9 yıl

Duke Nukem Forever'dan iyi olmasın, ilk Prey oyununu da bir hayli uzun süre beklemiştik. Oyun ilk olarak 1995 yılında açıklanmıştı ve o dönem için birçok kaliteli FPS'nin rakibi olacağı düşünülüyordu. Ne var ki geçen seneler boyunca oyun ertelendi, ertelendi ve sonunda unutulma aşamasına bile geldi. Prey'in 2006 yılında aniden ortaya çıkışı, FPS dünyasını sarsmadı fakat oyunu ilk açıklandığından beri takip edenler, rahat bir nefes aldı.

kaçırılırken, uzaylıların bir gözünün de o sırada seyir halinde olan bir uçakta olduğunu da hatırlarsınız. (Hatırlamıyorsanız, üzülmeyin; ben de prompter'dan okuyorum şu an.) Bir polis olan Samuels, bu uçaktaydı ve o da diğer insanlar gibi Sphere'a çekilmişti. Yayımlanan demo da konuyu bu noktadan itibaren ele alıyor ve hikayeyi anlatmaya başlıyor...

Uçak büyük hasar alarak dev uzay gemisine çekilse de Samuels, bir polis olduğunu unutmayarak silahına sarılıyor ve ilk uzaylıyla karşılaşılıyor. Kafasını patlatarak ondan kurtulan Samuels, diğer uzaylıların hedefi oluyor bu defa; çünkü arkadaşlarının ölümü, onları biraz sinirlendiriyor... Samuels o siper senin, bu kutu benim saklanıp kaçarken plazma silahlarından bir tanesinin hedefi oluyor ve yere devrilip ölüyor. Oyun burada bitiyor, gösterim sona eriyor; dağılırsınız...

İşin doğrusu, Samuels sadece yaralanıyor ve uzaylılar ona yaklaşip işini bitirmek yerine sadece dipçik yardımıyla onu





Samuels, Dra'Gar'ı yakaladıktan sonra bir enerji kafesine zimbalyor.

etkisiz hale getiriyor. Samuels uyandıgındaysa iki yıl geçmiş oluyor ve artık bir uzaylı gemisinde değil, bir uzaylı gezegeni olan Exodus'ta buluyor kendini...

### Boba Fett'in izinden

Exodus kocaman bir gezegen ve uzaylıların inşa ettiği, gelişmiş bir uygarlığa ev sahipliği yapıyor. Kahramanımız Samuels da burayı yerle bir etmeye ant içmiş! Yo, yo... Durum böyle de değil. Samuels, Exodus'un yaşam tarzına anında ayak uydurarak bir kafa avcısı oluyor; ilk görevine çıkmadan önce de çevreyi tanımak üzere bir gezintiye çıkıyor.

Samuels, çoğu FPS'de alıştığımızdan farklı olarak çok daha esnek hareket edebiliyor. Mirror's Edge'i hatırlayın. İşte orada yapabildiğimiz hareketlerin birçoğunu burada da yapabiliyoruz. Koşmak, geniş açıklıklardan zıplamak, kaymak... Bu önemli detay, oyunun çok eğlenceli olacağına bir işaret gibi geldi bana zira Bulletstorm'da dümdüz yürürken afakanlar basmadı değil!

Karakterimiz ortalıkta biraz koşup eğlendikten sonra bir hırsızlık olayını engelliyor ve ilk görevini alıyor. Dra'Gar adındaki bir uzaylıyı canlı bir şekilde teslim etmemiz isteniyor fakat ortada bir sorun var: Dra'Gar'ın nerede olduğunu bilmiyoruz! Neyse ki çevreyi iyi tanıyan biriyle münasebetimiz var ve ona gitmekte bir sakınca görmüyoruz. Burada da bir problem çıkıyor ortaya ve bilgi sahibi dostumuza verecek para bulamıyoruz. Onu ikna etmenin de tek bir yolu var: Ateş gücümüze güvenmek...

İşin güzel tarafı, bunu yapmak zorunda değiliz. Oyunda bize seçenekler sunulacağını öğrenmiş bulunuyoruz ve bu sayede dilersek işleri şiddetle çözeceğiz, dilersek de anlaşarak. Mesela uzaylının yerini söylemesi gereken bu karaktere parasını da verebilirdik, onu başka türlü ikna yoluna da gidebilirdik. Ne var ki biz, silah gücüyle istediğimiz bilgiyi alıyor ve Dra'Gar'ın bulunduğu gece kulübüne doğru yola çıkıyoruz.

Kulübe vardığımızda kapıyı tekmeleyerek içeri girmiyoruz. Samuels, cebindeki işe yarar bir cihazla çevreyi tarıyor ve nerede ne düşman var, Dra'Gar tam olarak nerede oturuyor, hepsini öğreniyor. Dra'Gar'ın korumalarından bir tanesine sinsice yaklaşip onu canlı bir kalkan olarak sahipleniyoruz. Kapıdan içeri girdiğimiz andaysa Dra'Gar ve adamları duraksamıyor ve bize ateş açıyor. Kalkanımız kısa sürede cansız bir bohçaya dönüşürken Dra'Gar da kaçmaya başlıyor ve kendisini

arka kapıya ışınıyor. Neyse ki cihazımız aktif olduğu için Dra'Gar'ı net bir şekilde göstermeye devam ediyor ve peşine düşüyoruz. Kah koşarak, kah önümüze çıkan adamları öldürerek Dra'Gar'a yetişmeye çalışıyor ve sonunda onu köşeye sıkıştırıyoruz.

Dra'Gar bize bir miktar para teklif ediyor ama bunu kabul edecek değiliz. Onu kelepçeleyip bir kenara çekiyoruz. Yine iki seçenek çıkıyor karşımıza: Ya ona işkenne ederek gizlediği paraların yerini öğreneceğiz ki bunu yaparken ölme ihtimali var ya da onu görevi aldığımız yere ışınlayacağız. Siz hangisini seçerdiniz, bilmiyorum lakin demoda ikinci seçeneğe başvuruluyor ve Dra'Gar sağ salim teslim ediliyor.

### Devasa

Farklı bir oyun olma yolunda emin adımlarla ilerliyor Prey 2. Devasa ve özgür bir dünyada, farklı görevler alarak, Mirror's Edge tadında hareket ederek uzaylı peşinde dolacağız. Oyunun ilerleyen kısımlarında yeryüzüne iner miyiz veya insanlarla iletişime geçer miyiz, bunu henüz bilmiyoruz ama ben buna olasılık veriyorum zira Prey, senaryosuyla da ön plana çıkmaya çalışan bir seri; oyunu sadece basit bir aksiyona dönüştüreceklerini sanmıyorum. E3'te yeni bilgilerine ulaşacağımızı ümit ettiğimiz Prey 2'nin ne zaman çıkacağıysa maalesef henüz belli değil. Beklemeye devam... ■ Tuna Şentuna

■ Dra'Gar bize para teklif etse de silahımız buna yanışmıyor...





## Gerçek Hareketler

Killzone 3'ü PlayStation Move'u kullanarak oynamak, büyük bir keyifti. Bunu bilen birtakım basın mensupları, oyunun yapımcılarıyla yaptıkları görüşmede BioShock'in yeni bölümünün de bu cihazı destekleyip desteklemeyeceğini sormaktan geri kalmadılar. Yapımcılar da PlayStation Move veya Kinect desteği düşünmediklerini ama oyunun 3D olabileceğini söyledi. 3D... Gerçekten geleceğin teknolojisi.

**Yapım** Irrational Games **Dağıtım** 2K Games **Tür** FPS

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

# BioShock Infinite

Denizler altından, mavi göklere...

**R**apture'daki maceramız sona erdi. Zaten denizin altına batmış olan, kaosla yaşayan bir şehir, iyicene berbat bir hale getirdik ve bundan da gurur duyarak, küçük kızları da peşimize takip kahramanlığımızı ilan ettik. Üstelik bunu iki kez yaptık. Üçüncü kez de denizin altına inmek enayilik olacağından, kalktık göklere çıktık bu defa. Yani en azından, irtifa kazanmayı düşünüyoruz önümüzdeki aylar boyunca.

Sırlarla dolu yeni bölgenin adı Columbia. Aslına bakarsanız, Columbia hiç de gizemli bir yer değil çünkü bizzat ABD tarafından göğe fırlatılmış. Evet, Columbia devasa bir şehir ve havada uçuyor. Konunun BioShock'ta olanlardan da öncesine işaret ettiğini düşünürseniz, o senelerde böylesine bir projenin gerçekleştirilmiş olmasının ne kadar inanılmaz olduğunu da anlarsınız.

ABD'nin gözbebeği olan Columbia, açılış yapıldıktan çok kısa bir süre sonra garip bir şekilde ortadan kayboluyor. Bulutların arasına karışıp sonsuzlukta yok oluyor ve bu şehrin akıbetinden bir daha kimsenin haberi olmuyor. En azından kahramanımız Booker DeWitt, irtifa kaybederek bu şehre düşmeden önce...

### Küçük hanım

Booker DeWitt için bir ajan diyebilir miyiz, emin değilim. Ona "görev adamı" demek daha doğru. Amacı Elizabeth'i de kapıp New York'a geri dönmek. Bunun için ona para ödeniyor ve o da işini yarım bırakacak bir adam değil.

Peki Elizabeth kim, Vox Populi dersem kafanızda neler canlanır?

Elizabeth, sayfalardaki görsellerde gördüğünüz siyah saçlı kızcağız. "Kızcağız" dediğime bakmayın, aslında son derece güçlü biri. Fiziksel olarak arada bir çöküyor ama

bildiğiniz gibi büyük güç, büyük yorgunluk getirir...

Elizabeth çok özel bir insan. Evrendeki ve zamandaki yırtıkları görebiliyor ve bunları kontrol edebiliyor. Şimdiki zamanla oynayabilirken, geleceğe de kapı açabiliyor.

Elizabeth'in yetenekleri bununla da sınırlı kalmıyor. Bir büyücü denilebilecek kadar maharetli. Alev topu da atıyor, yıldırımlarla dolu bulutlara da hükmediyor. İşte bu yüzden de Columbia'nın sakinleri, Founders ve Vox Populi için kıymetli bir hazine.

Founders'ı ve Vox Populi'yi, Rapture'in halkına benzetebilirsiniz. Onlar da sürekli birbirleriyle didişirdi hatırlarsanız. Kavga bu defa ne için çıkıyor, onu henüz öğrenemedik ama iki grubun da birbirini sevmediği net bir şekilde ortada.

Booker olarak biz de bu karmaşanın içerisinde Elizabeth'i kaçırmaya çalışıyoruz. Elizabeth'in yanımızda olduğu demo bölümünden ve yapımcıların açıklamalarından anladığımız kadarıyla, Elizabeth gayet de kendine yeten bir insan. Hiçbir zaman onu korumamız gerekmiyor, hiçbir zaman yanımızdan ayrılmaması veya kendini ateş hattına atmaması için ona komutlar veriyoruz. Elizabeth fiziksel olmasa da IQ puanıyla ve büyü yeteneğiyle, akıllara zarar bir karakter. Bu özellikleriyle de yanımızda gezerken, bize inanılmaz faydası oluyor.

### Şarkı söyleyen kuş

Founders, Vox Populi, yerden metrelerce yüksekte olan ve sürekli sağı solu patlayan bir şehir ve tuzakların yanında, Elizabeth'in ve Booker'ın bir başka derdi daha var ki oyunun demosunda görüp anlam veremediğimiz, korkunç bir cisimdi kendisi.

Songbird'den bahsediyorum. Metal kanatlarını çırpıp

Tansiyon Ölçer

**ÇOK YÜKSEK**



kolumuza konan küçük kuş... Hayır, o hiç küçük değil; hatta tek bir pençesiyle sizi rahatça ikiye bölebilir. Ve bu tehlikeli kuş maalesef ki düşmanımız.

Songbird'ün nereden çıktığı belirsiz ama amacı çok net: Ne pahasına olursa olsun Elizabeth'e bir zarar gelmemesi. Booker DeWitt'in Elizabeth'e zarar verme gibi bir derdi yok ama Songbird onu da sevmiyor. Neden? Çünkü Booker, Elizabeth'i Columbia'dan kaçırmaya çalışıyor ve Songbird, Elizabeth'in olmadığı bir Columbia'ya "evet" deme niyetinde değil.

Elizabeth'in Songbird hakkında düşünceleri de bir hayli karmaşık. Hem ondan korkuyor, hem de onu en yakın dostu olarak görüyor. Bir ara Booker'a diyor ki "Onu öldürmem gibi bir durum söz konusu değil ve eğer senin bunu yapman gerekirse onun yerine beni öldür!".

Al işte. Kadın milleti. Bir dakika önce, "Ay kaçır beni buralardan, yetti ya pır pır uçuyorsun yıllardır. İki insan yüzü görmedim, dans etmedim diskolarda, barlarda!" diyor, bir dakika sonraysa "Ayh, vazgeçtim hacı; Songbird'le oturup kitap okuyacağım ben." sözleriyle sizi çileden çıkarıyor. Zaten gösterilen demoda Songbird, Elizabeth'i kaçırıyor da kurtuluyorsunuz çelişkili ruh halinden iki dakika...

Songbird, BioShock 2'deki Big Sister'ları andırıyor. Ama sadece biraz çünkü Songbird bir tane ve onunla dalaşmamıza pek izin verilmeyecekmiş gibi gözüküyor. Nasıl ikinci oyunda Big Sister'ların karşımıza çıkmaması için dua ediyorsak, burada da Songbird'ü görmemek için dualarımızı esirgemiyoruz.

Oyunun bir yerinde, Elizabeth'le birlikte geminin iç kısımlarında dolaşırken Songbird'ün yaklaştığı duyuluyor ve pencereyi havaya uçurarak, bulunduğunuz yerin yakınına geliyor. Ses çıkarmadan beklemeye başlıyorsunuz ve yaratığın dev gözünden, yeşil bir ışık içeriye taramaya başlıyor. Kulakları sağır eden bir ses yayan Songbird, bir şeyler bulduğunu belirtircesine gözünün rengini sarıya alıyor fakat ne bulduğunu çözemeyerek, bir süre daha bekledikten sonra dev kanatlarını çırparak oradan uzaklaşıyor. İşte o noktada anlıyorsunuz ki Columbia'daki en korkunç varlık, Songbird'den başkası değil...

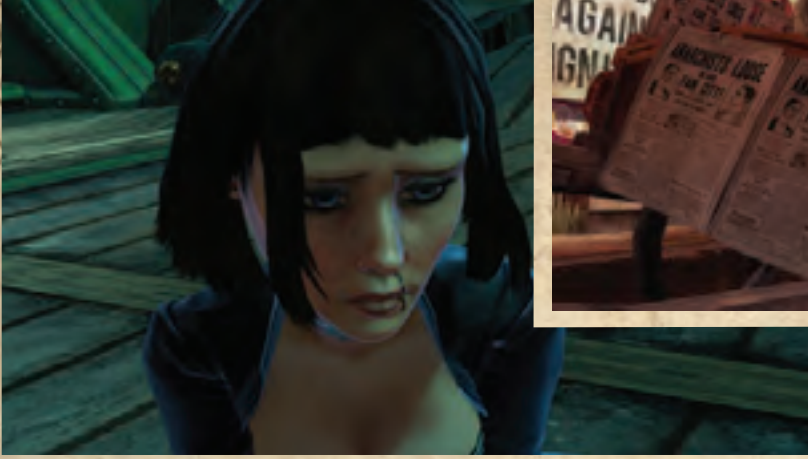
### Kargalar

BioShock'ta ne yaptığımızı hatırlayalım. Little Sister'ları kurtarıyor ve yolumuza devam ediyorduk. Bunu nasıl yapıyorduk; elbette ki silahlarımızı ve Plasmid güçlerimizi kullanarak...

BioShock Infinite'te de silahlarımız var; hem de envai çeşit. BioShock'tan farklılar mı, bunu zaman gösterecek fakat şu ana kadar gördüğümüz tabancalar ve pompalı tüfekler, olayın pek de farklı olmadığını kanıtlar nitelikte. ▶



Columbia'nın tek gazetesi **Columbia Chronicles**'da gün arası manşetleri.



zor olacaktır ama yine de çok hoş bir düşünce, sevmedim dersem yalan olur, Cole Phelps de bunu ortaya çıkarır.

### Bir elin nesi var...

Elizabeth konusuna geri dönüyoruz çünkü o, silahlarımızdan bir tanesi. Az önce ne söylemişim, elektrik atıyoruz, düşmanlarımız neye uğradığını şaşırıyor... Peki inFamous 2'deki etkiyi yaratmak istemez miydiniz? Yıldırımlarla dolu ufak bir fırtına esip bir grup silahlı adamı etkisiz hale getirsin?

Yanımızda Elizabeth olduğunda ve gücü yerindeyken, sahip olduğumuz güçleri onun sayesinde daha güçlü saldırılara dönüştürebileceğiz veya direkt olarak onun, kendisine has saldırıları gerçekleştirmesini sağlayacağız.

Oyunun demosunda, Booker'ın bir grup silahlı adama elektrik fırlattığını görüyoruz ve Elizabeth'in bu saldırıyı bir elektrik fırtınasına dönüştürdüğüne şahit oluyoruz. Bir başka örnekte de patlayan bir ateş topunu düşmanlarına patlatıyor Elizabeth. Fakat dediğim gibi bunları yaptıktan sonra güçsüz düşüyor ve bir süre, size yardım edemeyecek durumda kalıyor genç kızımız.

Elizabeth'in ortamdaki garip noktaları bulup bunları kullanabileceğinden de bahsetmişim oyunun başında. Hani zamanla ilgili çeşitli ayarlamalar yapabildiği konusu... Elizabeth bu özel noktaları bulunca, bu noktalarda çeşitli kapılar açıp çıkış kapıları yaratabilecek veya bu yırtıktan bir siper, kurşun sahibi bir taret çıkarıp savaşa sokabilecek. Bu sistemin nasıl işleyeceği de henüz tam olarak belirlenmiş değil lakin oyuna çok ilginç bir tat katacağından şüphe yok.

### Yer mekan, gök mekan

Rapture'a geri dönelim. Oradaki mekanları biraz gözünüzde canlandırmaya çalışın. Koridorlar, dehlizler, dar geçitler, ufak odalar... Şimdi gelin Columbia'nın bize sunduklarına bakalım. Geniş mekanlar ve ufukta kalan yerleşimlerle kaplı, ferah bir manzara.

İlk iki BioShock'tan sonra, BioShock Infinite çok farklı bir tecrübe sunacak bize çünkü bu defa metrelerce öteyi görebileceğiz. Bu oynanışı nasıl değiştirecek? Örneğin; aval

► Silah kullanımında pek bir farklılık göremeyeceğiz, ben şimdiden söyleyeyim size. Asıl farklılık büyü gücümüzde. Booker nasıl bir adamsa bir büyücü gibi davranıp Columbia halkını darmadağın ediyor.

Şimdiye kadar gözlerimizle gördüğümüz güçleri arasında, en etkileyici olanlardan bir tanesi kargalar oldu. Bir anda, birçok karganın yoktan var olmasını ve bunların düşmanlarınızı didik didik etmesini sağlayabileceksiniz. Kargalar düşmanlarınızın hareketsiz kalıp onları, kendilerini korumaya yönlendirirken siz de silahlarınızla kurbanlarınızı bir bir avlayacaksınız.

## Maalesef Booker uçamıyor. Onun yerine, bu adaları birbirine bağlayan çelik rayları kullanıyor

İlk iki oyunda da yer alan bir güç, elektrik gücü yine Booker'ın emrinde. Bu defa düşmanlarının sendeleyip yerlerinde çakılı kalmasını da sağlayan elektrik gücünü sık sık kullanacağımızı düşünmekteyim.

Yine iki oyunda da bulunan Telekinesis gücü, Infinite'te de kendine yer edinmiş ama biraz farklı. Telekinesis gücüyle artık objeleri düşmanlarımızın kafasına atmaktan daha ötesini yapabiliyoruz. Örneğin; bize kocaman bir top mermisi fırlatan bir makineye, o top mermisini havada yakalayıp geri fırlatarak cevap verebiliyoruz. Bunu yapmak için sağlam reflekslere ihtiyacımız olacağı da çok net fakat sonuç, gerçekten büyüleyici. Daha da büyüleyici olanını söyleyeceğim: Telekinesis gücüyle düşmanlarımızın silahlarını ellerinden alıp onlara doğrultabiliyoruz. Neler olduğunu anlayamayan kurban adayımız, gerisin geri yürürken silah patlıyor ve... Bu fantastik hareketi sanıyorum ki düşmanlarımızın sayısı yoğunken kullanmamız biraz

### Dış Mihraklar



Columbia, çok enteresan bir ortama ev sahipliği yapıyor. Normalde ABD'nin özgürlük simgesi olarak hazırlanan bu uçan şehir, kaybolduktan sonra garip bir hale bürünüyor. Neden kaybolduğunu, içerisinde yaşayan insanların amaçlarını, kim olduklarını, neden mutasyona uğramış yaratıklar gibi davrandıklarını sanıyorum ki oyun çıkmadan öğrenemeyeceğiz.

Görseldeki posterde, Columbia'nın birçok yerinde görebileceğimiz provokatif posterlerden bir tanesi. "It is our holy duty to guard against the foreign hordes." yazıyor üzerinde. Yani, "Dışarıdan

gelenlere karşı burayı korumak, kutsal vazifemizdir." Posterin üzerinde ayrıca bolca dinsel öge de görülüyor. Ne var ki kutsal olmaya aday bu posterde, yine son derece ilahi bir portre çizen ve elinde bir çan taşıyan figürün her iki yanında gözükten karakterler, konsepti tam anlamıyla bozuyor. Daha doğrusu, Columbia'nın çarpıklaşmış düzeninin bize resmediyor. Founders'ın veya Vox Populi'nin üyeleri olduğunu düşündüğümüz bu halk, posterdeki mesajı uygulamak üzere harekete geçmiş durumda. Yani dışarıdan gelenler olarak, bizi durdurmaya ant içmişler...



Bu görseldeki adam gibi, Booker da dahil olmak üzere birçok karakter bu raylara tutunup hızlı bir yolculuk yapabilecek.

Bu silahların mermileri öldürücü ve menzilleri de bir hayli uzun. Neyse ki Telekinesis gücümüzle mermilerini havada yakalayıp geri yollayabileceğiz.

Bu adamı kovalıyoruz ve tam arkasındayız. Onu raylardayken yakalama imkanımız yok ama inince, suratına güzel bir öpücük kondurmaktan geri kalmayacağız.

aval duvardaki bir postere bakıyoruz. Ortada düşman yok, bir şey yok. Derken kafamızda bir top mermisi patlıyor. Ve anlıyoruz ki yürüyerek ulaşamayacağımız, resmen bir başka ada olarak havada yer alan bir düzlükteki top atışının sonucunda yere yıkılmışız.

O topu nasıl hallederiz, şu an bilmiyorum ama tetikçi tüfeğimize oyun boyunca sıkı sıkı sarılacağımızdan emin olabilirsiniz. Yine oyunun demosunda, gerçekten metrelerce ötede şaşkın şaşkın duran bir düşmanın vuruyordu Booker ve ona, o bölgeye gittiğinde bir sürprizle karşılaşmamasını sağlıyordu.

Bu denli geniş bir düzlemden oyunu sürdürüreceğiz olmamızın, oynanışa getireceği bir başka yenilik de yolculuk mevzusu. Uçan adalar topluluğu olan Columbia'da, bir adadan diğerine nasıl geçeceksiniz? Elbette ki uçarak. (Hoş olurdu.)

Maalesef Booker uçamıyor. Onun yerine, bu adaları birbirine bağlayan çelik rayları kullanıyor. Columbia halkının birçoğunda, bu raylara takılabilecek bir aparat bulunuyor. (Assassin's Creed: Revelations'daki hookblade benzeri.) Bu aparatla raylara tek kolla asılan karakterler, büyük bir hızda rayın onları götürdüğü yere doğru ilerliyor. Üstelik bu rayları, illa en başından asılarak kullanmak zorunda da değiliz. Bir yerden düşerken, eğer bir raya denk gelirse, fizik kurallarını ve kolumuzun aslında kopacak olması gerçeğini hiçe sayarak raylara kancayı takabileceğiz. Gerçeklikle hiçbir ilgisi olmasa da bu özelliğin oyuna büyük bir hareket getireceğini düşünüyorum.

### Atmosfere yakın

En önemli konuyu sona sakladım. BioShock, oynanışından çok sunduğu atmosfer ve hava ile oyuncuları etkileyen bir oyun olmuştur. BioShock Infinite'de şu anda bile inanılmaz bir görselliğe ve atmosfere sahip.

Columbia adındaki bu uçan şehir, tek kelimeyle "yaşiyor". Belki halkı tırlatmış olabilir fakat o temaya uygun

olarak yaşamlarını sürdürüyorlar mı? Evet; hem de bir film tadında...

BioShock Infinite'de savaşmaktan çok çevreyi gezmek isteyeceğiz. İç mekanlardaki detaylara takılacağız, dışarı açılan balkona çıktığımızda, adalardan oluşan Columbia'yı karşımızda görünce şaşıracağız.

Yanan bir dükkanın önünün bıkmadan, usanmadan temizleyen kadının amacını merak edeceğiz, kargalarla dost olan adamın onlarla ilgilenmesine uzun uzun bakacağız. Her tarafı detaylarla dolu olan Columbia, senaryonun getirdiği mükemmel sahnelerle bizi buradan alıp bambaşka bir dünyaya getirecek.

Daha piyasaya çıkmasına çok uzun bir süre olsa da bu oyunu merakla beklemeye devam edeceğiz gibi gözüküyor. E3'te hakkında bakalım ne gibi detaylar su yüzüne çıkacak. Bana kalırsa çok fazla açık vermeyecekler ama yeni bir fragman gösterebilir bile bize yeter, değil mi?

### ■ Tuna Şentuna



■ "Columbia'dan vazgeçerim ama göğüs dekoltemden asla!" diyen Elizabeth, sonuçta ergenlik çağında...



**Yapım** Capcom **Dağıtım** Capcom **Tür** Aksiyon / RPG **Platform** PS3, Xbox 360  
**Çıkış Tarihi** 2012 **Web** www.capcom.co.jp/dd

## Dragon's Dogma

Capcom'un açık dünya turu

**C**apcom'un aylardır üzerinde çalıştığı Dragon's Dogma'nın detayları sonunda açığa çıkmış bulunuyor. Capcom için bir ilk anlamına da geliyor Dragon's Dogma; ilk "açık dünya" özelliğine sahip oyunu olacak firmanın. Capcom'un en başarılı oyunlarının mimarlarını da bu oyunda göreceğiz. Devil May Cry 4 ve Resident Evil 4'ün önemli isimlerinden Hiroyuki Kobayashi ve Hideaki Itsuna, yapım ekibinin başında bulunuyor. Durum böyle olunca da Dragon's Dogma cephesindeki ayrıntılar dikkat çekiyor haliyle.

Aksiyon ve adventure öğelerinin RPG ile buluştuğu, gezip dolaşip bitiremeyeceğimiz topraklardaki "Cassadis" isimli bir köyde başlıyor bütün hikayemiz. Cassadis, şirin görünümlü bir balıkçı köyü, havası temiz, huzuru yerinde. Bir klasik; oyunun başladığı yerde huzur kalmaz, aynen bu oyunun da başladığı yerde bizim yönettiğimiz karakter yıllardır görülmeyen bir ejderhayla burun buruna geliyor. Dragon bize "Sen seçilmiş olansın!" diyor ve kalbimizi söküp çıkarıyor. Bu sahneden sonra herhangi bir ölümlü gibi oracıkta ölüyoruz. Herhangi bir fantastik karakter gibi de diriliyoruz ama "Kakusha" olarak. Kakusha, "aydınlanmış olan" demek ve kaderimiz de kalbimizi çalan ejderhayla mücadele etmek olacak.

Dragon's Dogma'nın aksiyon ve RPG öğeleriyle dolu olduğunu söylemiştik, yönettiğimiz karakterin gidişatı için de seçmemiz gereken sınıf sistemi yine büyük rol oynuyor. Oyunda üç sınıf seçeneği bulunacak. Bunlardan ilki Fighter; yakın dövüşte oldukça başarılı olan bu sınıf, kılıç ve kalkanla mücadele ediyor. İkinci sınıf Striders ise okçular, yani Ranger'lar. Uzaktan hedefi vurma yeteneği ve akrobatik hareketleriyle dikkati üzerine çekecek olan Stirder'lar, hızı ve çevikliği ile öne çıkıyor. Üçüncü ve son açıklanan sınıfımızsa Mage'ler. Büyü ve iyileştirici güçleri olan bu sınıfı seçerseniz, çeşitli büyü güçleri kullanarak düşmanı öldürmeye çalışacaksınız. Hem Healer, hem de Mage özellikleri bir sınıfta toplanmış gibi aslında; ölen bir takım arkadaşınızı diriltme veya iyileştirme, elementleri ve

### Sürpriz

Haritanın bu kadar büyük olması akıllara -ana ve yan görevler dışında- sürprizlerin de olabileceğini getiriyor. Sürekli savaş modunda olmayacağımızı düşünürsek, bir ağacın dibinde nadiren görülen bir silahı bulabilir veya bizi hızlandıracak botlara sahip olabiliriz.

■ **Grafiklerin iddialı olmasının sebebinin, daha önce Lost Planet 2'de ve Resident Evil 5'te kullanılan "MT Framework" motoru olduğunu biliyor muydunuz?**

### Tansiyon Ölçer

**NORMAL**



doğayı kullanarak büyü yapabilme özellikleriyle öne çıkacak Mage'ler. Açıklanan resmi sınıflar şimdilik bu kadar, daha fazlasının eklenmesi de bekleniyor.

"Takım arkadaşları" demişken... Bu balıkçı köyünde tek başımıza kalbimizi söken ejderhaya kafa tutma şansımız olmayacak, dört adet takım arkadaşımız olacak. Bunların hepsi yapay zeka tarafından yönetilen, "NPC" dediğimiz karakterler. Bizim seçtiğimiz sınıf ne olursa olsun, bu kocaman dünyada bize yardım etmesi için bulunan ilk karakter, "Kina" isimli eski arkadaşımız olacak ve güvenliğimizi sağlamak için elinden geleni yapacak. Adaro ise Cassadis köyünün yöneticisi, çok yaşlı ama güçlü bir karakter. Kina ve bizim üzerimizde baba gibi bir rolü olacakmış. King Edmon, üçüncü karakterimiz ve daha önce ejderhayı yenmiş, barışı getirmiş. "Gran Solen" isimli kalede yaşıyor ve ejderha ortaya çıktığından beri ona kafa tutacak ordu üzerinde çalışıyor. Bize çok fazla yardımı dokunacak. Dördüncü karakterse kralın üçüncü karısı olan Eleanor. Hakkında pek bilgi bulunmuyor fakat kaledeki bazı görevler ve kurallar kendisinden gelecek.

Toplamda haritada 200 kadar NPC karakterin olacağı söylene de biz "pawn" denilen ekibimizle düşmana kafa tutacağız. Oyundaki dikkat çeken özelliklerden biri de "grab", yani kavrama sistemi. Mesela Griffin tepemizde uçarken onu okla vurduğumuzda iyice sinirlenmeye ve saldırmaya başlayacak. Yakınlaştığı anda sınıfımıza göre onu kanadından veya kuyruğundan yakalayıp üzerine tırmanabileceğiz. Üstüneyken zayıf noktası neresindeyse kafasını veya gözünü yaralama gibi aksiyonlar içinde bulacağız kendimizi. (Shadow of the Colossus havası aldım ben. - Şefik)

Bu karakterlerin multiplayer ve co-op seçeneğiyle gerçek kişiler olarak da yönetilip yönetilmeyeceği hala oyunun bilinmez yanlarından biri. %50'sinin bittiği açıklanan Dragon's Dogma cephesinden gelecek yeni haberlere bakacağız artık.

■ **Ayça Zaman**



**Yapım** Spicy Horse **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS3, Xbox 360

**Çıkış Tarihi** 14 Haziran 2011 **Web** www.alicemadnessreturns.com

# Alice: Madness Returns

Kanlı bir bıçak

Tansiyon Ölçer

**YÜKSEK**

**L**ewis Carroll'ün ünlü yapıtı Alice'i sanıyorum bilmeyeniniz yoktur. Malum, filmi de piyasaya çıktıktan sonra okumayan ve sadece izleyen kesim de bilir oldu hikayeyi... Fakat çok az insanın oynadığı bir de oyunu vardı geçmiş bir zamanda. İşte o oyun geri geliyor, hem de ilkinden çok daha korkunç ve bir o kadar da gözü dönmüş bir şekilde.

## Delilik

Bu oyun piyasaya çıktığında, elektriği bulan o güzel kişiye bir hayli dua edeceğiz zira American McGee ve Spicy Horse bizi bir hayli korkutacağa, korkmak nedir bilmeyenleriyse gerilimin eşliğine taşıyacağa benziyor. Hikayemiz ilk oyunun 10 yıl sonrasını konu alıyor ve karakterimizle ilk olarak baş başa kaldığımız o gergin sahne, bir akıl hastanesinden başka bir yer olmayacak. Londra ile hayal dünyası (Yersen.) arasında gidip geleceğimiz oyunda, genel olarak birçok bulmacayı çözmeye ve olabildiğince aklımızı yitirmemeye çalışacağız.

Harikalar Dünyası'nın neredeyse bütün oyuna hükmedeceği, bilinen gerçekler arasında ama genel olarak tamamen gotik bir havaya bürünmüş, eciş büyüş yaratıklarla bezenmiş bir Harikalar Dünyası olacağı gerçeğiye pek tabii ki işleri bir hayli değiştiriyor. Oyun boyunca karakterimizden çok, yaratılan dünyanın ön plana çıkarılacağına da değinmekte fayda var.

Oyun genel hatlarıyla bolca ara ve bul üzerine kurulu olacak, bütün bu karmaşanın içerisinde Alice olarak gözün gördüğünün çok daha ilerisindeki farklı yerlere ulaşmaya çalışacağız. Oyunun ileriki bölümlerinde kullanıma açık olacak olan Alice yeteneklerinden bir tanesi "Shrink" olacak. (Ultima'cılara selam olsun.) Bu yeteneği sayesinde Alice, istediği zaman küçülebilecek ve hiç de ummadığımız bir delikten bonus bölümlere yelken açabilecek. Etrafta hatırı sayılır derecede bulunacak olan bu gizli platformların sonunda, birçok toplanabilir hafıza kırıntısı ve de "dişleri" bulabileceğiz. "Diş" i aklınızda tutun; önce silahları açıklamam gerekiyor ki dişler bir anlam ifade etsin...

Efendim, oyun boyunca elimiz birazcık kanlı olacak ama o ellerin kanlanması için önce düşmanlarımızla yakın temasa geçmemiz gerekiyor. İlk oyundan da tanıdığımız

mız "Butcher Knife", yine bizimle birlikte olacak ve sizan bilgilere göre bir hayli işe yarayacak. Fakat tek silahımız devasa bıçağımız olmayacak; "Pepper Grinder" ve "Vorpall Blade" gibi silahlarımız sayesinde Alice: Madness Returns'de çok farklı deneyimler yaşayabileceğiz. Diş kısmına dönmeyenize tam sırası zira bulduğumuz dişler sayesinde silahlarımızı upgrade edebileceğiz. Hiç öyle yabana atılacak gibi de gözüküyor bu upgrade'ler ki Pepper Grinder'in upgrade'leri, onun normalden çok daha uzağa ateşler saçabilmesine olanak tanıyacak,, Vorpall Blade gibi silahlarımız çok daha ağır hasarlar verebilecek.

## Oyun çıkmadan

Oyunda birbirinden farklı bolca düşman da göreceğiz ve düşmanlarımızın hepsinin bir zayıf noktası olacak. Benim bütün bunlardan anladığım, -tıpkı ilk oyunda olduğu gibi- bir kesimin sevecek oynayacağı, bir başka kesiminse yüzüne bile bakmayacağı bir oyun olacak Alice: Madness Returns. Umarım bu sefer herkes oyundaki alt metinleri anlar... ■ **Ertuğrul Süngü**





Atmosfere iyi bakın zira bu oyun, daha önce görülmemiş bir kurguyla karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. E kolay değil; koskoca Warhammer 40.000!

İşte oyunda belki de en çok kullanacağımız yakın dövüş silahlarından bir tanesi: Chain Sword.

Şimdilik düşman olarak karşımıza çıkacağından emin olduğumuz tek ırk olan Ork... Ben Chaos da görmüş-tüm ama bekliyoruz...

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Yapım Relic Entertainment Dağıtım THQ Tür Aksiyon Platform PC, PS3, Xbox 360  
Çıkış Tarihi 2011'in üçüncü çeyreği Web www.spacemarine.com

## Warhammer 40.000: Space Marine

Zırhları ağır, kılıçları testereli idi...

**W**arhammer ile uzun zamandır ilgileniyorum ve uzun zamandır ilgilenen bir guruhun içerisinde büyüdüm. Aslında masaüstünde modellerle oynanan ve inanılmaz roman serilerine sahip bu farklı dünyanın piyasaya çıkan birçok oyununu, bazılarının aksine çok beğendim. Beğendim ama hiçbirini beni bu dünyanın içerisine Warhammer 40.000: Space Marine'in (SM) çekeceği gibi içine çekemedi ya da ben, kendimi bu fikre fazla inandırdım.

Yıllar evvel piyasaya çıkan Fire Warrior isimli oyun, ne yazık ki bu inanılmaz dünyayı bir anda harcamıştı. Bütün dünyanın hastası olduğu Space Marine ırkı yerine Tau Empire'in kullanılması bile başlı başına yanlış bir stratejiydi. Biz Warhammer 40.000 hastalarıysa her zaman kontrolümüzde bir Space Marine olmasını, onun o inanılmaz savaş kabiliyetini ve savaş alanındaki ağırlığını hissetmeyi istemiştik. Artık o güne çok az kaldı...

### Ultra Marine

SM, ilk bakışta birçok oyunu andırıyor olabilir ama kendisine biraz daha yakından bakınca -başta etrafımızdaki dünya olmak üzere- bambaşka bir yerde olduğumuzu fark edebiliyoruz. "Forge World" isimli bir galaksidediz ve Ultramarine subayı "Titus" isimli karakteri kontrol ediyoruz. Bu isim belki birçokunuz için henüz bir şey ifade etmiyor olabilir ama ben ve benim gibi Warhammer'ı masaüstünde oynayanlar için çok sevindirici ve bir o kadar da manalı bir seçim olmuş.

Oyun içerisindeki silahlarla bir hayli fazla... Re-

lic Entertainment'ın yaptığı açıklamaya göre, daha önce rastlamadığımız sayıda farklı silah SM'de kullanabileceğiz. Bu silahlar arasında Bolter Pistol gibi ufak silahlardan, Heavy Bolter'a kadar uzanan bir liste var. Pek tabii ki oyunun savaş sistemiyle birlikte gelecek olan yakın dövüş silahları da bu uzun listede kendisine yer edinecek. Savaş sistemi demişken, SM'de sadece uzaktan uzağa silah sıkmak olmayacak; yani yakın dövüş bu oyunda çok önemli bir yer teşkil edecek. Öyle ki Chain Sword, Power Axe ve Power Fist gibi silahların yardımıyla düşmanlarımızı çoğu kez tek hamlede yok edebileceğiz.

Karakterimizin üzerine giydiği zırh, bir Space Marine'i kontrol ettiğimizi bize fark ettirecek şekilde dizayn edilmiş. Bu da demek oluyor ki yapımcılar, Warhammer 40.000 evreni hakkında çok fazla okumuşlar ve bilgi edinmişler zira o zırh öyle iki kiloluk bir zırh değil. Karakterimiz hız kazandıktan sonra kontrolü büyük oranda zorlaşacak ve koşmak, herhangi bir oyunda olduğundan çok daha fazla önem arz edecek. Bu fizik durumu yakın dövüşteki saldırılarımıza da doğru oranda etki yapmış durumda. İki ana saldırımız mevcut ve bunlardan bir tanesi, benzeri TPS oyunlarında varolan "ağır" saldırı. Titus, bu saldırısını bütün gücüyle gerçekleştirdiğinde vurduğu yer gül bahçesine dönecek.

Bence oyundaki en büyük sorun, SM'nin ilk duyurusundan sonra değişen siper alma sistemi zira yapılan son büyük değişikliklerle birlikte siper alma sistemi tamamen kaldırıldı. Yani öyle "duvar



arkasına saklandım da ateş ettim" diye bir şey söz konusu değil. Yapımcılarsa "Duvarın arkasına saklanmaktansa bir Space Marine olarak, düşmana saldırmak çok daha iyidir." diyerek şimdilik kıvrımayı başardılar. İdeolojik olarak çok doğru bir açıklama olmasına rağmen, siper alma sisteminin tamamen ortadan kalkması, oyuna nasıl bir hissiyat getirecek, hep beraber göreceğiz.

### Son rötuşlar

Yapımcılar oyunu çok iyi okumuşlar ve Dawn of War serisindeki tecrübelerini de bu oyuna aktarmışlar gibi gözüküyor. Hiçbir şey olmasa bile SM inanılmaz bir atmosferle oyuncuların karşına çıkabilecek bir oyun ve sırf bu dünyanın içerisinde vakit geçirmek için bile bitireceğiz gibi gözüküyor. **Ertuğrul Süngü**



**Yapım** Atlus **Dağıtım** Atlus **Tür** RPG **Platform** PS3, Xbox 360  
**Çıkış Tarihi** 26 Temmuz 2011 **Web** www.catherinethegame.com

## Catherine

Farklı bir hikaye geliyor

Tansiyon Ölçer

**NORMAL**

**Ş**u ana kadar piyasaya envari çeşit oyun çıktı ve her birinin de kendine has bir tarzı bulunuyor. Bu oyunlardan bazıları pek tabii ki kendini ön plana çıkardı ve zamanla çok daha farklı tarzlarda oyun yapıları gelişti. Mesela Fahrenheit ile başlayan oyun zincirinin günümüzde hangi noktaya kadar geldiğini zaten biliyorsunuz. İşte bütün bu değişim ve farklı oyun yapısı arayışı içerisinde olan Atlus, Catherine adlı oyunuyla bizi büyülemeye hazırlanıyor.

### Ciddeden farklı görüntüler

Eğer yazımı okuyuncaya kadar oyun hakkında hiçbir şey duymadıysanız, nokta işaretini gördüğünüz andan sonra oyun içi videolara bakmanızı tavsiye ederim zira oyunun görselliği, yazı ya da söz ile anlatılabilecek gibi değil. Temel olarak anime tarzı bir grafik modellemesi kullanılmış oyunda, çok farklı ve hoş bir üç boyut havası var. Yani o bildiğimiz, klasik Uzak Doğu oyunlarından çok ama cidden çok uzak bir oyun Catherine.

Oyun genel olarak ilişkiler üzerine kurulu bir yapıya sahip olacak ve yönettiğimiz karakterimizle genelde "doğru" olan şeyleri yapmaya çalışacağız. Senaryo olarak baktığımızda, ana karakterimiz olan Vincent'in, hamile eşi Katherine'i çok güzel bir kadın olan Catherine ile aldattığına şahit oluyoruz. Hemen ardından korkunç kabuslar görmeye başlıyor karakterimiz. Rüyasında kız arkadaşını aldatan bir adamın nasıl zombi olarak etrafta gezdiğini görüyor ve bütün bunların kendisinin de başına geleceğinden korktuğu gibi, aynı zamanda sorumluluk duygusuyla savaşıyor. Oyunun yapımcılarından gelen bilgiye göre, biz oyuncuların genel olarak sadakat ve aşk temasını nasıl kullanacağımız resmen bu oyun tarafından çok uzak bir oyun Catherine. Oyun içerisinde karakterimizin karşısına senaryoyla ilgili onlarca, hatta yüzlerce seçenek sunulacak. Yaptığımız tercihlerse çok daha farklı karakterlerle karşılaşmamızdan tutun da çok farklı oyun senaryolarından sadece bir tanesini oynamamızı sağlayacak. Catherine ile birlikte gelen en önemli yeniliklerden bir tanesi ise bu tarzdaki seçimlerimizin direkt konuşma sırasında gelişecek olması. Yani bir cümleyle her şeyi özetlemeyecek, onun yerine konuşmanın şeklini belirleyeceğiz.



Bütün bunların yanında, bir de oyunun diğer tarafı var ki bir hayli korkunç: Vincent'in kabusları... Şaka yaptığımı düşününler olabilir ama gerçekten oyunun birçok kısmında karakterimizin gördüğü rüyaları oynayacağız. Şu ana kadar yapılan açıklamalarda göze çarpan ilk şey, ilk rüyada babası olacağımız çocuğun, bir demon bebek formunda bize ateş topları saçarken ondan kaçmamız gerekeceği oldu. Oyunun bir diğer farklı yanı olan bulmaca kısmıysa neredeyse her yerde karşımıza çıkacak, yani bir nevi adventure tadında ilerleyeceğiz.

Catherine, dört farklı zorluk seviyesinde oynanabilecek. Eğer hikayenin tadını rahatça çıkarmak ve bulmacalarda fazla zorlanmak istemiyorsanız, "Easiest" sizin için tasarlanıyor. Eğer bulmaca meraklısı ve birtakım şeylere zaman harcayarak ulaşmak isteyenlerden iseniz, o zaman da "Hardest" sizin seçmesi gereken zorluk seviyesi. Son olarak Catherine'in co-op multiplayer desteği olacağını da söylemeden gitmek istemedim. Bu modda arkadaşlarımızla farklı kulvarlarda yarışabileceğiz ama asıl ilginç olan, oyun esnasında verdiğimiz cevaplarla bir yukarı, bir aşağı inen "Chaos Meter" isimli sayacın, diğer oyuncular tarafından da görülebilecek ve verdiğimiz cevaplarla ne tarza bir yol izleyeceğimizin bilinecek olması... Bakalım nasıl bir multiplayer yapısı ortaya çıkacak.

### Beklenti

Yazımda da belirttiğim gibi, Catherine'in oyun içi videolarını gördükten sonra beni çok daha iyi anlayacaksınız. Fakat ben uzun süredir bu tarzda bir oyun bekliyordum; klasik FPS, TPS ve RTS'lerden hafiften bunaldığım şu günlerde, çok güzel bir haber olarak geldi bana bu oyun. Ayrıca çıkış tarihinin de yakın olması ayrı bir güzellik kattı olaya. ■ **Ertuğrul Süngü**

### Komik

Karakterimizin hal ve hareketleri tam da komik manga çizimler ve anime filmlerde gördüğümüz cinsten; kocaman açılan ağızlar, kafadan akan terler... Fakat benim en çok dikkatimi çeken bilgi kırıntısı, toplayacağımız yastıklar sayesinde sağlık kazanacak olmamız. Hmmm...

■ **Kabuslarımızdan bir demet... İşte bolca yastık toplamak ve bir o kadar da bulmaca çözmek zorunda kalacağımız alanlardan bir tanesi.**



# DOKTORLAR

ÇENK - ERDEM SÖZ HASTANESİ  
AKIL VE FİKİR HASTALIKLARI MERKEZİ



ÇENK



ERDEM

MISAKI

### HASTA: İMGE ŞENSEÇER

"Merhabaaağ!!! Ben Resident Evil ile büyümüş, evcilik yerine Rezidint-İvilcılık oynayarak çocukluğunu geçirmiş bir salağım."

- CENK BEY BU RESIDENT EVİL NEDİR?
- RESIDENT DEĞİL ERDEM BEY, RESIDENCE EVİL.
- AAA! ŞEYTANIN EVİ. YANI BU ARKADAŞIMIZI ŞEYTANLAR MI BÜYÜTMÜŞ?
- SAÇMALAMAYIN. KİMSE KİMSEYİ BÜYÜTEMEZ KİŞİ, KENDİ KENDİNE BÜYÜR.
- OTOMATİK MİDİR? O HALDE ÖNÜ ALINAMAZ BİR BÜYÜME ÖYLE Mİ?
- BÜYÜTMİYİN.
- HANI OTOMATIKTI?

UZUK

### HASTA: BERK BOLAT

"Bu mesajı Doctor's of the LEVEL bölümünde yayınlasanız güzel olur. Aile hekimliğiniz var değil mi? Çünkü ben baktım, Cenk & Erdem yazıyordu."

- ERDEM BEY BİZİM AİLE HEKİMLİĞİMİZ VAR MI?
- AİLE HEKİMLİĞİMİZ ÜST KATTADIR CENK BEY!
- SAÇMALAMAYIN!
- CENK BEY BU AİLE HEKİMİ ÇOLUK ÇOCUK AİLECE GİDEBİLECEĞİMİZ BİR HEKİM DEĞİL Mİ?
- TABİİ Kİ! RAHATLIKLA AİLENİZİ GÖTÜREBİLİRSİNİZ ZİRA KÜPÜR, BEL ALTI MUHABBETİ KEŞİNLİKLE YOKTUR.
- OHHH! HAYDI ÇOCUKLAR! HAZIRLANIN HEP BERABER HEKİME GİDİYORUZ
- HEEY! YAĞSA BABA!

### HASTA: OZAN TIVRİZ

"Rocko'yu ve Fırat'ı karanlık odaya kapatalım. Cenk Doktor ile PES maçı atayım. Yenersen Fırat ve Rocko serbest kalır. Kaybedersen siz belirleyin?"

- CENK BEY, HALA PES MAÇINDA SİZİ YENERİLECEĞİNİ DÜŞÜNEN KALMIŞ YA PES!
- TEBESSÜM!
- YALNIZ BU SEFERLİK KAYBETSENİZ DE ROCKO'DAN VE FIRAT'TAN KURTULSAK?
- TEREDDÜT!
- PEKİ OZAN BEY KAYBERDİRSE ÖDÜLÜ BİZ BELİRLEYECEĞİZ YA HANI?
- TECESSÜS!
- FIRAT'I VE ROCKO'YU SERBEST BIRAKMAMASINI ÖDÜL OLARAK BELİRLEYELİM DERİM.
- TAHAMMÜL?
- HAYIR, TAAMMÜD!

AIAIAI

BUMBUM

### HASTA: ALP CAN ATEŞ

"Bana böyle kolların, bacakların, kafaların havada uçtuğu, bol explosive'li bir film tavsiye eder misiniz? Stres atmak için iyi oluyor."

- ERDEM BEY ŞU ARKADAŞA İSTEDİĞİ TAVSİYİYİ YAPIN DA BENİ YORMAYIN, HADI.
- ÇOK BAŞİT CENK BEY, KOL, BACAK VE KAFALAR OLACAK VE BUNLAR HAVADA UÇACAK.
- EVET!
- ALAIN DELON ABİMİZİN YAKTIYLA OYNADIĞI CONCORDE ADLI FİLME NE DERSİNİZ?
- ANLIYORUM.



# MAS AÜSTÜ ROLYAPMA SANATI

Hayal gücünün vücut bulduğu,  
kelimelerin role dönüştüğü bir dünya...





And other spirits are there, standing, and  
upon the mountains of the world...



**U**zun zamandır ilgileniyorum şu FRP denen işle. Ta Antalya'da, çok küçük yaşlarımda başlayan bu serüven, siz sevgili LEVEL okurlarının karşına çıkmama yetecek kadar uzun bir yolun yolcusu yaptı beni. Eskiden zorla bulduğumuz kaynaklar yardımıyla, envai çeşit farklı mekana giderek ele geçirdiğimiz kitaplar sayesinde Fantastik Edebiyat'a merhaba dediğimiz zamanlardan bugüne kadar çok şey değişti. Birazdan okuyacağınız dosya konumuzsa FRP'nin ne olduğundan tutun da nasıl oynandığı ve nelere kadar uzanan bir yazı olacak. Aslında Role Playing Günlükleri kısmında bir dönem bu konunun önünden geçmiştim ama hiç bu kadar derine inmemiştim...

#### YILLAR EVVEL

İlk olarak FRP nedir, bu soruya bir cevap bulmaya çalışalım. Efendim aslında FRP, "Fantasy Role Playing", yani "fantastik rol yapma" olarak lügatimize geçmiş garip ve bir o kadar da Türkçe dışı bir kısaltmadır. Aslında olaya daha gerçekçi bakmak gerekirse FRP diye bir kısaltmanın sadece Türkiye'de kullanıldığına bile rastlamak mümkündür zira ABD başta olmak üzere ana dili İngilizce olan lisanlarda daha çok RPG, "Role Playing Game", yani "rol

yapma oyunu" olarak geçer. Nitekim işin içine giren "fantastik" başlığının nereden geldiğini de açıklamak gerekiyor.

Her şeyin bir başlangıcı vardır; FRP'nin de başlangıcı, genel geçer doğrular açısından baktığımızda J.R.R. Tolkien'in yazdığı Yüzüklerin Efendisi üçlemesidir diyebiliriz. Fakat işin içine biraz daha girdiğimizde ve Tolkien'in yazdığı çok daha ağır olan, bütün Orta Dünya'nın nasıl yaratıldığını anlatan kitap Silmarillion'u okuduğumuzda, aslında her şeyin çok daha derin olduğunu anlarız.

Yaratıma baktığımız açı farklılaştığında işin içine edebiyat girer ve birazcık daha didiklememiz gerekir. Demek istediğim daha Türkçe haliyle fantastik edebiyatın başlangıcının aslında eski Yunan mitlerine kadar uzandığı, İskandinav esintisine kapılıp eski Britanya'ya kadar gittiği görülür. Yani fantastik düşünce ve kurgu, bazıları tarafından zannedildiğinin aksine çok ama çok daha eskidir. Tolkien'in yarattığı eserse zaten bu dünyanın bir izdüşümüdür ve hayatın bir nevi kopyasıdır. (Yani Miyamoto

#### BAŞLANGIÇ

Dosya konumuzun her yerini işgal eden FRP kısaltmasının ne zaman başladığını düşünenleriniz varsa bu kutu yardımınıza koşacak. Aslında bu oluşum, düşündüğünüzden de erken bir tarihte başladı. Ta 1974 yılında ABD'de bulunan iki deha tarafından ortaya atılan D&D fikri, aynı yıl içerisinde Tactical Studies Rules (TSR) firması tarafından piyasaya çıkarıldı. Bu iki kişiyse Gary Gygax ve Dave Arneson'dan başkası değildi... TSR firmasıysa uzun yıllar boyunca başta ABD ve D&D sistemi olmak üzere, takibi yıllarda çok daha farklı ülkelere ve sistemlere ev sahipliği yaptı. Nitekim Wizards of the Coast isimli bir diğer firmanın durdurulamaz büyümesine yenik düştü ve bir anda TSR ismi tarihe karıştı.





### TÜRKÇE D&D

Konu fantastik edebiyat olunca, eskiden insanların fazla sesi soluğu çıkmazdı. Kitap bulmanın bir büyü, okuduğunun terminolojik zorluklar yüzünden bile anlaşılmasının imkansız olduğu bir dönem vardı. Gel zaman git zaman, bütün bu zorluklar aşıldı ve fantastik edebiyat kitapları-başta Yüzüklerin Efendisi olmak üzere Ejderha Mızrağı ve takip eden diğer seriler ile bir anda Türkçeleştirilmeye başladı. Başlarda birazcık da olsa sendeleyeni çeviriler, günümüzde 12 yıl önce hayal bile edemeyeceğimiz sayılara ulaştılar. Fakat fantastik edebiyatla uğraşp da FRP oynama konusunda İngilizce sorunu çekenler için hala büyük bir engel vardı; kural kitapları... Uzun ve yoğun bir çalışmanın ardından AD&D 3rd Edition'ın kitabı da Türkçeleştirildi. Yine de FRP severler düşündükleri ka-

dar sevinemediler. Öncelikle zaman içerisinde 3.5 Edition'ın çıkması ve açık ara daha kaliteli olması, bu çevirinin yenisinin beklenmesine sebep olduğu gibi, aynı zamanda çevrilen kitap sadece Oyuncunun El Kitabı'ydı. Yani FRP oynamak için gereken Oyun Yöneticisi ve Yaratık Kitabı eksikti. İşin daha da kötüsü, kitabın çevirisinde yaşanan terminoloji kriziydi. Oyun içerisinde kullanılan büyü okulları ve çevirileri resmen Farsça'ydı. Misal, "abjuration" himaye olarak, "necromancy" ise meftulüm olarak Türkçeye çevrilmişti. "Ghost sound" gibi isimlerin "heyula seda" olarak çevrilmesi ise kitabı okumayı bir derece daha zorlaştırıyor, en azından kitabın direkt olarak hitap ettiği yaş aralığı tarafından anlaşılmasını imkansız kılıyordu ki ben kitabın Türkçeye çevrilmesine sevinmiştim, zamanla bu konuda gelişmeler kaydedileceğine de inanmıştım.

Musashi'nin Beş Çember Kitabı'nda yazdıkları ne kadar gerçekse Tolkien'in yazdıkları da o denli gerçektir.)

Günümüze baktığımızdaysa işin kuyruğunun resmen koptuğunu görürüz. Modern fantastik edebiyat (Bu tabir bana ait, başka yerde kullanılıyorsa da bilmiyorum ama yazının ilerleyen kısımlarında geçerse hep bu şekilde geçecek; 1980 ve sonrası yazınlar için bir söylemimdir.) Tolkien'den sonra inanılmaz ölçüde değişti ve artık alt metin taşıyan edebiyat yazınından daha çok, bir nevi mitoloji özentiğine dönüştü. Bu durumu özentilik sıfatından kaldırmak içinse çok geçmeden oyunlaştırıldı ve -kaba bir tabirle- çok daha kullanışlı bir hal olan "masaüstü oyun" düzlemine dönüştürüldü. Sanıyorum ki yazar ve firmaların her ne kadar kendi çıkarları için olmuş olsa da fantastik yazın için yaptıkları en-

iyi atılım bu olmuştur.

Efendim, özellikle 1985 sonrasında karşımıza çıkan fantastik edebiyat eserleri fazlasıyla bir diziyi andırır. Bunun en büyük sebebiyse Ejderha Mızrağı gibi serilerin, daha önceleri üretilmiş olan Dungeons & Dragons (Zindanlar ve Ejderhalar) sistemi üzerinden oynanan rol yapma oyunu üzerinden yazılmalarıdır. Haberiniz yok muydu yoksa? Evet, Ejderha Mızrağı serisi, kitabı yazar iki efsanevi yazarın bir Ejderha Mızrağı oyunu esnasında kullandıkları karakterlerin zamanla başlarına gelenlerden esinlenerek yazılmış bir romanlar dizisidir. Hah, şimdi tukananlarınız olmuş olabilir "Nedir arkadaşım bu rol yapma işi? Sabahtan beri açıklamadın." diye. Siz de haklısınız; şimdi birazcık bu konu hakkında konuşalım ve geçelim nasıl FRP oynadığına...

### "FRP OYNAYALIM MI?" DİYE SORAN ADAMA CEVAP VERMEK İSTEYENLERE...

Fantastik dünyalar içerisinde oyun oynama mantığı, tamamen hayal gücüne dayalıdır. Varolan ya da varolmayan bir dünya içerisindeki durumdan ve kişinin rolünü yapmak üzere seçtiği ya da yarattığı karakteri canlandırmasından ibarettir. Yani iş hayal gücü olduğu süreç istediğiniz yerde, istediğiniz şekilde FRP oynayabilirsiniz. Bütün bu denklemin herhangi bir sisteme ya da yazılmış bir romana bağlı kalması gerekmemektedir. Yani İstanbul'da geçen bir oyun oynayabileceğiniz gibi aynı zamanda Osmanlı İmparatorluğu döneminde geçen bir oyun da oynayabilirsiniz. Bir ninja kaplumbağa ya da bildiğiniz bir ninja olmak da sonsuz seçeneklerimize sadece birkaçı.

İşin böyle bir yüzü de olduğunu bildikten sonra artık sistem kısmına geçebiliriz. Malum, hiçbir oyun kualsız oynanamaz. Pek tabii ki FRP konsepti de belirli kurallar silsilesi içerisinde kaybolmuş durumdadır. Biz bu kural yapısına genel olarak "setting" deriz ve neredeyse her farklı dünya (Unutulmuş Diyarlar, Ravenloft, Ejderha Mızrağı gibi.) kendine has bir sisteme sahiptir. Sistem denildiği zamansa aklımıza ilk olarak D&D sistemi gelir. Kendisi D20, yani D4'e, D6'ya, D8'e, D10'a, D12'ye ve D20'ye kadar olan zarların bir arada olduğu bir sistemdir ve yıllar içerisinde birinci versiyonundan dördüncü versiyonuna kadar uzun mu uzun bir yol kat etmiştir. Buna istinaden Ejderha Mızrağı'nın, "SAGA" isminde, zarlardan tamamen uzak ve kartlarla oynanan bambaşka bir sistemi vardır... Anlatmaya çalıştığım, eğer her şeyi yordamına göre yapmak istiyorsak, bize bir adet D&D sistem kitabı gerektiğidir. Mümkünse AD&D 3.5 Edition ile çok rahat ve güzel bir oyun oynamak mümkündür. (Pek tabii ki benim için SAGA sisteminden daha iyi bir varoluş yoktur ve D&D "bence"



And other spirits are there standing  
Upon the threshold of the open door  
These things will come the world will



## DÜNYALAR

"FRP oynamak için kullanılmayı bekleyen birçok dünya var." demiştim yazımın bir yerinde; olacak yani oralarda, iyi bakın. Şimdi bu dünyalardan birazcık bahsetmek istedim. Bütün bu dünyalar ve dünyaların yaratılışları hakkında detaylı bilgiyi bir zamanki Role Playing Günlükleri'nde yazmıştım. Şimdi özellikle Türkçe olması ve bu için öncüsü olmaları açısından üç farklı dünyayı sizlerle paylaşacağım.



### EJDERHA MIZRAĞI

Ejderha Mızrağı, benim her şeyimdir. Her ne kadar herkesin sevdiği yanlarını sevmesem de yine de benim için çok büyük bir önem arz eder. Margaret Weis ve Tracy Hickman tarafından yazılmış olan eser, Krynn isimli dünyada geçer. Roman serisi olarak yüzü aşkın eserin bulunduğu seride, neredeyse her ırk, her dönem ve her bölge ile ilgili bir eser bulmanız mümkündür. Hal böyle olunca da FRP oynarken hem oyun yöneticisi, hem de oyuncular çok rahat ederler. Ayrıca kitapların büyük bir kısmı Türkçe'ye çevrilmiş durumda.



### UNUTULMUŞ DİYARLAR

Unutulmuş Diyarlar özellikle işe biraz daha erken dönemlerde başlamış olan FRP'cilerin çok önem verdiği bir seridir; çünkü bu roman serisi daha çok Zindanlar ve Ejderhalar sistemini aktif olarak kullanmak için yaratılmış bir seridir. Yıllar evvel Ed Greenwood tarafından ortaya çıkarılmış olan bu gizemli dünya, günümüzdeyse R.A. Salvatore ismiyle anılmaktadır. RPG piyasasına Drizzt Do'urden gibi efsanevi bir karakter de sokmuş olan Salvatore, halen Unutulmuş Diyarlar hakkında kitaplar yazmaktadır.



### RAVENLOFT

Ravenloft ismi aniden tüylerimizin ürpermesine sebep olan bir seridir. TSR tarafından yaratılmış olan dünya ilk kez 1990 yılında okuyucu ve oyuncuların karşısına çıktı. Gotik roman ve korku romanı olarak piyasada kendine çok büyük bir yer edinen Ravenloft serisi, FRP oyuncularını için gidilmesi korkunç ve ölümün kol gezdiği bir dünyaya açar kapılarını. Karanlık güçler ve sislerle kaplı bu dünyada yolunu sadece çingeneler bulabilirler. Her bölgenin bir lordu olduğunu ve buraya girenlerin bir daha dışarı çıkamadıklarını da göz önünde bulundurmanız dileğiyle.





### FARKLI OYUN ŞEKİLLERİ LARP

FRP denildiği zaman bu işten anlayanların akıllarına hemen masa etrafına toplanmış üç - beş kişi ve bolca zar gelir. Nitekim FRP sadece bu durumla sınırlı değil. Belki de hala birçoklarının bilmediği ya da sadece maskeli balo ekolünden bir iş döndüğünü sandığı "live action role-playing game"ler de FRP ana başlığı altında kendisine yer edinmiş yapılardan. (Aslında kendi başına bir oluşum haline gelmiş durumda ama şimdilik böyle açıklamakta yarar var.) "Nedir bu live oyunlar?" diyenlerdenseniz buyurun... Efendim, "live", yani canlı tabiri, hakikaten de Türkçe karşılığı olan anlamlarının hepsini destekliyor. Live oyunlarda da yine bir oyun yöneticisi olur. (Aslında iki ila üç arası, iyi anlaşılabilen oyun yöneticisi çok daha efektiftir. Pek tabii ki bu durum, oyunun büyüklüğüyle de alakalıdır.) Oyun yöneticileri senaryoyu bilen ve bir nevi hakemlik yapan kişilerdir. Oyuncuların her birinin karakter kağıtları yine ellerindedir ama bu sefer masa başında değil, ayakta ve hatta mümkünse senaryonun geçtiği yerle alakalı bir yerdedirler. Kısacası her şey, bildiğiniz tiyatro gibidir ve karakterler kendilerine verilen görevleri tamamlamaya çalıştıkları gibi, aynı zamanda büyük resmi görmek için uğraşırlar. Live oyunlarda karakter oyuncuları, oyun yöneticileri tarafından oyundan birkaç gün önce ellerine geçen karakterin olası kıyafetlerini olabildiğince üstlerinde taşımaya çalışırlar. Aslında hayal gücü burada bile inanılmaz bir şekilde devreye giriyor. Düşünsenize; birisinin hayal gücünde yarattığı karakteri yazılı metin olarak size vermesi üzerine, siz de karakteri kendi hayal gücünüzde canlandırıp kendi üzerinizde şekillendiriyorsunuz... İşte LARP budur!

bu işe yeni başlayacaklar ve PvP severler için tasarlanmış bir sistemdir.)

İşin bu noktasında ilk olarak oyunu oynayacağımız bir evren seçmek, ileride çok rahat etmemizi sağlayacaktır; çünkü evrenler de bir anlamda kural sisteminin bir parçasıdır ve bağlı olduğumuz dünyanın gerçekleri üzerinde hareket etmemizi sağlar. Misal, Unutulmuş Diyarlar'daki Karanlık Elfler'in yaşadığı yer bellidir ve oyunu oynarken o bölgeye gittiğinizde farklı bir şey bulmanız pek mümkün değildir. Böylece bir dünyaya bağlı kaldığımız süreçte oyun içerisinde herkesin genel geçer yaratımları bildiğinden de emin oluruz. Bu sayede oyununuz çok daha akıcı ve rahat olur. En azından her şeye başlamadan önce "Unutulmuş Diyarlar oyunu açıyorum; isteyenler gelsin." denildiği zaman kimin ne yapacağını az çok biliniz.

Tıkandığımız ikinci nokta da işte tam burası zira sizin de anladığımız üzere FRP demek, çok ama çok okumak demektir. Her seferinde söylüyorum; tabii ki istediğiniz gibi oynayabilir ve bir yere bağlı kalmamayı tercih edebilirsiniz ama onlarca, hatta yüzlerce romanı yazılmış bir dünya üzerinde oyun oynamanın ve o dünyaya ait kitapları, kahramanları ve yerleri bilen başka insanlarla bir oyuna dahil olmanın zevki bence paha biçilemez. Zaten

bir noktada FRP'yi bu kadar özel ve güzel yapan da onu, okumuş ve ortak zevkleri olan bir kitleyle paylaşabilmektir.

Artık biraz da pratik kısmına geliyorum, yani oyunun nasıl oynandığına... Bize ilk olarak bir oyun anlatıcısı, "DM" ya da bir diğer adıyla "GM" gerekiyor. Bu kişiler genel olarak oyun sistemlerine ve dünyalarına hakim olmak zorunda olan insanlar. Bolca kitap okumuş oldukları gibi, sorulacak sorulara da açık ve net cevaplar vermekle yükümlüler. Fakat her şey bununla da bitmiyor. Bu kişiler, oynatacakları oyuna dair bir senaryo ve yine kendileri tarafından canlandırılacak olan "NPC"ler yaratmak da zorundalar. DM insanlarda aranacak bir diğer özellik de hazırcı ve kıvrık zeka olacaktır. Envai çeşit insanın karşısında bir oyun oynatmak, inanın ki düşündüğünüzden çok daha zor. (Mesela canlı yayında konuşmak 10 kat daha kolay.) Gelebilecek zor sorulara "şak" diye cevabı yapıştırmak zorunda olduğu gibi, aynı zamanda gelebilecek ters cevaplara karşı sakinliğini bozmaması gereken DM'lerimiz, yetmezmiş gibi bir de senaryo sıkıştığında hızlıca farklı yollar düşünebilmelidirler. Geliyorum oyuncu kısmına... FRP oynarken mümkünse bir grupla oyun oynamak, teke tek oynamaktan çok daha eğlencelidir. Benim rakamım dört ile beş

And other spirits are there standing above  
the threshold of the deep...  
The... ..



#### ZARLAR

D&D ve buna bağlı birçok sistem zarla oynanır. D20 sistem adı altındaki sistemlerde en büyük zar 20 yüzlü olmakla birlikte en küçük olanı dört yüzlüdür. Yine yazımda bir yerde söylediğim gibi, farklı farklı zarlar vardır. Buradaki amaçsa oyunun kural sistemindeki dengeyi sağlamaktır. Mesela, bir büyücünün bir savaşçıya göre daha dayanıksız olduğunu düşünürsek ki öyledir, yeni bir seviye atladığında toplam canına eklenecek rakamı bir adet D4 zar atarak belirler. Oysa ki bir savaşçı D10 zar atarak bu rakamı çok daha yukarıda tutabilir. Bir örnek daha vereyim, içim rahat etmedi: Silahları ele alalım. Normal, Long

Sword dediğimiz uzun kılıcın zarar puanı bir adet D6 zar atılarak hesaplanıyorken Two-Handed dediğimiz ve iki elle taşınan kallavi cihaz D12 zarar puanına sahiptir. "Her şey kabul ama 20 yüzlü zar mı olur?" diyenlerdeniz de bir cevabım var zira 20 yüzlü zar oyun geneline hükmeder. Yeteneklerimizi kullanırken, kritik hareketler yaparken, kısacası herhangi bir aksiyona girerken ve oyunun genelinde 20 yüzlü zarı bolca görürüz. İşte bu ve bunun gibi daha birçok nedenden dolayı envai çeşit zar kullanılıyor FRP oynarken.

arasında gidip gelir. Oyuncu olarak yapılması gereken, bir karakter yaratmak ve yarattığımız karakterin özelliklerini doğru ve uygun bir şekilde kullanmaktır. Oyuncuların genelde zorlandıkları yer, karakterin rolünü yapmaktır ki FRP denilince aklımıza ilk gelen şey rol yapma olmalıdır. Eğer karakter "Lawful Good" diye tabir ettiğimiz inanılmaz iyi bir yapıya sahipse gidip de rolü dışında anlamsız bir hareket yapması genelde aykırı bir durumdur.

Bir FRP oyunu oynamak için gerekenleriyse şöyle sıralayabiliriz. Öncelikle okumuş efendi insanlar, (Mümkünse egodan arınmış olsun.) sonra güzel ve sakin bir mekan, kullanabileceğimiz bir masa. Bolca kalemin ve silginin inanılmaz yardımı olacağı gibi,

bolca boş kağıt yardımıyla DM tasvirlerini yaparken resim yoluyla da kimin nerede olduğunu oyuncularına daha rahat aktarabilir. Oyuncuların karakterlerinin yazılı olduğu karakter kağıtları da masanın vazgeçilmezleri arasında yer alacaktır. Eğer oyunumuza biraz daha atmosfer katmak istiyorsak, ortamda duruma göre çalınacak müzikler, yadsınamaz düzeyde etki sağlayacaktır.

#### SAĞLICAKLA

FRP diyin, RPG diyin, hiç fark etmez. Eğer dosya konumuzu dikkatli bir şekilde okuduysanız, aslında bütün bu oluşumun hedef aldığı tek bir şey olduğunu siz de fark edeceksiniz: Hayal gücü... Hayal gücü olmazsa insan

da olmazdı, olamazdı. İşte bu gücü hem kendimizi eğlendirmek, hem de hayatımızın gerçeklerini baz alarak bir oyuna dönüştürmek inanılmaz bir duygudur bence. Nerede, ne şekilde FRP oynadığımızın hiçbir önemi yok ve kimse size gelip "Öyle FRP' mi oynanır?" diyemez... Yine de işin kuralları düzlemindeki boyutuna bağlı kalmak istiyorsanız, yapmanız gerekenler belli. Alınması gereken tek şey, bolca kitap ve pek tabii ki okunması gereken sonsuz sayfa... Umarım konu hakkında bir bilginiz olmuştur ve eğer vardıysa ön yargılarınız ortadan kalkmıştır. Daha detaylı bilgi almak isteyenleri mail adresime bekliyorum; zaten orada bir grubumuz çoktan oluştu. ■ Ertuğrul Süngü



# blue JEAN

10 KİŞİYE SONISPHERE BİLETİ



20  
POSTER



# İnceleme

Dedektif olmak isteyen?

**O**yunların ertelenmesine anormal tepkiler veren birçok oyuncu var ve onlara anlam vermek mümkün değil. Bir oyun erteleniyor da ne oluyor? Verilen bir söz mü var? Yapılan bir sözleşme mi var? Unutmayın ki zaman her şeyin ilacıdır ve buna en yeni örnek de L.A. Noire. İlk duyuruluşunun üzerinden yıllar geçen ve birçok kez iptal edildiği iddia edilen oyun, en nihayetinde geçen ay piyasaya sürüldü ve hepimiz birer dedektif olup çıktık. Team Bondi tarafından geliştirilen ve ciddi anlamda İngilizce gerektiren oyun, DiRT 3 gibi bir şaheseri gölgede bırakmayı başardı ama merak etmeyin, biz onu da inceledik.



80

## DiRT 3

Ralli meraklılarının dikkate aldığı tek seri DiRT, bir kez daha etkileyici görselliği ve muhteşem oynanışı ile tozu toprağı yutturdu bize.



88

## The Witcher 2

L.A. Noire'in gölgesinde kalmayacak kadar sağlam bir devam oyunu var karşımızda... Ertuğrul diyorsa doğrudur!



90

## Brink

Mirror's Edge'i unutamayanlar, Bulletstorm'un aksiyonundan hoşlananlar; iki oyunu bir şekilde bir araya getiren Brink'e ne dersiniz?

## Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsak iyinin hakkını da öyle veriyoruz.



### Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül



### Gümüş

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



### Bronz

8 - 8,4 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül

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

# L.A. Noire

Cole Phelps'in kariyerindeki hızlı yükselişe tanık olmak ister misiniz? O halde vakit kaybetmeden sayfaları çevirmeye başlayın.

72

# The Level Times

Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Yıl:15 Sayı:173 Fiyat: 6,90TL

Yapım **Team Bondi** Dağıtım **Rockstar Games** Tür **Aksiyon** Platformlar **PS3, Xbox 360** Web **www.rockstargames.com/lanoire**

# L.A. NOIRE

## Kırmızı ruj cinayeti

**Y**alan neden söylenir? Söylenmeli midir? Hayvanlar neden yalan söylemez, hiç düşündünüz mü... Çünkü yalan söylemek akıl işidir. Belirli bir zeka ister ki buradaki IQ seviyesinin çok da yüksek olduğunu söylemek zor.

Çeşit çeşit yalan vardır. Beyaz yalanı, pembe yalanı, yok mor üstüne çizgilisi... İnsanlar yalan söylemek istesin, bahaneleri de hazırır zaten.

Daha küçüklükten başlanır yalan söylemeye. "Aaa, buranın hali ne böyle?!" der anne mesela, yerdeki kırık tabakları göstererek. "Şey, anne, demin ben burada sessizce otuyordum, sonra çok acayip bir ses geldi. Benim topum düşmüş meğerse 12. kattan aşağıya, onu geri atmış arkadaşlar ama pencere kapalıymış. Top pencereye çarpa çarpa pencereyi açmış, pencere de dolaba çarpmış, tabaklar da ucunda duruyormuş, düşmüş..." Sessizce oturan çocuk, telepatik olarak bunları anlıyor; çünkü ve anne de biz çizgi-film kahramanı olduğu için herhangi bir zekaya sahip değil... Anne bu, kaçım kurası; hiç inanır mı? Zavallı çocuk, azarı yememek için bu yalanı uydurmuştur ama bilmiyordur ki annesinin canı burnundadır; yalan gerçek olsa bile tahammülü yoktur duyacaklarına...

Daha sonra yaş biraz büyür, bu defa okulda başlar yalanlar. Çiğdem, Ali'den hoşlanmaktadır. Ne var ki en yakın arkadaşlarından biri olan Cansu da Ali'yi sevmektedir. Çiğdem durumun farkında olsa da boş boğaz olup, "Ay Çiğdeem, Ali'yi gördün mü bugüünün... Farklı bir beyaz gömlek giymişti galibaaa!" diye sayıklayan kişi Cansu'dur ve Çiğdem'in durumundan bir haberdir. Çiğdem Ali'yi



*Çocukları taciz eden bu adamı mı içeri tıkkacaksınız, yoksa karısını öldürdüğünden şüphelendiğiniz, Heroes dizisinde düşünce okuyabilen karakteri canlandıran adamın oynadığı, diğer zanlıyı mı...*

görmüş olsa bile, "Ayh, hiç fark etmedim.", "Kızım ne buluyorsun şu Ali'de, bence ondan iş çıkmaz." gibi cümlelerle Cansu'nun beynine gizli gizli mesaj gönderir; bir eli de kendi cep telefonundan Ali'ye mesaj atmaktadır. "Naber Ali? Gömleğin yeni galiba :)"...

Okul biter, iş hayatı başlar. Envai çeşit insan vardır ofiste. Her biri birbirinin kuyusunu kazmaktadır aslında ama bu asla sözle ifade edilmez. Birisinden yardım istediğinizde, "Ya bende de yok ki o toplantı notları; biliyorum bir saate patrona bir şeyler göstermen lazım ama..." der arkadaşınız sandığınız kişi. Oysa ki toplantı notlarının ışığında hazırlanacak olan o ufak sunum, çöktan patrona kendi imzasıyla gitmiştir bile...

"İş biter, evlilik başlar..." diyerek konuyu uzatma niyetinde değilim. Bu ve bunun gibi yalanlar, artık hayatın içinden ve yer yer de normal kabul edilen yalanlar olarak hayatımızda yer etmiş durumda. Ne var ki işin içine tehlikeli

durumlar girince, durum tatsızlığını gizleyemiyor.

### Suçluların izinde

"Ben yapmadım!" der hepsi. İstisnasız. Çünkü kimse sadece bir kez sahip olduğu ömrünü dört duvar arasında geçirmek istemez. "Evet, yaptım ama pişmanım..." derler ki iyi halden birkaç yıl kazanmak için. Ancak psikolojik sorunlarla birlikte bir hayat sürenler kabul eder yaptıklarını ve cezalarını çekerken, yaşadıkları pişmanlığı da kimseye belli etmezler, güçlü gözükmeye çalışırlar. Bilirler ki bir kez kendilerini bırakırlarsa geri dönüşü olmayan bir yola girecekler...

Adaletten kaçış yok arkadaşlar. Bunu iyice kafanıza sokun. Tabii ki adalet kavramı ülkeden ülkeye, yönetimden yönetime farklılık gösterebilir ama o konulara girip





ortamı germeye hiç gerek yok. Biz daha saf haliyle adaletten bahsediyoruz. Yani suç işlersen, cezasını çekersin.

Hafif suçlara örnek verelim. Yüz kızartıcı suçlar var bunların arasında fakat bu grupta da ileri safhalarda, suçlar hafif olmaktan çıkıyor.

Ağır suçlardaysa cinayet, Fatmagül'e olanlar, kundaklama ve benzeri, insanların hayatını tehdit eden birçok unsur bulunuyor. Adalet bunların karşısında yanıtız mı kalıyor? Asla.

Küçükken polis olmayı düşünenleriniz vardır eminim. Belki hala polis olma niyetinde-siniz. Polislik kavramı bize nasıl yansıtılmış, bilmiyorum ama küçükken benim çevremde de polis olma hayaliyle dolanan birtakım arkadaşlarım olmadı değil. (Bense direkt olarak süper kahraman olmak istiyordum; kulvarım bambaşkaydı.)

Onlar ne yaptı bilmiyorum. Benim ne yaptığımsa ortada. Ben polis olmayı sanal ortamda seçtim. Sanal suçlulara savaş açtım, sanal olayları çözmek için hareket ettim. Çok fazla adam vurdum. Suçlu muydu, değil miydi, bilmiyorum ama "elinde silah tutuyorsa ve o silahı bana yönelttiyse benim düşmanımdır" dedim, vurdum. Şimdiye kadar bu formülü hep kullandım ve her seferinde iyi bir sonuç

aldım. En azından, L.A. Noire'la karşılaşana kadar...

### Polis hareketi

Polislerin görevi nedir? Suçları önlemek. Peki Cole Phelps kimdir? Eski asker, yeni polis, L.A. Noire'in yıldızı.

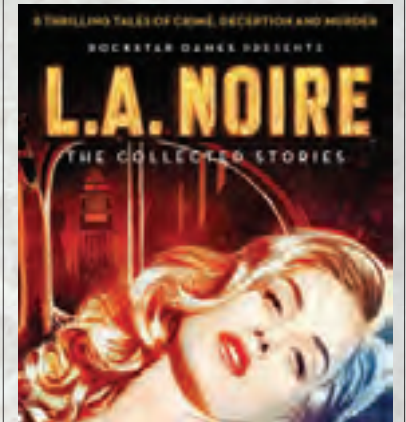
"Polis memuru", asayışı sağlamakla görevli kişilere verilen ad, bunu biliyoruz. Karakolda bolca bulunanları da vardır, emniyette olanları da, devriye gezenleri de. Devriye kısmında aracımızı durduralım; çünkü Cole'u alacağız.

Bir polis memuru olarak hikayesine başlıyor Cole. Mavileri çekmiş, belinde tabancası, yanında bir başka polis memuru, geziyor devriye arabasıyla. Ve bir anonla kendini çatışmanın içerisinde bulması bir oluyor. Çekiyor silahını GTA stili, vuruyor düşmanlarını bir bir...

Cole korkusuz, Cole acımasız. Yine de bir insan. Kurşunlara karşı yapabileceği pek bir şey yok. O da saklanmayı seçiyor. Duvarlar, arabalar, kolonlar hep dostu... Saklanıyor, düşmanlarından ses çıkmayınca ortaya çıkıyor ve düşmanı da siperin arkasından belirince, basıyor tetiğe. Kafasından vurursa biliyor ki o adam bir daha ayağa kalkamayacak. Kolundan vurursa da biliyor ki silahını kullanmasına imkan yok... En azından böyle olmasını dilerdi zira kolundan mı vurmuş, bacağından mı, durum pek fark etmiyor

kimse sendelemiyor, kimse silahını kullanma konusunda sıkıntı çekmiyor.

Tüm kötü adamları ortadan kaldıran Cole, görevini tamamlıyor ve teşkilattaki amirinin dikkatini çekiyor. "Ülkenin senin gibi adamlar-



### L.A. Noire: The Collected Stories

"Yetmedi, L.A. Noire'a doyamadım!" diyen, İngilizce sahibi okurlar. Rockstar'ın size güzel bir sürprizi var. Yazarlarını Lawrence Block'ın, Duane Swierczynski'nin, Joe R. Lansdale'in, Jonathan Santlofer'in, Joyce Carol Oates'in, Francine Prose'un, Megan Abbott'un ve Andrew Vachss'in oluşturduğu, L.A. Noire: The Collected Stories adındaki e-kitap, 6 Haziran itibarıyla birçok e-kitap satıcısında satışa çıkıyor.

Kitapta bu sekiz yazarın yazdığı, sekiz adet hikaye bulunuyor ve tüm hikayeler de oyundaki dava dosyalarını konu alıyor. Hayır, aynı olayları bir de yazılı olarak tecrübe etmiyorsunuz. Kitaptaki hikayeler, bu olayların iç yüzünü, karakterlerin duygularını ve neler yaşadıklarını size gösteriyor.

Megan Abbott'un yazdığı "The Girl" adlı hikaye şu anda Rockstar'ın sitesinde yayında, hatta oyunun çıkışıyla birlikte, daha fazlasını okuma şansımız olacağı da söyleniyordu; belki daha fazlasına da ulaşırız.





### Alternatif

Condemned 2: Bloodshot (8,0)

Grand Theft Auto IV (8,0)

Heavy Rain: The Origami Killer (9,1)

► ra ihtiyacı var.” diyor ve ekliyor, “Bunun gibi bir - iki tane daha iyi iş çıkarırsan, seni terfi ettirmem gerekecek ahbab...”

Ve böylece sahne kararıyor, trafik suçlarına bakan bir polis, Dedektif Cole Phelps doğuyor...

### Sen sor, ben cevabını vereyim

Gerçek hayatta işler o kadar kolay yürümez. Hak var, hukuk var, kanun var. Bir adamın gözünün içine bakarsınız, bilirsiniz ki pisliğin teki. Bıraksalar, orada onu infaz edersiniz... Bunu ne kadar istesenez de kanunlar o suçluyu, o çocuk katilini bile korumaktadır; en

azından suçu kesinleşe kadar. Ha nedir, o noktadan sonra fişlenmiştir ve her attığı adım takip altındadır ama yaptıklarının cezasını çekmediği sürece, o çocuğun ailesine ne faydası var...

Ve dedektifler, suçu su yüzüne çıkarmak için harekete geçerler. Araştırmaya başlarlar. Maktul kim, o gece neredeymiş, sabah ne yapıyormuş, peki ya önceki gece, evine gelmiş mi... Ailesiyle konuşulur. Son zamanlarda kimlerle görüştüğü öğrenilmeye çalışılır. “Valla bilmiyorum ki memur bey, deli bir kızdı işte; aynı o yaştaki diğer kızlar gibi. Odasına girer, bazen hiç çıkmaz, bazen de gece yarısına kadar arkadaşlarıyla dolaşırdı...” der yaralı anne, ipuçlarının farkında olmadan. Dedektif tüm isimleri not eder, genç kızın odasını araştırmak için izin ister.

Klasik bir genç kız odasıdır karşılaşılan. Duvarlarda posterler, renkli pelüş oyuncaklar, bir tane çalışma masası, bir okuma lambası ve rengarenk deseniyle göze çarpan bir nevresim ta-

kımı... Çekmeceleri açar dedektif, bir şey bulmayı umduğundan değil, kızın yaşantısını en ince ayrıntısına kadar sindirmek, anlamak için. Çekmeceler biter, dolaplar açılır. Dolaplar kapanır, komodinin çekmecelerine kısa bir bakış atılır. Umutsuzluğa kapılmamıştır dedektif lakin bir şeyler bulsa dünyanın aslında üçgen olduğunu ispatlayacak bir kanıt bulmuşçasına bir heyecan da yakalamayı umar ve yatağın çevresine bir göz gezdirir.

Şilteyle yatak başlığı arasına sıkışmış, basit bir kağıt parçası. Annesi, o parçanın orada olduğundan belki de hiçbir zaman haberdar olmadı. Belki de dağınıklığı dedi, geçti. Fakat dedektif bilir ki en ufak detay bile olayı çözecek bir delile işaret edebilir. Kağıdı çeker ve özenle katlanmış bir mektup olduğunu anlar. Satırları bir bir okuduğunda da anlar ki gözü yaşlı annenin tek kızı, aslında hiç de yalnız değilmiş...

### Kırmızı ışıkta mı geçmiş?

Trafik suçlarına bakan bir dedektifin, bir kızın odasını neden karıştırdığını merak ettiğinize eminim. Cole Phelps’in amiri de bu konuya şaşırıyor oyunda ve şaşkınlığını gizleyemeyerek diyor ki, “Hacı, trafik diye yolladık seni; buzağının altından bir dizi cinayet çıkardın yahu, ne adamsın!”

Trafik suçu aslında nedir, kırmızı ışıkta geçmek midir mesela. Tamam çok hafif oldu; bir bisiklete çarpıp kendi arabanızın alev almasına neden olmaya ne dersiniz? Buna da trafik polisi baksın, biz uğraşmalıyım. Peki “Hit & Run” adıyla bilinen, çarpıp kaçmayı nasıl buldunuz? Ben gayet yerinde buldum! Ama yasalar çerçevesinde değil, hikayemize uygunluk olarak.

Basit bir kaza gibi gözükün ve ölümle





sonuçlanan bir olayın arkasında, hiç tahmin edemeyeceğiniz başlıklar olabilir. ("Kantı" adlı dizideki kadının sesiyle konuşuyorum şu an.) Dedektif değil miyiz? Bu başlıkları bir bir aydınlatmak da bizim görevimiz.

Anneyle konuşmadan ve evi araştırmadan önce, olay mahalline gitmesi gerekiyordu dedektifin ve bunu da yapmıştı ve kameramızı oraya çeviriyoruz.

Dedektif, olay mahalline vardığında çok dikkatli davranır. Ufacık bir sigara izmariti bile, cinayeti çözmeye yolunda bir yol taşı

olabilir çünkü. (Oyundaki sigara izmaritlerinden hiçbir halt çıkmıyor, haberiniz olsun.) Olay mahallini bir tablo gibi değerlendirir dedektif. Öğelere bir bir bakar. Yerde kanlar içinde yatan bir genç kız, bir kenara fırlamış ufak bir çanta, kan öbekleri ve fren izi... Çalakalem, hızla çalışılmış bir tablo ve ressamı da kayıplara karışmış.

Genç kızın yanına yaklaşır dedektif ve önce yüzüne bir bakar. Morluklarla doludur yüzü. Yere birkaç kez çarpmanın etkisinden olsa gerek... Ardından kollarına ve ellerine bakar ve son olarak, üstündeki hırkanın ceplerine... Sadece bir

tane el yazısıyla yazılmış bir telefon numarası bulur, bu numarayı defterine not eder ve diğer izlerin peşine düşer.

Fren izinden, aracın durmak için hamle yaptığını anlar ve emniyette çalışan, görevli doktora bir soru yöneltir: "Maktulün vücudunu incelerken, göğüs kısmına yakın bölgede bir gariplik sezdim..." Doktorun cevabı onu tatmin edecektir. "Çarpan aracın tipi tanımlandığı için bu tip arabaların kaput bölümlerinin yüksekte olduğunu görüyoruz ve bu da çarpmanın şiddetiyle, bu tip bir ▶

## Alın

L.A. Noire sizi etkilediyse bunun bir nedeni vardır. Eğer bu atmosferi, "film-noir" atmosferini hissetmeye kaldığınız yerden devam etmek istiyorsanız, aşağıdaki altı önemli filme göz atın.



### L.A. Confidential

Başrollerinde Guy Pearce'ın, Russel Crowe'un ve Kevin Spacey'nin oynadığı, bu üç ünlü isme Kim Basinger'in eşlik ettiği mükemmel bir polisiyedir L.A. Confidential. L.A. Noire'in açıkça esin kaynağı olarak benimsediği filmin Los Angeles'ta geçiyor olması ve inanılmaz bir hikayeye ev sahipliği yapması, filmi izledikten sonra L.A. Noire 2'yi istemenize neden olacak.



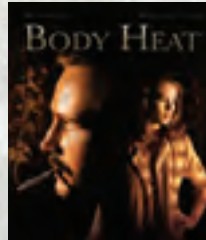
### Who Framed Roger Rabbit

Siz bu film çıktığında ne durumdaydınız, bilmiyorum ama bu film benim küçüklüğüme denk geliyor ve ilk defa bir çizgi karakter, kanlı canlı aktörlerin oynadığı bir filmde yer alıyordu. Ben daha çok bu kısmıyla ilgilenmiştim lakin film aslında çok da iyi bir dedektiflik hikayesini barındırıyor içinde. Set yine Los Angeles'ta ve yine olaylar, yavaş yavaş bir çıkmaza sürükleniyor.



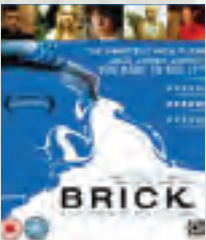
### Chinatown

1974 yapımı neo-noir tarzı bir film. Ben izlemedim, duyduğumu anlatacağım. İlişkilerin ve olayların bir kaosa dönüştüğü filmde, basit bir aldatma olayı için tutulan özel ajan Jack Nicholson'ın başına gelenler anlatılıyor. Aldatma hikayesindeki çift, bir ölüm yüzünden teke düşüyor ve Jack, onu aslında kimin kiraladığını öğrenmek için olayları bir bir incelemeye başlıyor.



### Body Heat

Billy Wilder'ın 1944 yapımı Double Indemnity adlı filminin, farklı bir isimde yeniden sinemaya uyarlanması. Başrollerde benim tanımadığım isimler var ama konu gayet şık. Bir adamın, bir kadın tarafından kurnazca tuzağa düşürülmesi konu ediliyor.



### Brick

İşte "indie" bir film! Pek az kimsenin bildiği bu film, modern zamanları konu etmesiyle bahsi geçen diğer filmlerden ayrılıyor. Bir lisenin, eski kız arkadaşının ölümünü araştırmasıyla başlayan hikaye, olayın içine tüm kötü alışkanlıkların karışmasıyla iyiden iyiye bir polisiyeye dönüyor. Bir yerlerde bulursanız, mutlaka izleyin.



### The Big Sleep

Bogart'tan bir klasik. Maalesef eski filmlere ilgim pek az olduğu için bu film hakkında da size samimi bir yorum yapamıyorum lakin 1946'nın Los Angeles'ında geçen hikayesiyle, L.A. Noire esintisini sonuna kadar hissedeceğinize eminim. Eski filmlere ilgi duyanlara duyurulur.



▶ durum oluşabileceğini gösteriyor..."

### İz peşinde geçen bir ömür

Av Mevsimi adlı filmi izlemiş miydiniz? Hani olan bitenin filmin ortasına yakın bir kısmında gözümüze gözümüze sokulduğu, herkesin tiyatrocü edasında oynadığı o filmi? Şener Şen, rolünün hakkını zaten veremiyordu bana sorarsanız (Emekli öğretmen gibi bir hali vardı.) ama senaryoda da yılların polisi gibi değil, acemi biriymiş gibi lanse edilmişti. Her şey kabak gibi ortadayken, hala Cem Yılmaz'ın son hareketine bakıyordu olayı çözmek için.

L.A. Noire'daki Cole Phelps'in durumu hiç de böyle değil. Cole sizsiniz. Cole'un bulunduğu delillere anlamı siz yükleyeceksiniz, sorguya çektiğiniz zanlıların aslında ne demek istediğini siz anlayacaksınız.

Uydurma senaryomuzdaki durumda, bir genç kıza bir aracın çarpıp kaçtığını görüyoruz. Araç gaza basıp uzaklaşmış ama plakasını geride bırakarak... Yıl 1940, bilemedin 1941. "Plaka sorgulama" adında bir internet sitesi yok, telefon bile hasbelkader var. Cole, her işini bilen dedektif gibi en yakındaki telefona ulaşıyor ve santral memuruna kendi bilgilerini verdikten sonra, memurdan ilgili plakanın sorgulanmasını talep ediyor. Memur, plaka sahibinin ismini ve ulaşım bilgilerini veriyor ve Cole, o adrese doğru yola çıkıyor.

Adrese vardığında, kapıyı çalmasına rağmen kapı açılmıyor fakat içeriden gelen seslerden, içeride birilerinin olduğunu anlıyor, kapıya bir tekme atıyor dedektif. Zaten yapması gereken de buymuş; çünkü aracın sahibi olan adam, pencereyi açmış, gidiyor.

Bir kovalamacı sahnesi koyalım buraya. Evet, birçok polisiyede gördüğümüz türden. Zanlı önde, biz arkasında... Gözümüzün önünden ayrılmaması gerek. Buna izin veremeyiz. Koşuyoruz, koşuyoruz ve oyun sağ olsun, çoğu hareketi bizim yerimize yerine getiriyor. Cole biz ona komut vermesek de zıplıyor, tırmanıyor, suçlunun peşinden son hız gidiyor. Ona yaklaştığında, onu tutup yere yapıştırmamızı gerektiren bir komutla karşılaşıyoruz ve zamanında o tuşa basabilirsek, suçlu adayımızı yakalamış oluyoruz!

### Yalanı yüzünden okumak

Elimizde bir zanlı var. Belki de oyunun rehberinde bahsettiğim gibi, o bir zanlı bile değil; sadece soru sorarak bilgi almak istediğimiz birisi. Kim olursa olsun bize yalan söyleyecekler, bunu aklımızdan çıkarmayın.

Tüm oyunda hakkında kafanızda ne canlandıysa onları şimdilik bir kenara bırakın; çünkü en önemli kısma geldik. Aylar boyunca

bu oyundaki "yüz mimikleri" özelliğini dinledik. "Her karakterin oyunda duygusal bir yerinin olması için hepsi birbirinden ünlü aktörlerle çalıştık." deyip durdu Rockstar ve L.A. Noire'ı birkaç saat oynadıktan sonra fark ettim ki sonuç, o kadar emeğin meyvelerini vermiş...

Sorgu sırasındaki mimiklere ve bunları okumaya çalışma kısmına geleceğim fakat beni asıl etkileyen, ara sahnelerdeki oyunculuklar ve yüz hareketlerinin buralarda da etkin olması oldu. Hayatımda hiç bu kadar gerçekçi ara sahneler izlememişim ve üstelik tüm bu sahneler, oyun içinde kullanılan grafik motoruyla hazırlanmış durumda. Ağız hareketleri diyaloglara birebir uyuyor, karakterler sinirliyse bu gözlerinden de okunuyor, ağızlarının fazla açılıp kapanmasından da, gergin yüz hatlarından da... Veya bir karakter üzgünse gözlerin aşağı düşmesi, yanakların çökmesi net olarak gözüküyor. Gerçekten etkilendim ve bunu da daha fazla gizleyemeyeceğim!

Ara sahneler inanılmaz olsa da bu mimik durumu, sorgular sırasında daha etkin bir rol alıyor. Kolundan, bacağından tutup sorgu masasına oturttuğumuz adama sorular sormaya başlıyoruz ve eninde sonunda, gevelemeye başlıyor kurbanımız.

Cole, karşısındaki karaktere soruları elindeki not defterinden yöneltiyor ve bu soruları da bulduğu deliller, karşılaştığı olaylar ve tanıkların ifadeleri sayesinde şekillendiriyor. Bir soruyu sorduktan sonra, karşıdan bir yanıt geliyor ve size üç seçenek sunuluyor. Ya doğruyu söylediğine inanıyorsunuz ya durumdan şüphe ediyorsunuz ya da yalan söylenildiğinden emin olup elinizdeki delille bunu kanıtlıyorsunuz.

Karşılaştığımız her karakteri farklı bir aktör canlandırdığı için yüz mimikleri de birbirinden farklı oluyor. Bir karakterin yalan söylediğini, gözlerini kaçırıp kafasını

*Bu yaşlı kadını sorgularken bile zor anlar yaşayabiliyorsunuz.*





eğip bükmesinden rahatça anlarken, bir başka karakterin çok az mimik kullanması sizi şüpheye düşürebiliyor.

Buradaki mimik durumu aslında biraz abartılı olmuş. Hele bazı karakterlerin yüzü öyle şekillere giriyor ki "Hocam git adam gibi bir yalan bul, öyle gel." diyesiniz geliyor. Üstelik bu abartılı mimiklerin "motion capture" ile değil, bilgisayarla ayarlandığı da net bir şekilde ortada. Ya da aktörlere hareketlerini iyice abartmaları yönünde talimat verilmiş, onlar da bacağı aşağıdan çekilen kuğu gibi garip hareketler yapıyor.

Sorgu sırasında, eğer doğru seçeneği işaretlediyseniz sorgulanan şahıstan daha çok bilgi alıyor ve olayı çözmeye bir adım daha yaklaşıyorsunuz. Eğer adam doğruyu söylerken, ondan şüphelenip suratına suratına bağırırsanız, size bilgi vereceği varsa bile vermiyor ve ketum tavrıyla asabınızı bozuyor; siz de masadan eliniz boş kalkıyorsunuz.

Burada şöyle bir eleştirim olacak ki sorgu masasından nasıl kalkarsanız kalkın, olayı uzun yoldan da olsa çözüyorsunuz ve bu da oyunun gidişatını değiştirmiyor. Dilerdim ki bir Heavy Rain'deki gibi karakterler ölsün, davayı çözemediğimiz için sağlam bir azar işitelim, yeri gelsin, bize biraz uzaklaştırma mahiyetinde daha dandik görevler verilsin...

Bunların hiçbiri olmuyor ve bir trene binmiş gibi gidiyorsunuz oyunda.

İşte bu da, yeni nesil oyunlardaki ortak özelliğin bir Rockstar oyununa yansması. Daha önce de eleştirmiştim, artık oyunlar çok kolay diye... L.A. Noire gibi zeka dolu bir oyun da bundan muzdarip bana sorarsanız. Siz bir şeyler başardığınızı sanıyorsunuz ama aslında oyun sizi istediği yere çoktan götürmüş oluyor. Ha o delili bulmuşum, ha bulmamışım. Oyun bazen, bir delili atladığımızda ilerlemeyi reddediyor. Belki ben o delil olmadan, saçma sapan ilerlemek istiyorum. Yok, ortağım o zaman arabaya binmeyi reddediyor ve illa ki olay mahallini iyice araştırmam için kenarda bekliyor. Hatalarınızdan bir şeyler öğrenmelisiniz oyunda. Oyun sizi değil, siz oyunu yönetmelisiniz. Şu olay, başka herhangi bir oyunda, bu kadar iyi senaryosu ve yeniliği olmayan bir oyunda olsaydı, emin olun şu sayfalardan alev fıskırırdı fakat L.A. Noire beni, bir diziyi kontrol ediyordum hissiyatına soktuğu için neşem yerimde. (Ne olduğum belli değil.)

### Bing Crosby

Bakalım neler anlatmışım gizliden gizliye. Karakterimiz Cole Phelps, bir dedektif, cinayetleri çözmek için önce olay mahalline gidiyor, delil topluyor, varsa tanıklarla görüş-



### Lie to Me

Öncelikle şunu belirtmeliyim ki bu dizinin adını her yazma girişimimde "Lie" yerine "Lite" yazdım. Demek ki birtakım programların Lite sürümlerini arayıp durmuşum yıllarca...

Lie to Me (Yine yanlış yazdım!) konusuna gelecek olursak, bu dizinin oyunla çok yakından bir ilişki içerisinde olduğunu görmüş olacaksınız.

2009 yılında yayına giren ve üç sezon süren dizide, Dr. Cal Lightman adında bir uzmanın, ekibiyle birlikte birçok davayı çözmeye çalıştığını gözlemliyoruz. The Lightman Group adı altında toplanan bu grup, firmaların ve direkt olarak polislin özel olarak kiraladığı bir grup ve uzmanlık alanları da yalan okumak. "Microexpression" ve "vücut dili" okuma konusunda coşup giden bu ekip sorguya çektikleri her türlü insanın, en ufak hareketinden yalan söyleyip söylemediğini anlıyor. Bunları da o kadar farklı şekillerde anlayabiliyorlar ki dizinin her bölümünü izlerken, "Acaba bu sefer nasıl çözecekler olayı?" diyerek, merakınızı dışarı vuruyorsunuz.

Üçüncü sezonun bitmesiyle birlikte, geçen ay iptal edilen dizi aslında gayet de kaliteliydi. Elleri konu mu kalmadı, ne oldu... Dizi şu an hangi Türk kanalında yayımlanıyor, bilmiyorum ama DVD'leri satışta. (Gerçi Türkiye'ye geldi mi, ona da bakmak lazım...)

şüp onlardan bilgi alıyor ve şüphelendiği birisi olursa da onu sorguya çekiyor. Bunları gerçekleştirmek için gideceği mekanlara da arabasıyla ulaşıyor. Evet, araba konusuna gelmişiz, devam edelim.

GTA'da arabaları nasıl kullanıyorsak, burada da aynısı söz konusu. Zaten her görevde bir tane polis arabasına sahip oluyoruz ama dilersek bunu bırakıp koskoca Los Angeles'ta -ki 1940'lı yıllara göre modellenmiş- dolanan diğer araçları, yine GTA stili ele geçirebiliyoruz.

Araç kullanımını hakkında detaylı bilgi Rehber bölümünde zaten bulunuyor, ben size araçlar konusundaki yorumlarımı bildireyim. Araçların kontrollerini beğenmedim. Hele ki Mafia II'den sonra, burada aracı sağa çekiyorsunuz en sağa fırlıyor, sola çekiyorsunuz ters dönüyor. Hareketler biraz ani, hatta ani ötesi. İki aracın arasında hızla geçeyim dediğim saniye mutlaka bir yerlere ▶



► tosluyorum. Yavaş gideyim diyorum, canım sıkılıyor. Araç kullanımını beğenmedim ve biraz da amaçsız buldum açıkçası. O yüzden, eğer yan görevlere bulaşmak istemiyorsam, arabayı hep ortağımın kullanmasına izin verdim. (Bu seçeneği koymaları çok yerinde bir karar.)

Yan görevler konusunda bir sıkıntı olmadı, hatta tecrübe puanı kazanmak için gayet iyi bir yöntem olarak bağırma bastım hepsini. Bu görevler içerisinde ufak çatışmalara girmek de var, kovalamaca sahneleri de, birisini intiharın eşliğinden döndürmek de... Normal görevlerle karşılaştırılınca bir hayli kısa süren yan görevlerin hepsini yapmanızı tavsiye ediyorum zira çok iyi tecrübe puanı bırakıyorlar.

### Cinayet masası

Oyuna basit bir polis memuru olarak başladığımızdan bahsettim. Cole burada bir süre geçir-

dikten sonra hemen trafik bölümüne geçiyor, bunu da öğrendiniz. Trafikte üç tane dosyayı kapattıktan sonra cinayet masasına alınıyor. Burada da altı tane cinayetle uğraşılıyor ve ikinci cinayette anlıyorsunuz ki işin arkasında hep aynı kişi var ve siz sürekli yanlış kişileri suçluyorsunuz. Açıkçası bir seri katil hikayesiyle karşılaştığım için çok mutlu oldum; çünkü oyun bir televizyon dizisi gibi tek tek, ayrı bölümlerden oluşmuş hissiyatıyla devam ediyordu. Bu seri cinayetler sayesinde büyük bir olayın arkasında olduğumu anladım ve katili tahmin etme mücadelesine giriştim.

Cinayet masasından çıktıktan sonra ahlak masasına ve oradan da kundakçı avlamak üzere son masaya atıyoruz. Her masa, kendine has farklı görevleriyle geliyor, her birinden de ayrı bir keyif alıyorsunuz.

L.A. Noire tamamıyla bir "senaryo" oyunu. Çatışmaları, araç kullanımını, kovalamaca

### Yakın dövüş

Cole Phelps neler yapabiliyor? Çok iyi koşuyor. İnsanların yüzünden yalanını okuyor. Her türlü silahı, son derece iyi bir şekilde kullanıyor ve... Evet, Cole yakın dövüşte de rüzgar gibi esiyor; tabii ki parmaklarınız yeterince hızlıysa...

Durduğunuz yerde dövüşmüyorsunuz oyunda. Genellikle oyunun gerektirdiği yerlerde, özel bir kamera açısında gerçekleşiyor dövüşler.

Mafia II'yi oynadıysanız, oradaki dövüş sistemine çok benzer bir sistem kullanılıyor burada da. Cole, tek bir tuşla artarda yumruk atıyor, bir tuşla yumruklardan kaçıyor ve bir başka tuşla da düşmanını tutup atıyor. Oyunun başındaki düşmanlarınız pek yetenekli değil, gard almadan bile onları yenebiliyorsunuz lakin zorlaşan davalardaki zanlılar, daha iyi bir performans sergiliyor ve gard almadan onlara karşı gelemiyorsunuz. Dövüşürken boşa yumruk savurmaktan öte, düşmanınızın yumruk atacağı anı iyi saptayın ve yumruk size doğru gelirken hemen gard tuşuna basın. Cole yumruğu savuşturup kaçacak ve düşmanınız saldırıya açık hale gelecek. Eh, beklemeyin ve yumruğu geçirin suratına!

Tutma hareketini de düşmanınıza yeterince hasar verdikten sonra yapmalısınız, yoksa bu hareketi savuşturup size okkalı bir yumruk patlatıyor. Dövüşler pek uzun sürmediği için birkaç gard hareketinin ardından gelen birkaç yumrukla tüm dövüş sahnelerinin üstesinden gelebiliyorsunuz.

sahnelerini boş verin. Onlar sadece oyunun monotonluğunu kırmak için koyulan birkaç öğe. Bu oyunu oynayacaksanız, diyalogları takip etmek, olayları yaşamak ve detektif olmak nasıl bir duyguyu, bunu tatmak için oynayacaksınız. Sorgu sahnelerinden dört yanlışla çıkmak sizin için doğru gelmeyecek. Siz, o sorguyu mükemmel bir şekilde bitirmek isteyeceksiniz. (Bunun için oyunu kaç kez "Load" ettiğimi sormayın...) Tabii ki bunları yapmak için de İngilizce'nize sonuna kadar güveneceksiniz; çünkü oyunun her anı diyalogla dolu.

Bunlar aklınıza yatıyorsa, "kusursuz cinayet yoktur" tanımı sizin de kafanıza yatıyorsa ve bunu çözmek için bir mutfakta duran spatulalara bile uzun uzun bakabileceğinizi düşünüyorsanız, L.A. Noire'ı kesinlikle almalısınız. Düşünün ki bu oyun Heavy Rain'den bile yavaş ilerleyebiliyor. Buna hazır mısınız? Yoksa GTA'daki çatışmaları mı bekliyorsunuz? Hayır! Yanlış yoldasınız; L.A. Noire size çatışma vaat etmiyor. Kendimi mi tekrarlıyorum? Belki





evet; çünkü bu yazıyı baskıya yetiştirmemiz gerekiyor ve ben biraz fazla enerji içeceği içmiş olabilirim!

Rockstar'ın son zamanlarda hazırladığı en iyi oyunlardan bir tanesinin daha incelemesini okudunuz. Daha önce GTA IV'ü, GTA IV: Episodes from Liberty City'yi ve Red Dead Redemption'ı sunmuştuğ size. Bu oyuna kayıtsız kalmamanız gerektiğini bir kez daha vurguluyor ve sizi bu yazıdaki senaryonun müthiş finaliyle baş başa bırakıyorum...

## Film Noir

Sorgu masasında zanlıyı iyice terleten Cole, zanlıdan istediği itirafı sonunda almıştı. Kızın bir anda önüne çıktığını, durmak için frene bastığını fakat yanındaki bayan arkadaşıyla biraz özel anlar yaşadığı için ayağının frene geç gittiğini ve kızı geç fark ettiğini... Hepsini bir bir söylemişti. Cole, bir cinayeti daha aydınlatmanın verdiği gururla odadan çıktı, suçluyu polis memuruna teslim etti ve kravatını gevşeterek, koridorda yürümeye başladı. Bu anların keyfini bir süre daha sürmeyi umuyordu ki ona gelen bir telefon çağrısıyla odasına geri dönmek zorunda kaldı. Cesedi inceleyen doktor, onu otopsi odasına çağırıyordu...

Otopsi odasında cesedi incelemekte olan doktor, Cole'a bilmesi gereken ilginç bir durum olduğunu söyledi. Genç kız araba çarpmadan önce, göğsüne aldığı iki bıçak darbesi yüzünden ölmüştü!

Cole hemen kızın cebinde bulduğu telefonu aradı. Açan olmamıştı. Bir kez daha aradı fakat yine cevap yoktu. Bu numaranın kime ait olduğunun öğrenilmesi için hemen ilgili numarayı çevirdi ve bekleme başladı. Santralin geri dönmesi çok gecikmemişti ve numaranın sahibi ve ev adresi, şimdi Cole'un not defterindeydi.

Cole ortağını da alıp hızla eve doğru yol



almaya başladı. Telefona cevap vermediği için bu kişinin evde olmayacağını da düşünüyordu ki eve yaklaşıncaya, eve park etmek üzere bir başka arabanın daha yanaştığını fark etti. Takip mesafesini koruyacak kadar vakti olmadığı için araçla burun buruna gelen Cole, diğer aracın bir şeylerden şüphelenmesi ve hızla uzaklaşması ile doğru iz üstünde olduğunu anladı. Uzunca bir kovalamacadan sonra adamı yakalayan Cole, onu karakola götürüp sorgu odasına oturttu. Adam konuşmamakta ısrar ediyordu. Cole, ne kadar çabaladıysa da ağzından bir türlü laf alamıyordu. Adamı mahkum etmek için evine gidip delil peşinde koşmaya karar verdi.

Adamın evi sıradan bir Amerikan eviydi. Salon derli topluydu fakat mutfakta böcekler kol geziyordu. Çamaşır odasına uğradı, deterjana baktı, yerine koydu. İlk odada da ilginç bir şey bulamayan Cole, yatak odası olduğunu düşündüğü, biraz dağınık olan odaya girdi. Dolaplardan sadece ikisini açmıştı fakat

gözü, aynaya ve bitişindeki masaya takıldı. Masayla yanındaki dolabın birleştiği yerdeki ufak çıkıntıyı gören Cole, bu nesneyi çektiğinde kanlı bir bıçakla karşı karşıya geldi. Masaya baktığındaysa, "Beni hatırlaman için..." yazan, zavallı genç kızdan gelen bir not ve yanında da yine kızı ait olduğunu düşündüğü bir nesneyi gördü: Kırmızı bir ruj... **Tuna Şentuna**

*Not: Bu hikaye, oyundaki bir bölümden esinlenerek katledilmiştir.*

*Not 2: L.A. Confidential izleyin.*

*Not 3: Fırat bu oyunu oynadı.*

## L.A. Noire

+ Senaryo ve oyunun ilerleyişi çok iyi. Yüz miklikleri, özellikle ara sahnelerdekiler inanılmaz.

Yenilikçi oynanışa diyecek bir şey yok.

- Araç kullanımı gereksiz ve kötü.

Hareketlerimiz oyuna daha çok etki etseydi, daha iyi olurdu.

**8,9**



## Gymkhana

Oyunun Gymkhana tarafına adım atmadan önce birkaç Gymkhana videosu seyretmenizi tavsiye ediyorum; hatta bu videonun yıldızı da Ken Block olsun, tam olsun. Böylece hem olay hakkında bir fikir sahibi olmuş olursunuz, hem de gaza gelirsiniz.

## DiRT 3



Yolların ustasıyım, gözlerimin hastasıyım!

**T**arihini hatırlayamam şimdi ama DiRT 2'nin kökünü yeni kurduğum DiRT 3'ün haberini almıştım; hatta bir de ilk bakış yazısı nasip olmuştu bana ki o dönem çıkan haberlerin içeriğine göre DiRT 3'te karlı - buzlu pistlerin yanı sıra gece yarışları olacaktı. Yarış oyunlarında buzlu pistlere ne kadar uyuz olsam da gece yarışları, DiRT serisinin görsel kalite anlayışını da hesaba katınca iştahımı kabartmıştı. Daha da ötesi, "Gymkhana" diye bir terimden de haberim olmuştu ve tabii ki DiRT 3'te bu olay da yer alacaktı. Gymkhana'nın kabaca "ralli otomobilleriyle artistlik yapmak" olduğunu da şöyle bir hatırlayalım yeri gelmişken. Evet... Beklentilerim bunlardı ve nihayet oyunun piyasaya çıkış arifesine dayandık. Daha da iyisi oyunun test sürümünün tadına bakma şansını yakaladım. Tüm beklentilerimin oyunda yer alması sevindiriciydi ama... Ama DiRT 3 gerçek anlamda beni mutlu etti mi? Görelim...

Oyuna adım atar atmaz şöyle lezzetli bir test sürüşü yapmak istedim ve saldırm kendimi Finlandiya'nın bayırlarına. O anda oyunun görsel kalitesinin farkına varamamak imkansızdı gerçekten. "Muhteşem" diyebileceğim bir görsel kalitesi var DiRT 3'ün. Detaylar o kadar fazla ki bir süre etrafı izlemek ve yarışa konsantre olmak arasında bocaladım diyebilirim. İlk aşamada her şey bu kadar lezzetliken tek bir sıkıntı vardı, o da şu son zamanların yarış oyunlarında adet haline gelmiş olan yeşil rehber çizgisi. DiRT 3'ün bir simülasyon olduğunu söylemek çok zor; bu yüzden de o

standart olarak açık gelen yeşil çizginin gereksizliği tartışılmaz. Bütün doğallığı yerle bir etmesi de ayrı bir konu. Neyse ki bu çizgiyi kapatmak ya da sadece fren noktalarında görünmesini sağlamak mümkün. Oyunun geri kalan hemen hemen her şeyi son derece kusursuz.

Oyunun içeriğinde yer alan ülkelerden, pistlerden, otomobillerden vesaire bahsetmeyeceğim bu sefer. Onun yerine daha can alıcı noktalara değinmek istiyorum müsaadenizle. Diğer yarış türlerine nazaran ralli yarışlarında pastoral yapı hakimdir bildiğiniz gibi; yani direkt olarak doğayla iç içesinizdir. Dolayısıyla her ralli oyunundan görsel ve oynanış tarzı açısından doğallık beklemek farz olur. DiRT 2'de bu doğallığı tam anlamıyla yakalamışken DiRT 3'ten de aynı beklentim oldu haliyle ve neyse ki hayal kırıklığıyla karşılaşmadım. Her şey yeterince doğal, kusursuz ve akıcı. Mesela; yarıştığınız pistin belirli bölgelerine kamp kurmuş olan seyircilere doğru yaklaşırken birkaç kişinin koşarak yolun karşısına geçmeye çalışması muhteşem bir detay (Gerçi buna Şefik bir türlü şahit olamadım ama olsun.) Şöyle de ince bir detay var ki sık sık karşılaşmıyorsunuz bu tarz sahnelerle; yani lezzetli bir detayı mide bulandırıcı hale getirmekten kaçınıp yapımçılar ki cidden takdir edilesi bir olay bu.

Hazır aklıma gelmişken şöyle bir tavsiye vermek istedim size şimdi: Oyuna kesinlikle zorluk derecesini en az bir kademe arttırarak başlamalısınız. En kolay zorluk derecesinde etrafı seyretmekten başka oyuna herhangi bir katkınız olmuyor çünkü. O mendebur yeşil çizgi, sizi virajlarda yavaşlatıp düz yollarda





hızlandırdığı için fren tuşlarına bile basmaktan aciz kalıyorsunuz. İkinci zorluk derecesinde de rehber çizginiz var ama virajlara giriş hızınızı kendiniz ayarlamak zorundasınız. Dolayısıyla oyunun kemik noktalarından biri olan rekabet unsuru devreye giriyor ve asıl heyecanlı taraf da böylece ortaya çıkmış oluyor. Tabii ki birer ralli profesyoneli olarak direkt en zor aşamadan da dalış yapabilirsiniz olaya ama eğer böyle bir iddianız yoksa ve kendinizi sürekli son sıralarda görmekten haz alacak kadar deli değilseniz, yani contalarınız hala sağlamsa bu aşamadan uzak durmalısınız; en azından bir süreliğine...

### They say it's all about to win!

DiRT 3'ün kariyer tarafıydı aslında heyecanla beklediğim ve bu noktada oyunun bir puanına mal olacak önemli bir detayın eksikliğine şahit oldum ne yazık ki. DiRT 2'deki o muhteşem sunum atmosferiyle yeniden karşılaşmak istiyordum ama olmadı maalesef. Aslında böyle bir detayı DiRT 2'de görmemiş olsam pek umursamazdım ama haklı olarak yeni ve daha iyi bir sunum kalitesiyle karşılaşmak istiyordum, olmadı, olmadı. "DiRT Tour" başlığı altında dalış yapıyoruz kariyer moduna ve ilk durağımız da Finlandiya. Muhteşem bir doğa manzarası eşliğinde birbiri ardına yarışlara katılıyoruz ve aldığımız dereceler puan olarak geri dönüyor bize. Puanların ne işe yaradığıysa malum; yeni otomobiller, yeni pistler, yeni ülkeler, yeni maceralar... Çok geçmeden oyuna yeni eklenen detaylar da çıkıyor karşımıza. Bembeyaz pistlerde virajları pist dışına çıkmadan almaya çalışırken, etrafın toz duman olduğu pistlerde burnumuzun ucunu görmek için mücadele veriyoruz. Bir noktadan sonra gece yarışları da devreye giriyor ve tabii ki görsel kalite yine beklentilerimi karşılayacak kadar güzel. Doğrusunu söylemek gerekirse oyunun kariyer modunda bir an bile sıkılmadım. Bunu tekrar tekrar söyleyebilirim ki her şey kusursuz ve tam kıvamında.

Önümüzde boylu boyunca uzanan kariyer boyunca birçok yarış türüyle karşılaşacağız. En bilindik haliyle Rally,

yarıştığınız pistte en iyi zamanlamayı yapmanız üzerine kurulu. Rally Cross ise yarışa diğer rakiplerinizle birlikte başladığınız ve birincilik mücadelesi verdiğiniz tipik bir yarış modu. DiRT 2'de de yer alan Trailblazer modunda uçaktan bozma görünen tuhaf ralli araçlarıyla hızın dibine dibine vuruyoruz. Landrush ise ağır ağabeylerin, yani kamyonetlerin birbiriyle çekiştiği çok ama çok eğlenceli bir mod. Son olarak Head to Head moduna baktığımızda da iki rakibin aynı pisti birbirlerine ters yönde kat ederek zamanlama yarışına tutuştuklarını görüyoruz. İlginç olduğu kadar eğlenceli bir yarış tipi Head to Head. Ve tabii ki DiRT 3'ün duyurusundan itibaren dört gözle beklenen Gymkhana olayı var ki kendisini ayrı bir paragrafta ağırlayalım isterseniz.

Gymkhana olayını takip ediyorsanız eğer, aklınıza ilk olarak Ken Block gelecektir. Bir otomobilin bir lobutun etrafında 360 derece dönebilmesine şahit olduğunuz ender gösterilerden biridir Gymkhana ve Ken Block da bu enteresan olayın önemli isimlerinden. Ve tabii ki DiRT 3 sayesinde bu tarz bir gösteriyi birebir sergileme şansına sahipsiniz. Olay yine tamamen puan kazanmak üzerine kurulu. Gymkhana gösterisine özgü olarak tasarlanmış pistte ne kadar çok marifet sergiliyorsanız, o kadar çok puanınız olur ve sıralamada yüksek kulvarlarda yer alırsınız. Dışarıdan bakıldığında zor gibi görünse de aslında olay tamamen manevralara alışmaktan ibaret. Mesela; bir lobutun etrafında tozu dumana katarak dönmek istediğinizde lobutun etrafındaki kırmızı daireye yavaşça yaklaşıp el freniyle birlikte gaza abanmanız ve doğru yöne odaklanmanız yeterli. Etrafınızda çarpmanın gereken bir duvar varsa iş biraz sıkıntıya dönüşebiliyor ama genel olarak sadece biraz pratik yapmanız ve olaya alışmanız kafi. Ortaya muhteşem bir gösteri çıkardığımızda parmağınızın Replay tuşuna gitmesi çok doğal ve bu gösteriyi dostlarınızla paylaşmak istediğinizdeyse...

### VIP oyuncular bu tarafa...

Oyunlar her cebe uygun olmayabiliyor bazen, doğrudur. Bu durumda en banal ve basit yol da korsan kullanıma kaçmaktır ki oyun oynama zevkini içten içe ve fark ettirmeden kemiren bir kavramdır korsan. İkinci ve daha katlanılabilir bir tercih de ikinci el oyun satın almaktır. Bu kategoriye takas yöntemini de dahil edebiliriz pek tabii ki. Oyun piyasası korsan kullanımı engellemek için yıllardır ter döküyor zaten ama artık yavaş yavaş ikinci el kul-

### Alternatif

Burnout Paradise (9,6)  
Gran Turismo 5 (9,0)  
Need for Speed: Hot Pursuit (8,8)



Kokpitten oynama keyfi...

lanımının da önüne geçmeye çalışıyor anlaşılır. DiRT 3, size özel bir şifreyle birlikte elinize geçecek. Bu şifreyi kullanarak VIP kullanıcı sınıfına adım atmış olacaksınız. VIP Pass'in ciddi anlamda avantajlı yanları var. En basitinden McRae R4, Ford Sierra RS Cosworth ve Hummer H3 modellerinin de içinde olduğu toplam beş otomobile ekstrasından sahip olacaksınız. İkinci bir artı olarak oyunun online içeriğini sadece VIP Pass sahipleri oynayabilecek. Ve en ilginç, Gymkhana gösterilerinizi YouTube platformunda sergileyebileceksiniz. "Ne gereği var ki?" demeyin, cidden görülmeye ve sergilenmeye değer gösteriler çıkabiliyor ortaya. İşin içinde "Ben yaptım!" demek var ne de olsa, değil mi?

DiRT 3'ü oynayıp bir kenara atmamak için mutlaka ama mutlaka VIP Pass sahibi olmalısınız; çünkü oyunun online tarafını sadece ve sadece VIP Pass sahipleri oynayabiliyor. Yapay zekadan sıkıldığınız anda oyunun online modlarına dalıp rakiplerinizle kıran kırana mücadele vermeniz mümkün. Online kulvarda -multiplayer içeriği olan her oyunda olduğu gibi- olay bambaşka bir boyut kazanıyor. Amatörü

de orada, profesyoneli de...

DiRT 2'nin çok basit bir oyun olduğu yönünde şikayeti olan var mı aranızda? Eğer böyle düşünen kesimdeniz, bir de DiRT 3'ü denemenizi tavsiye ediyorum. Evet, zevkli olduğu kadar kolay bir oyundu DiRT 2; hatta hatırlarım, oyunun en kolay zorluk derecesinde rakiplerinize birkaç kat tur farkı atmanız bile mümkündü. DiRT 3'te olay biraz daha farklı sanki. En kolay zorluk derecesinde illa ki birinci sırada yer alıyorsunuz zaten ama bir üst kademeye geçtiğinizde işin rengi değişiyor. Gerçek bir ralli keyfi alacağınızın garantisi verebiliyorum. Öyle ki ralliden ve otomobillerden anlayan birisi daha ince detaylara inip otomobilinin fonksiyonlarını yol şartlarına ve diğer atıp tutamayacağım detaylara göre ayarlayabilir. Her halükarda herkes için zevkli olabilecek bir zorluk derecesi illa ki var ama tekrar belirtmek gerekirse oyunu ikinci kademe zorluk seviyesinden aşağıda oynamayın. Sonra "Ben yaptım!" demenin de bir anlamı kalmıyor çünkü.

Genel hatlarıyla tekrardan şöyle bir baktığımda gerçekten muhteşem bir oyun görüyorum karşımda. DiRT 2 gibi bir oyun

## Üç Adımda Gymkhana Dersi

Oyunun en eğlenceli yanlarından biri olan Gymkhana için başlıca notlar...



Öncelikle etrafında döneceğimiz şeye emin adımlarla yaklaşıp bir anda gaza ve frene yükleniyoruz. Eğer çok hızlı girerseniz, o lastiklere ya bodoslama dalarsınız ya da yanından hiçbir şey olmamış gibi geçip gidersiniz. O yüzden olaya giriş kısmı önemli.



Girizgah kısmını başarılı bir şekilde hallettiğiniz vakit ivmeyi yakalıyorsunuz zaten. Bundan sonrası olabildiğince toz çıkarıp lastikleri eritmekten ibaret. Ve tabii ki gösterinize sağlam bir detay da yerleştirmiş oluyorsunuz böylece.



Hakimiyeti daha zor olan şekiller de çıkacak karşınıza. Bir tırın altından kayarak yağ gibi akmanız gerekecek mesela. Bu aşamada biraz zorlanmanız olası ama başarılı olursanız eğer, videonuzu izleyenlerin ağızlarındaki karış miktarını zevkle sayabilirsiniz.



Eceline susamış bazı seyirciler ara sıra yolun karşısına geçmeye çalışabiliyorlar.

Her yarışta farklı bir araçla yarışacağınız için sıkılma ihtimaliniz çok az.

olmasa, 10/10 puan alabilecek bir oyun olmuş DiRT 3. Bütün eksik yanları da tabii ki yine DiRT 2 sayesinde ortaya çıkıyor. Yine de son derece özenle çalışılmış ve serinin devamına layık olabilecek bir oyun olarak görüyorum DiRT 3'ü. Özellikle Gymkhana gibi bir olay var ki belki de birçokunuz oyunun sadece bu tarafıyla ilgilenecek. Artık YouTube ve dolayısıyla Facebook aracılığıyla görürüz herhalde kimin ne kadar yetenekli olduğunu. "İşte budur!" dediğiniz bir gösterinin altına imzanızı atarsanız, mutlaka benimle bir şekilde paylaşın, izlerim büyük bir keyifle. Her gösterinizi de paylaşmayın ama... İmkan var diye olayın suyunu çıkarmanın alemi yok, değil mi?

Eh, yavaştan sadece gelmek lazım artık. Daha fazla nasıl övebilirim DiRT 3'ü, bilmiyorum. Şu ana kadar okuduklarınız yeter de artar bile zaten ama yarış oyunlarından, özellikle ralli yarışlarından hoşlanıyorsanız eğer, mutlaka edinmek isteyeceğiniz bir oyun DiRT 3. Oynadığı oyunda grafik kalitesi arayanlara da direkt olarak hitap ediyor ki ben de bir şekilde mutlaka alıp arşivime ekleyeceğim DiRT 3'ü. Artık

bir pistte karşılaşmış birinci olmak adına debeleniriz herhalde. Gymkhana olayında pek bir iddiam yok. Kesin bir videomu görürsünüz Facebook'ta ama göreceğiniz şeyin özel bir Gymkhana gösterisiyle uzaktan yakından alakası olmayacağını şimdiden bilin. Bir lobutun etrafında artist artist dönmek yerine o lobuta bodoslama girmek daha eğlenceli olmaz mı? Olayın suyunu çıkarmamak için cümle kuran da bendim az önce aslında ama neyse artık, idare ediverin; hatta müsaade edin, ben kaçayım yavaştan. Görüşmek üzere... **Ertekin Bayındır**

### DiRT 3

- + Muhteşem grafikler, Gymkhana eğlencesi, doğal atmosfer, uzun ve doyurucu kariyer modu
- Sunum kalitesi, gereksiz rehber çizgisi

9,0

msi 47080 Performansı: Mükemmel



**Sistem**

Günümüzde piyasaya çıkan birçok kaliteli oyun, inanılmaz sistem ihtiyaçlarına sahip. Fakat M&B serisi, çıkan ilk oyunundan beri tam bir kullanıcı dostu. WFS de bir önceki oyun olan Warband'den çok da farklı konfigürasyonlara ihtiyaç duymuyor. 900 MB sabit disk alanı ve 1 GB RAM her şeye yeter!

# Mount & Blade: With Fire and Sword

## Havada barut kokusu var

**A** çıkçası nereden çıktığını bilmiyorum bu oyunun; bir anda karşısında buluverdim üç yıl kadar önce. Eminim ki ilk oyun piyasaya çıktığında da çoğu insan bilmiyordu böyle bir efsanenin doğacağını. Neredeyse hiç reklamı olmayan oyun, kulaktan kulağa dolaştı ve şimdiki halini aldı. Artık Mount & Blade dendiği zaman herkes RPG türünün ne kadar da farklı bir şekilde kullanılabileceğini bir kez daha anlar oldu.

**Yeni oyun**

Mount & Blade: With Fire and Sword (WFS), serinin üçüncü oyunu. Birkaç ay önce ilk bakışını yaptığım oyuna ilk olarak temelden girmek istiyorum. Henryk Sienkiewicz'in yazdığı eserden direkt olarak oyuna uyarlanmış, kocaman bir senaryosu var WFS'nin. Hal böyle olunca önceki oyunlara göre takvimden birkaç yaprak daha koparmamız gerekiyor; artık 17. Yüzyıl Avrupası'ndayız. Oyunun genelinde karşımıza çıkan beş farklı ırk var: Kazak Hetmanlığı, Osmanlı'nın kontrolünde bu

**Barutlu silahlar çok güzel tasarlanmış. Özellikle tekrardan doldurmasının saatler alışması ve tek mermi de herkesi öldürebilmek, tam da dönemi yansıtmayı başarmış**

lunan Kırım, Rusya, İsveç ve de cumhuriyet rejimine çoktan kavuşmuş olan Polonya. Bu kadar ırk arasında kendimize bir yer bulmak epey zor ama oyunu tadından yenmez hale getiren de bu karışık durum aslına bakarsanız.

**Yenilikler**

Seriye daha önce oynamamış insanlar için bir - iki cümleyle başlamak istiyorum. Eğer farklı bir oyun yapısı ve içerisinde bolca RPG bulunsun istiyorsanız, M&B serisi gibisini bulmak baya zor. Oyuna girdiğimiz anda çok detaylı bir karakter yaratma menüsüyle karşılaşıyoruz. Burada karakterimizin temel özelliklerini dağıttıktan sonra, 24 farklı yeteneğin bulunduğu "skill" tablosuna geçiyoruz. Tablomuzdaysa yok, yok... WFS'nin her yerine hükmeden ve fazlasıyla önem arz eden bütün yeteneklere buradan ulaşabiliyor, karakterimizi o doğrultuda geliştiriyoruz. Ayrıca bir diğer kenarda duran "Proficiencies" kısmında da

hangi cins silahlarda ustalaşacağımızı belirleyebiliyoruz.

Önceki oyunlara göre birçok değişim var WFS'de. Bunlardan ilki, detaylandırılmış konuşma diyalogları. Konuşmalarımız artık oyundaki RPG yönünün bir kademe daha artmasına sebep olmuş. Bu sayede aldığımız bir görev içerisinden, sadece bir diğer NPC'yle konuşarak onlarca farklı görev çıkarabiliyoruz. Yani anlayacağınız, oyuncunun merakı ve oynayıp tarzına göre şekillenen bir görev sistemi üretmiş yapımcılar. Diğer oyunlarda şehir ve kale ele geçirmek tam bir işkenceydi, artık bu işlem çok daha kolay hale getirilmiş. Aslında "kolay" kelimesi tam karşılığı değil durumun ama en azından kale savaşlarında böyle bir iç çekme yaşamayacaksınız. Misal; artık kale kapısındaki gardiyanı kandırıp Truva misali kendisine kapıyı açtırabiliyoruz. Şehri ele geçirdik diyelim; eski oyunlarda bu şehirlerden asker üretmek çok büyük bir sorundu. Aslında bu durum tam olarak ortadan kalmış değil ve yine kurduğumuz binalardan asker üretebiliyor, halkı yetiştirebiliyoruz. Fakat WFS ile gelen "Mercenary Camp", yani kiralık asker kampları sayesinde paramız olduğu sürece istediğimiz anda resmen bir ordu kurabiliyoruz; hatta bu kamplardan askerlerimizin giyim - kuşamlarını bile değiştirebiliyoruz.

WFS ile eklenen "Custom Battle" ile dilediğimiz gibi savaş ortamlarına akabiliyor, büyük ordular eşliğinde savaşabiliyoruz. Yine de bu durum multiplayer özelliklerinin yanında havada kalıyor diyebilirim; çünkü toplam 14 farklı harita da multiplayer zevkini yaşamamıza olanak sağlayan WFS, sekiz farklı oyun moduyla da beni benden almayı başardı. Askerlerimizi uzaktan da yönetmemize imkan tanıyan oyun sayesinde multiplayer oyunlar bambaşka bir boyut kazanmış durumda. Dönem birkaç yüzyıl ileriye atınca -malum- silahlarda da bir değişim oluyor. Zaten WFS ile en çok adı geçen yenilik, barutlu silah olmuştur. Açıkçası barutlu silahlar çok güzel tasarlanmış. Özellikle tekrardan doldurmasının saatler alışması ve tek mermi de herkesi öldürebilmek, tam da dönemi yansıtmayı başarmış.

**Kalanlar**

Seriye dikkatli bir şekilde baktığımızda, her oyunun bir öncekinin yenilenmiş hali olduğunu görmek hiç de zor değil bence. Bu

**Hayda bre!****Alternatif**

Mount & Blade: Warband (-)  
The First Templar (5,6)  
The Witcher 2: Assassins of Kings (9,2)



Yapım TaleWorlds  
Dağıtım Paradox Interactive  
Tür Aksiyon / RPG  
Platform PC  
Web [www.withfireandswordgame.com](http://www.withfireandswordgame.com)

yenilik sillesi daha ne kadar devam eder, bilmiyorum ama bir sonraki oyunda kesinlikle değişmesi gereken bazı noktalar var. Bunlardan ilki, her ne olursa olsun grafik motoru. Warband'deki grafik motorunun aynıysa kullanan WFS, bu görüntü kalitesiyle çok yol kat edemez. Ben de grafik hastası değilimdir ama yeni bir oyunda bu kadar eski grafikleri görmek de istemiyorum. Fizik modelleri yine eski kalmış, düşmansa hala önceki oyunlardaki tavırlarını sergiliyor. Şöyle ki silahıyla size ateş eden düşmanın koşarak yanına gidin, yakın mesafeye geldiğinizde üzerinize doğru koşmaya başlayacak. Siz de geriye doğru koşarken, bir yandan da silahınızı doldurun ki yakın mesafeden ıskalamanız imkansız; yani inanılmaz bir yapay zeka beklemeyin. Ben bu şekilde en son sekiz kişiyi yok ettim. Bilmem anlatabildim mi...

Şehirlere girdiğinizdeyse etrafınıza iyi bakın; bir boşluk göreceksiniz. Neden hala şehirler bomboş? Ya da köylerde neden sadece beş tane NPC var? Açıkçası gittiğim yerin yaşadığını hissetmeyi severim ve oyun boyunca savaş alanları hariç boş bir oyun görmek, WFS'i test ettiğim dönemlerde beni fazlasıyla sıktı. Benim garipsediğim bir diğer noktaysa barutlu silahların ve RPG konseptinin -bence- tamamen kilitlendiği yer oldu. Normalde barutlu bir silahla tek seferde öldüremediğim neredeyse kimse yokken bana ateş edildiğinde en az üç mermi, eğer seviyem ilerlemişse beş ve hatta altı mermi ile ölüyorum. İşte bu ve bunun gibi teknik hatalar benim gözüme fazlasıyla batıyor ne yazık ki...

### Sonraki

WFS çok da güzel bir oyun aslında ama eksikleri artık fazlasıyla göze batıyor. Oyun 2008 yılında piyasaya çıktığında çok daha farklı bir konumdaydı; çünkü o günün oyun pazarı için çok değişik bir tarzı vardı. Nitekim aradan geçen üç yıldan fazla sürede oyun pazarı çok daha yeni ve farklı fikirler üretirken, M&B'in bazı noktalarının yerinde sayması beni üzdü. Ben yine de oyunu çok beğendim ve deliler gibi de oynadım ama bazı gerçekler de yadsınamaz... ■ Ertuğrul Süngü

### Mount & Blade: With Fire and Sword

- + Kendine özgü oyun yapısı, barutlu silahlar ve bunların kullanımları, şehir kuşatmaları
- Warband'in geliştirilmiş hali olarak kalması

7,5

msi 47080 Performansı: Mükemmel

### ANALİZ

M&B oyunlarının hepsinde olduğu gibi, savaşlar yine çok hızlı ve karambollerle dolu. O yüzden bir anda kendinizi ortaya atmayın; doğruyorlar adamı yemin ediyorum!

Oyun boyunca saflarımıza katacağımız onlarca üniteyle savaş alanında çok daha rahat hareket edebiliyoruz. Aman diyeyim, savaşlar başlamadan önceki şıkları doğru işaretleyin

Oyunda belki de gözünüzün en çok kayacağı yer, kendi sağlık barınız ve atınızın sağlık barı.

# Darkspore

Spore'larımız tarz mı değiştirmiş ne?

**i**lk spore oyununu oynadınız mı bilmiyorum ama kesinlikle bir göz atmanızı tavsiye ediyorum. Zira ilk oyundan sonra Darkspore'a geçmek çok daha farklı bir anlam taşıyor bence. Yeni oyunumuzsa bir hayli değişmiş durumda. Özellikle çok daha farklı bir RPG yapısına sahip. Ayrıca olayların geçtiği yer ve dönem; hiç de öyle ilk çağlarda başlamıyor. Aksine, olabildiğince gelecekte bir yerlerdeyiz ve spore'larımız biz ne dersek yapmaya hazırlar.

## Dikkat

İlk oyunu oynayanlar; genel yapıdan haberdardır ama bildiğiniz her şeyi gönül rahatlığıyla unutabilirsiniz. Siz oyuna yeni başlayanlar; siz de yeni ve hızlı bir RPG'ye merhaba diyebilirsiniz. Evet, Darkspore tamamen RPG öğeleriyle bezenmiş bir oyun olarak karşımıza çıkıyor. Bu değişikliğin en büyük sebebi; karakterlerimizin kendilerine has özellik ve yetenek puanlarının olması. Karakterlerimiz dedim

doğru duydunuz. Zira tam tamına 100 tane karakter saklı Darkspore içinde. Yine de yalan söylemeyeyim; aslında 25 tane farklı karakter var; diğerlerinin yetenekleri birbirleri içerisinde bölünüyor ve yeni bir karakter oluşturuyorlar.

Bu kadar karakter neden var diye merak ediyorsunuzdur; hemen yardımcı olayım. Öncelikle bu oyunun en önemli özelliklerinden bir tanesine değinerek duruma açıklık getirmek istiyorum. Darkspore tamamen online bir oyun ve tek kişilik senaryo dahi oynayacak olsanız; online olmanız gerekiyor. Oyunu tek başınıza oynayabileceğiniz gibi aynı zamanda "matchmaker" sistemi sayesinde çok kısa sürede girmek istediğiniz bölümü sizinle beraber oynayacak iki kişi daha bulabiliyorsunuz. Yani bölümler üç kişiye kadar oyuncu desteğine sahip. Her oyuncununsa üç kişilik bir takımı var. Ana menüden kurduğumuz takımımız oyun içerisinde de aktif bir şekilde kullanılabilir. Tabii bazı şartlar dahilinde. Şöyle ki; W, E ve Q tuşları karakterlerimiz arası geçiş için tasarlanmış kısa yollar. Bir karaktere geçtiğimizde en azından bir süreliğine o karakterle oynamak zorunda kalıyoruz; ta ki cool down dolana kadar. 25 ana karakterin birbirinden farklı özellikleri mevcut; verecek en basit örneğe, bazıları yakın dövüşçüken, bazıları da uzak mesafelerden

düşmanlarına zarar verebiliyor. Anlayacağınız oyun içerisinde inanılmaz bir mikro yapı hakim. Bütün bu oyun yapısının getirdiği asıl zorluksa; ilerleyen seviyelerdeki görevlerde tam bir takım halinde çalışılması gereği. Aksi taktirde ilerlemek bir hayli zor.

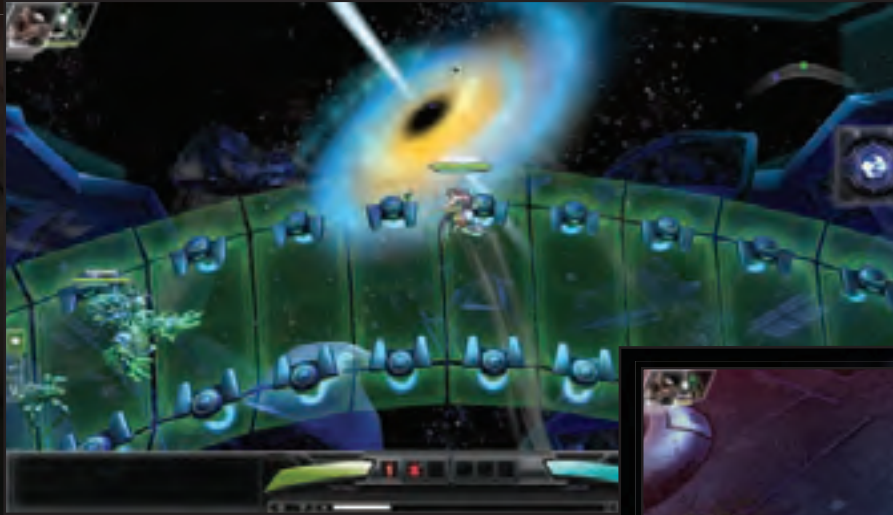
Karakterlerimizi geliştirebildiğimizden bahsetmişim... Darkspore'daki karakter gelişimi için öncelikle fazlasıyla bölüm tamamlamamız ve seviye kazanmamız gerekiyor. Fakat buradaki ana fikir; görevler esnasında düşen eşyaları toplamak. Topladığımız eşyalar inventory'mizde birikiyorlar ve bölüm sonlarında "Editor" kısmına gidip, buradan uygun eşyaları, uygun karakterlerimize takabiliyoruz. Hemen aklılarla loot sistemi gelmiştir (Bence gelmeli.); ortama düşen eşya değerli kategorisine giriyorsa, bilgisayar tarafından zar atılıyor ve siz daha ne olduğu anlamadan eşya çantanıza düşüyor ki bu durum, özellikle ilerleyen seviyelerde aşırı hızlanan Darkspore için harika bir hareket olmuş.

## Evrim tamamlandı

Oyun özellikle Torchlight II ve Diablo III gibi oyunları bekleyen biz hack & slash RPG severler için biçilmiş kaftan ama ne yazık ki herkeşe hitap etmiyor. Bir noktadan sonra uç noktaya çıkan grind mantığı, oyundan resmen soğumama sebep oldu zira oyun içerisindeki bütün bu tek düzelikli ortadan kaldırılabilecek senaryoyu ne yazık ki görmedim. Hal böyle olunca bana da yapacak fazla bir şey kalmadı... Bu notla idare etsin bakalım şimdilik; temeli iyi atılmış bir oyun, umarım yeni bir müteahhit alırlar işe de eklenti paketinde halleşiriz. ■ Ertuğrul Süngü

## Alternatif

Magicka (7,5)  
Diablo II (-)  
Torchlight (8,3)



## Darkspore

+ Farklı karakter yaratımı, co-op oyun modu, kolay oynanabilirlik  
- Sürekli aynı şeyi yapmak, sonsuz grind, bir ara senarist alalım firmaya

7,3

MSA 47680 Performansı: Mükemmel

Abi bastığın yerlere dikkat et; vallahi sonra Samanyolu'na gg...



Yapım Maxis  
Dağıtım Electronic Arts  
Tür MMO / RPG  
Platform PC  
Web [www.darkspore.com](http://www.darkspore.com)  
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Yapım **Haemimont**  
Dağıtım **Kalypso**  
Tür **Aksiyon**  
Platform **PC, Xbox 360**  
Web **thefirsttemplar-game.com**

# The First Templar

Haçlı olduk, düştük yollara...

**B**eni tanıyanlar iyi bilirler, tarih konusu hakkında çok fazla araştırma yaparım. Hal böyle olunca malumunuz; Türkiye gibi bir yerde yaşayıp da Haçlılar konusunda bilgi sahibi olmamak ya da üzerlerinde araştırma yapmamak, benim cinsimdeki insanlar için bir hayli zor. Efendim; oyunumuz da üzerinde çok fazla araştırma yapılmış bir dönemde, Birinci Haçlı Sefer'leri döneminde geçiyor. Hatta çita bir derece daha yukarı çekiliyor ve bu çok kritik dönemin içerisindeki ünlü; Kutsal Kase efsanesinin içerisinde bırakıveriyor oyun bizi.

## Kase dedik

Kutsal Kase efsanesini de açıklamak isterdim ama yerim birazcık dar; bu sebepten oyunu oynayacaklara, efsaneyi baştan sona okumalarını şiddetle tavsiye ediyorum. Zira biz de döneminde Kutsal Kase'nin peşine düşmüş bir kuruluş olan Templar Şövalyeleri'nden bir tanesinin oynuyoruz. Yıl; 1291, mekan Kıbrıs adası...

Oyuna başladığımızda kendimizi bir anda gelişen olaylar içerisinde buluyoruz. Fakat nerede, ne olduğunu çok geçmeden alıyoruz zira biz de kasenin peşindeki ekipten birsiyiz ve elimizdeki bilgiye göre artık kendisini nerede bulabileceğimizi biliyoruz. Genel hatlarıyla kontrolleri rahat bir oyun The First Templar (FT). Yön tuşları ve fare yardımıyla oyunu çok akıcı bir şekilde oynayabiliyoruz. Oyuna girdiğinizde sizin de dikkatinizi çekecek olan bir oluşum var; o da oyun boyunca bize yardım eden bir başka karakterin varlığı... Evet, bu durumda FT'i internet üzerinden iki kişi olarak oynatabildiğimiz gerçekçiyle de karşı karşıya kalıyoruz. Zaten oyunun sanıyorum beni cezbeden, senaryosu hariç, tek noktası bu oldu. Ekranımızın sol üst tarafındaki haritada gözükken sarı ok sayesinde görevlerimizi hiçbir zaman kaçırmadığımız gibi, bu harita aynı zamanda hem etraftaki sağlık noktalarını, hem de oyunda birçok parçasını toplamamızın gerektiği özel silah ve kıyafetlerin yerlerini de gösteriyor.

Ana senaryoyu takip ederken, karşımıza bolca yan görev çıkması oyunun bir diğer artısı; zaten öteki türlü oyun dört saatte biterdi... Yan görevlerden ayrıca bolca yetenek puanı geldiğini de hatırlatmak isterim. Hah, yetenek puanı demişken; yaptığımız, neredeyse, her görevden yetenek puanı alıyoruz. Bu puanlarıysa karakter menümüzdeki yetenek ağacından seçebileceğimiz onlarca farklı yeteneğe yatırarak karakterimizi geliştirebiliyoruz.

## Ama Kudüs?

Az önce efendiliğimi bozmadım ama artık dayanamayacağım; yahu bu oyunun yapımcıları ne pis adamlarmış arkadaş? Uzun

zamandır Haçlı konseptli, daha doğrusu ortaçağ tarihi bazlı, bir oyun bekliyordum dilim dışarıda ama gelin görün ki yine üçlüğüm panyadan döndü. Grafik falan aramayın; zira oyuncak gibi her yer, bir ara kermis de çıkar mı diye bekledim. Ana karakterlerin animasyonları ve zırları hariç hiçbir şey yapmamışlar! Dövüş sistemine bir mavi kutu koymuşlar özel hareketler için ama alakası yok. Ben vura vura herkesi öldürdüm; kalkanı kırılması gerekeni de yanımdaki adam kırdı; ben yine ağzına ağzına vurdum düşmanların. Seslendirme! "Oh may Gad" demek istiyorum -ki diyorum!- Bir; karakterimizin sesi neden pastile ihtiyacı olan bir adamın ki gibi? Peki, çalan müzikler ne? Bir ara müziksiz bir dünya diletiler bana; o derece... Yaşam enerjimizin bittiğiysen sakın düşünmeyin, savaşa girdiğimiz her yerde onlarca enerji noktası var, hadi onu da geçtim zaten yapay zeka kontrolündeki okçular hariç kimse ne yapacağını bilmiyor. Ayrıca senaryo ve ilerleyiş yok oyunda; yönetmeni kimse bir ara çaya gelsin ofise istiyorum...

## Böhü

Anlayacağınız bu oyundan bir cacık olmaz... İki kişi oynamak bazen eğlenceli olabiliyor ama bunun haricinde hiçbir şey beklemeyin. Çöpe gitti yine mükemmel bir potansiyel; gitti hayallerim, gitti o güzelim macera dolu dönem ve yansıtıkları...

## Ertuğrul Süngü

### The First Templar

- + Geçtiği dönem, oyunun içerisinde bulunan ufak oyunlar, iz sürmek
- Grafiklerin inanılmaz donuk olması, animasyon fakirliği, müziklerin var oluş problemlerine yol açması...

5,6

msa 47 ÖBO Mümkümmel

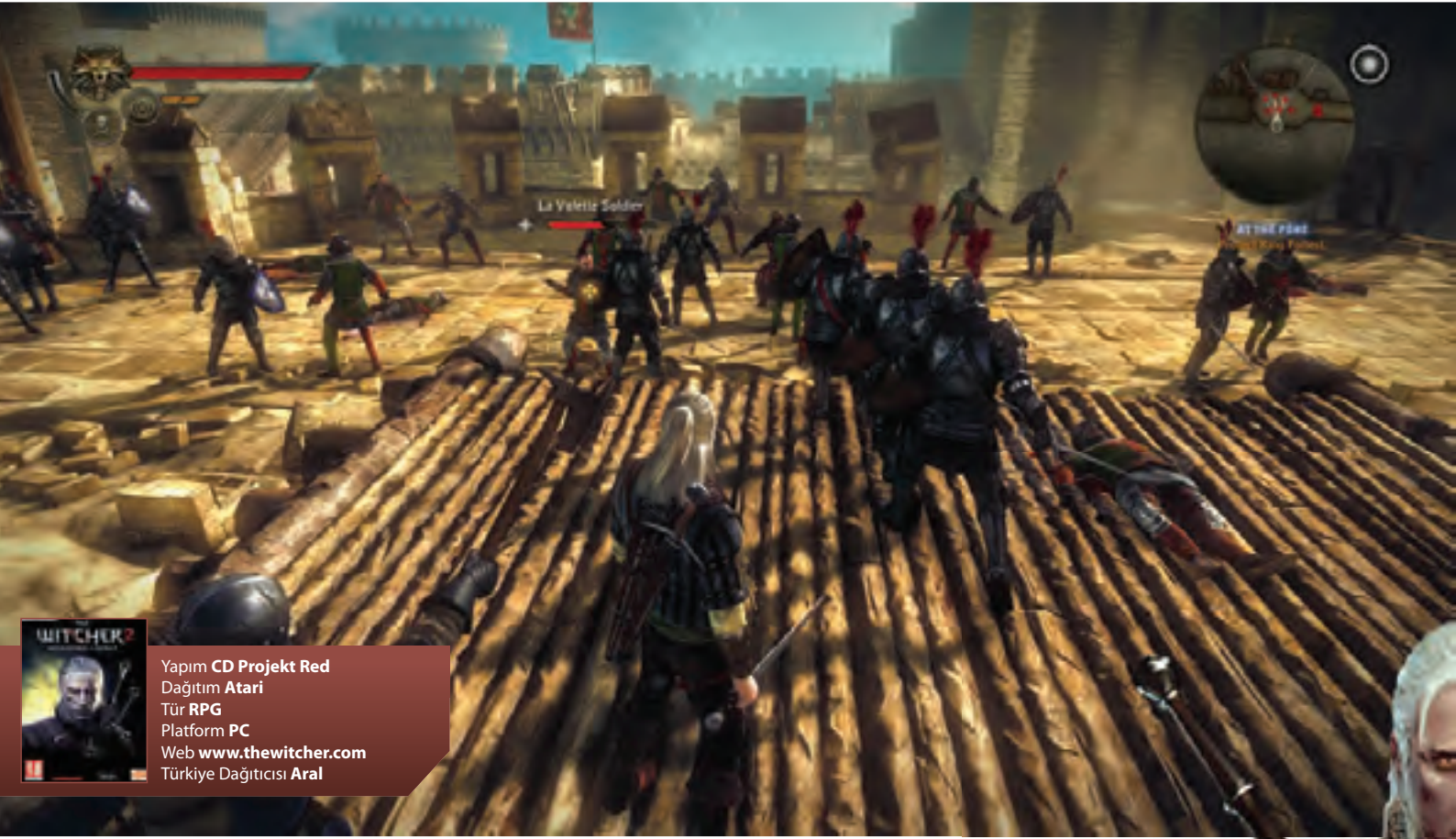
## Görev Sillesi

Yazımda da belirttiğim gibi; oyunun içerisinde bolca yan göre bulunuyor. Size tavsiyem, bu görevlerin hepsini yapmanız zira anlamsız derecede çok kolaylar. Yan görevlerin bir diğer yararı da oyun içerisinde bulunan achivement'leri açmanız adına olacak. Ayrıca online achivement'ler olduğuna da değinmek isterim.

**Alternatif**

Dragon Age II (9,0)  
Mount & Blade: With Fire and Sword (7,5)  
The Witcher 2: Assassins of Kings (9,2)





Yapım CD Projekt Red  
Dağıtım Atari  
Tür RPG  
Platform PC  
Web [www.thewitcher.com](http://www.thewitcher.com)  
Türkiye Dağıtıcısı Aral

## The Witcher 2: Assassins of Kings



Daha önce görmediğiniz bir dünya

**i**lk oyunun seveni de vardı, sevmeyeni de. Bense çok alışamamışlar grubuna giren nadir RPG severden birisiyim. İkinci oyunun haberini aldığımdaysa açıkçası çok heyecanlanmıştım ve ilk oyun içi videoları görünceye kadar da birçok endişem vardı ama oyun piyasaya çıktıktan sonra ne derdim kaldı, ne de tasam...

### Hikaye

The Witcher 2: Assassins of Kings (TW2), ay içerisinde incelediğim ve eksilerini gördüğüm diğer oyunlara tam bir darbe olarak geldi. Öyle ki sızlandığım ve yakardığım her şeyi bu oyunda neredeyse tam olarak bulabildim. TW2, RPG türüne tıpkı ilk oyunda olduğu gibi farklı bir soluk getirmiş ve yine tıpkı ilk oyundaki gibi harika bir senaryo işlenişi ve kurgu ile karşımızda. Brenna savaşından sonra altı yıl geçmiş ve bütün kuzey bölgelerini hastalık kırıp geçirmiş. Temeria'da ise eşkali bilinmeyen bir suikastçı, kralı öldürmeye çalışmış ve bir anda bütün oklar, kahramanımız olan Rivialı Geralt'ı göstermiş. Geçmiş zaman ekini neden kullandığımı oyunu oynadığınızda biraz daha iyi anlayacaksınız. Bu noktada şunu da belirtmek isterim ki oyunun yapısı gereği okuyacağınız birçok nokta spoiler içerebilir, sonra beni aramayın her yerde.

### Yaralı bir vücut

Her şeye hapisane de başlıyoruz ve kralın sağ kolu (Şimdilik böyle bilin.) bizi güzel bir sorguya çekiyor. Neler olduğunu anlattığımız bu senaryo kısmında olabildiğince ilk seçenekten başlayarak ilerleyin ki senaryo anlatımı ve olay örgüsü birbiri üzerine otursun... Oyuna girdiğinizde ilk dikkatinizi çekecek olan şey açık ara grafikler olacaktır. Uzun zamandır görmediğim kalitede ve detayda grafiklere sahip bir oyun TW2. Bütün

bu grafiklerin bir de açık arazide aktif olarak kullanıldığını görmek beni mest etti; hele renkler, RPG sevmiyorsanız bile sizi içine çekecek cinste. Zaten RPG ile birazcık alakanız varsa tamamdır, mümkünse bu oyunu sınavlarınızdan sonraya saklayın. Kalitenin tavan yaptığı bir diğer noktaysa sesler ve aynı zamanda efektler. Karakter seslendirmeleri çok kaliteli olduğu gibi silah, mancınk, düşme ve benzeri seslendirmeler sanıyorum ki türünün en iyilerinden.

İlk oyunu oynayanlar savaş sisteminde çok zorluk çekmeyeceklerdir zira temelde iki farklı saldırımız var. Bu sebeple oyunu oynamak çok rahat ve kolay. Bir adet normal, bir adet de güçlü saldırımız mevcut. Savunmaysa çok anlık ve zor bir hareket; özellikle ters taraftan gelen saldırılara karşı koymak bir hayli zor. Bu







noktada birazcık düşmanlarımızdan bahsetmek gerekiyor. Genelde zırhsız, kalkanlı, zırlı ve ağır zırlı düşmanlarımız oluyor. Pek tabii ki bu kombinasyonlar kendi aralarında bölünüyor. Özellikle zırlı ve iki eli kılıç taşıyan arkadaşlardan ufaktan uzak durmak gerekiyor zira hem çok zarar veriyorlar, hem de az zarar alıyorlar. Kalkan kullanan ekiple yine benzeri bir durumda; hep kalkanları önde bir şekilde duruyor ve bizi bir hayli zorluyorlar. Bu da demek oluyor ki yapay zeka gayet kaliteli ve aktif olarak karşı koyabiliyor. Oyunu oynadığım saatler boyunca, gördüğüm bir - iki duvara takılma ya da saldırıca adama karar verememe durumu dışında da bir saçmalıklı karşılaşmadım.

### Yetenekler

Büyük güçlerimiz halen bizimle ve oyun içerisinde çok önemli bir yer teşkil ediyor; hatta o olmasa bazı yerleri açık ara geçemzedik. Nedir bu büyüler, bir tanışalım. İlk olarak Yred; kendisi savunmaya yönelik bir büyü ve yaptığımız takdirde etrafımızda oluşan elektrik kalkanı, bize el kaldırırların krize girmek suretiyle donmasını sağlıyor. İgni, tamamen rakibe zarar vermek üzerine tasarlanmış bir ateş gücü ve bu gücün en büyük özelliği, sessiz bir suikast esnasında düşmanlarımıza görünmemek için meşallerdeki ateşi çalabilmemiz. Quen, üzerimize bir kalkan örmemizi sağlıyor ve bu sayede düşman herhangi bir şekilde bize zarar veremiyor. Aard ise benim favorim ve emin olun ki oyun boyunca en çok işinizi yarayacak gücünüz. Kendisi düşmana bir enerji dalgası yolluyor ve bu sayede düşman ya yere düşüyor ya da "stun" oluyor. En önemli özelliği ise düşmanlarımızın düşebilecek yerlerden aşağıya uçmasını imkân vermesi.

Skill diye adlandırdığımız yeteneklerimiz fazlasıyla güzel tasarlanmış. (Ben şemasına bile hasta oldum.) Dört adet ana yetenek ağacımız bulunuyor ve her seviye atladığımızda, harcayacak bir adet yeteneğimizi Witcher Training, Swordmanship, Magic ve Alchemy olarak bölünen yeteneklerden kalan yazık ki ilk başta Witcher Training'den başkasını seçemiyoruz. Yani bu da oyunu en az beş saat oynadıktan sonra diğer yeteneklere yelken açabildiğimiz anlamına geliyor. Her biri iki-şer seviyeden toplamda altı adet yetenek Witcher Training'de bulunuyorken kalan ağaçların her birisi 15'er farklı yeteneği bünyesinde barındırıyor.

Craft ise TW2'de yine unutulmamış. WoW'daki Alchemy ve Herb yeteneğinden hallice bir oluşum bu oyunda da mevcut. Etraftan toplayabildiğimiz ya da satın alabildiğimiz bitkiler ve

■ Sanki bir Mordor havası kokuyor.



gerekli diğer malzemelerle birlikte güzel bir iksir yapabiliyoruz. Pek tabii ki önce bize bir tarif gerekiyor. Bütün craft özellikleri iksirlerle sınırlı değil, panik yok! Mahallenizin demircisine gittiğinizde hem kendisinin bazı silah tarifleri sattığını göreceksiniz, hem de bulduğunuz silahların gereken parçalarını topladığınız takdirde size yeni bir silah yapacağına şahit olacaksınız. Zaten ilk olarak efsanevi silahımız olan Witcher's Silver Sword'u da bir demirciye yaptırıyoruz. Bir diğer oluşumsa zırhlarımıza farklı parçalar ekleyebilmek. Bir nevi Enchantment yeteneği sayesinde zırh ve silahlarımızı daha güçlü hale getirebiliyoruz. Yani anlayacağınız, TW2'de her şey düşünülmüş...

### Madalyon önemli

Oyunun eksileri var tabii ki, merak etmeyin; kafamıza taç yapmıyacağım kendisini. İlk olarak sorunun looting sisteminde. Oyunun yapısı çok hızlı ama etrafımızı yağmalamak ve objelerle iletişime geçmek için sürekli durmamız gerekiyor; çünkü loot edebileceğimiz torbalar, düşmanlar öldükten bir süre sonra beliriyor ve her zaman alınabilir halde olmuyor. Demek istediğim şu ki oyun yaldr yaldr giderken orada durup da öldürdüğüm düşmanların etrafında kese aramak çok canımı sıktı. Bir diğer sorunumsa toplu olarak gidilen, yani NPC'lerin bize eşlik ettiği görevlerde benim çekirdek çitemem, çamaşır yapmam; çünkü yanımızdaki karakterler hiçbir zaman ölmüyor ki bu bazı oyuncular için rahatlatıcı bir durum olsa da benim gibi "hardcore" tayfayı fazlasıyla itiyor. Böyle bir durumda zorluk seviyesi de bir anda çok aşağılara çekilebiliyor. Ha bu arada, bu bir eski değil ama TW2 ortalama bir oyundan daha zor, aklınızda bulunsun. Son lafımsa dövüş sistemine. Benim ilk oyunda fazlasıyla sorun yaşadığım yakın dövüş mekanikleri halen çok geliştirilmemiş gibi geldi bana. Fazlasıyla karambole kılıç salladığımız dövüşlerde, sürekli spam yaparak ve de Aard gücümüzü kullanarak yenemeyeceğimiz düşman yok neredeyse. Keşke biraz daha farklı bir sistem bulunabilseydi şu işe.

### Film gibi oyun

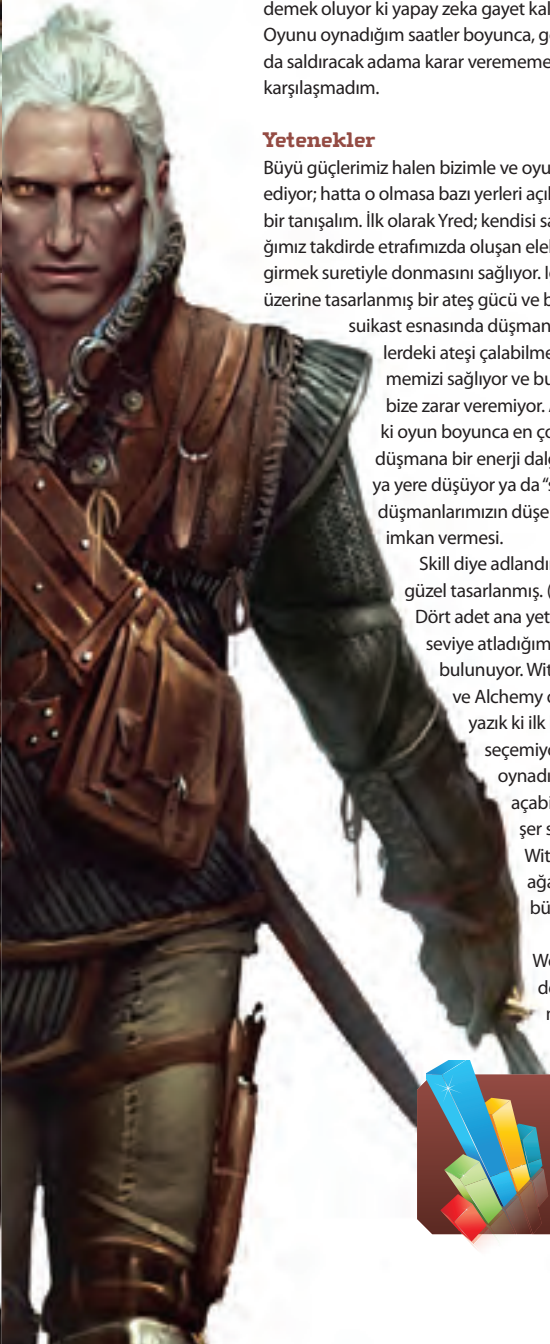
TW2, vaat ettiği her şeyi neredeyse başarıyla yerine getiren nadir oyunlardan bir tanesi. İnanılmaz bir senaryo ilerleyişi ve harika bir kurgu var. Bütün bunlara bir de hem diyaloglarla dolu oyun yapısı, hem de film havasındaki gidişat eklenince bizlere de başına oturup bitirene kadar yerimizden kalmamak düşüyor. Özellikle Mass Effect 2'deki gibi canlı geçişleri ve aynı zamanda 1200'lü yıllar Avrupa'sını bu denli kaliteli grafiklerle deneyim etmek isteyen herkesin oynaması gereken bir oyun TW2. ■ Ertuğrul Süngü

### The Witcher 2: Assassins of Kings

+ İnanılmaz grafikler, harika senaryo ve kurgu, mükemmel seslendirme  
- Arada sırada sapıtan yapay zeka, looting sisteminin zorluğu

9,2

msa 47080 Performansı: Çok İyi



**Alternatif**  
Dragon Age II (9,0)  
Fable III (8,5)  
Mass Effect 2 (8,9)



## Brink



“Arcade” FPS bekleyenler Brink’e buyursunlar!

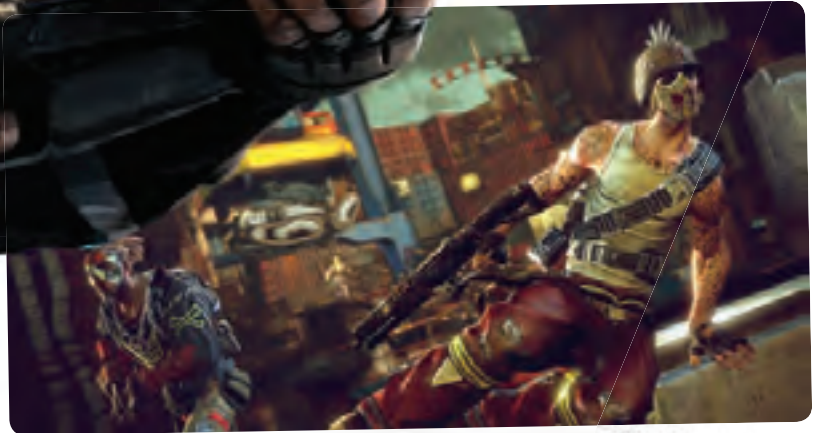
**B**u yıl heyecanla beklediğim oyunların sayısı bir elin parmaklarını geçmez, o parmaklardan da seçer olanı Brink idi. Bu kadar beklediğim bir oyunun yazısını almam da kaçınılmaz oldu. Şefik’e rica etmemden ve ona Burger King’de beş Steakhouse Menü ısmarlamamdan sonra (Evet, yiyebiliyor!) Brink’i aldım. Benim gibi oyunu merakla bekleyen iki arkadaşla birlikte, hemen hemen aynı vakitlerde oyunu yükledik ve iki tarafın amansızca çarpıştığı Brink dünyasına adımımızı attık. Ya Ark’ı kurtaracaktık ya da Ark’tan kaçacaktık.

### Ya sev, ya terk et!

Ark polisi aslında farklı söylüyor: Ya sev, ya sev! Sevecekler yani, kaçaranız yok ama kaçmaya çalışanlar da var. Direnişçilere, yani polislere göreyse teröristler. Yayıla yayıla Ark’ta yaşamak varken nedir kuzum bunların birbirleriyle alıp veremedikleri? Yani kısaca hikayeye bakalım. Brink, Ark adında, su

üzerinde yüzen, ileri teknoloji bir ada-şehirden başlıyor. Sadece ilk kurucuların, araştırmacıların, mühendislerin ve güvenlik görevlilerinin nüfusunu destekleyebiliyor ama hayat standartları gayet lüks. Gün geliyor, sular beklenmedik bir zamanda yükselmeye başlıyor ve Ark, okyanusun ortasına sürükleniyor. Bilinen dünyada yaşam imkansız hale geldikçe son kurusunu veren milyonlar Ark’a kaçıyor ve sığınmacı oluyorlar. Ark kurucuları bu sığınmacılara yer açıyor (İzbe, paslı, yaşanması zor yerler...), onları kendi işlerinde kullanıyor ama onlara yardım etmekte pek cömert davranmıyorlar. Dolayısıyla Joe Chan adında bir lider sayesinde millet galeyana geliyor ve isyan ediyor. Bazısı Ark’ı yok etmek, bazısı kontrolü ele almak, bazısıysa Ark’tan kaçıp dış dünyada sağlam kaldığına inandıkları yerlere, başka insanları keşfe çıkmak istiyorlar ve Ark güvenliğiyle çatışma başlıyor. Bu noktadan sonra siz karar verin; kim iyi, kim kötü?

Yapım **Splash Damage**  
Dağıtım **Bethesda Softworks**  
Tür **FPS**  
Platform **PC, PS3, Xbox 360**  
Web **www.brinkgame.com**





Oyunun hikayesi gerçekten ilginç ve hangi tarafla oynarsanız oynayın, tam olarak birini suçlayamıyorsunuz.

### Zengin karakter tasarımı

Kısa bir demo izledikten sonra size şöyle önemli bir soru sorulacak: "Escape the Ark" veya "Save the Ark". İlkinin seçerseniz direnişe, ikincisini seçerseniz güvenlik kuvvetlerine geçiyorsunuz. Bu sorudan sonra karakter yaratılmış oluyor ve oynayacağınız bütün oyunlarda alacağınız tecrübe puanı, bu karakterin hanesine yazılıyor. İsterseniz başka bir karakter de yaratabilirsiniz ama özellikle 10. seviyeden sonra kademe atlamak zor olduğundan sürekli karakter değiştirmek, gelişmenizi engellemekten başka bir şeye yaramıyor. Yani iyi düşünerek tarafınızı iyi seçin. Brink lanse edilirken, oyunun tasarımında trilyonlarca kombinasyon olacağı söylenmişti. Trilyonu bulur mu, bilmiyorum ama size gayet zengin bir içeriğin var olduğunu söyleyebilirim. Elbisenizden yüz hatlarınıza, dövmenizden şapkanıza kadar o kadar çok seçenek var ki bir oyuncunun diğerinin tıpatıp aynısı olması imkansız. Karakter ve kıyafet tasarımıysa çok renkli ve göze hitap eder cinsten. Hangisini seçeceğinizi şaşırıp kalıyor, oyuna başlamadan evvel Barbie'siyle oynayan kız çocuğu gibi uzunca bir zamanı karakter tasarımına harcıyorsunuz. Unutmadan söyleyeyim; dövmelerinizi ve sesinizi seçmek için tek hakkınız var, bunlar kalıcı.

### Adam vurmak önemli değil!

Her bölüme girişte o bölümün hikayesini ve ne yapmanız gerektiğini anlatan bir videoyla karşılaşacaksınız. Bunu dinledikten sonra tavsiyem, diğer oyuncuların hangi sınıfı aldığına bakarak gerekli sınıfı seçmeniz. Seçebileceğiniz dört sınıf var ve bu dört sınıfın yapabildiği farklı yetenekler mevcut. Brink'i oynarken dikkatinizi çekeceğinden eminim ki bu oyunda klasik kill / death karşılaştırması yok, puanları "Objective", yani yerine getirdiğiniz görevlerden toplayor ve bölüm birinciliği için çarpışyorsunuz. Yani isterseniz 100 adam vurun, bunun verdiği puan çok düşük. Görev yerine getirilmediğinden sonra 100 adam vurmuşsunuz, ne önemi var, değil mi? Dolayısıyla Objective sistemiyle Brink, sizi görev yapmaya, daha doğrusu takım oyunu oynamaya zorluyor. Takım oyunuyla dört klasik ama birbirinden farklı sınıfın uyum içinde çalışmasıyla oluyor: Soldier, Engineer, Medic ve Operative.

"Soldier, her silahı kullanabilir." klasik tespitini söylemeyeceğim; çünkü bu oyunda hangi silahı kullanabildiğiniz, vücut yapınıza göre

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

değişiyor. Soldier'ın avantajı, cephanesinin hiç bitmemesi. Mevcut cephaneniz tükendiğinde "X" tuşuna basıp bir süre beklerseniz, cebinizin yine mermiyle dolduğunu göreceksiniz. Brink'te takım oyunu önemli olduğundan "F" tuşuna basıp bir takım arkadaşınızın üzerine gelirsiniz, hem ona ekstra cephane vermiş, hem de sağlam puan almış olursunuz. Özellikle Engineer'ın ve Medic'in cephanesinin çabuk bittiğini aklınızda tutup bunlara yardım etmeye çalışın. Soldier ile kapalı kapıları ya da geçitleri patlatma görevini üstlenebilirsiniz. Görev almanın nasıl olduğunu ve çeşitlerini ileride belirteceğim. ▶

■ Böyle bir tip, akşam sokakta yürürken önüne çıksa değil cüzdanı vermek, banka hesabımı kendisine başışlar, evi üzerine yaparım.



## Dipçığı burnuna burnuna!

Oyun bir hayli hareketli olduğundan düşmanla aniden yüz yüze kalabilirsiniz. Koşuyor vaziyetteyseniz sorun yok, hemen bacaklarına kayın ama yürüyorsanız... İlk iş, refleks olarak dipçığı kafasının yumuşak bölümüne geçirin, sersemleyince ateş açın, genelde işe yarar.

► Engineer, bence oyundaki en kullanışlı sınıf. Öncelikle kendi silahlarını güçlendirebiliyor. Takım arkadaşlarına da yardım edip silahlarını güçlendiriyor ya da çelik yelek veriyor. Makineleri tamir edebiliyor, Operative'lerin hack'ledikleri cihazları tamir edebiliyor. Yere, yanına yaklaşan düşmana otomatik ateş eden makineli tüfek aparatı kurabiliyor, mayın dönebiliyor. Ciddi şekilde savunma ve sağlam bir düşman itici sınıfı. Tek zayıf yanı, çok çabuk cephanelerinin bitmesi ki bu gibi durumlarda Soldier'lardan yardım istemelisiniz.

Medic, Brink'in doktoru ve aldığı yetenek puanıyla en önemli destek sınıfı. Kendi sağlığını arttırabilir, aynı şekilde takım arkadaşlarına da bu özelliği uygulayabilir. Yaralanan arkadaşlarını iyileştirebilir, vurulup etkisiz hale gelen arkadaşlarınsa verdiği ilaçla yeniden oyuna sokabilir. Kapı kıramaz, cihaz hack'leyemez ama kaçırılması gereken kişileri iyileştirerek ilerlemelerini sağlar. (Bu şekilde iki görev var.) Yani kısaca arkadaşlarınız nereye gidiyorsa oraya ilerlersiniz ya da "Ben şu kapıyı patlatacağımı!" diyen adamı korumayı görev bilerek yaralandıkça onu iyileştirirsiniz.

Operative, bildiğiniz casus sınıfı. Oynaması çok eğlenceli ama bir o kadar da zor bir karakter. En önemli özelliği tabii ki kılık değiştirebilmesi. Ölen düşmanların yanına geldiğinizde onların şekline bürünebiliyorsunuz ama şekline büründüğünüz düşmanın ekranında "You have been hacked" diye bir uyarı çıkıyor. Yani takım arkadaşlarınızın arkasından sinsice yaklaşmaya çalışan başka bir "siz" görürseniz hemen vurmalsı-

## Alternatif

Bulletstorm (8,3)  
Mirror's Edge (9,6)  
Team Fortress 2 (-)

nız. Herhangi bir fonksiyonu yerine getirmeye kalktığınızda gizliliğiniz bozuluyor. Operative, düşman makineli silahlarını yeniden programlayıp kendi tarafına geçirebiliyor, makineliyi kendi yönetebiliyor, görevlerde ele geçirilmesi gereken bilgisayarlara kırabiliyor ve farklı el bombaları kullanabiliyor.

## Koş koş koş!

Brink'in en önemli özelliklerinden biri, parkur FPS'i olması. Akıllı parkur sistemi sayesinde haritada gördüğümüz nesnelere %90'ına tırmanabiliyor, üzerinden atlayabiliyor ya da altından kayarak geçebiliyorsunuz. Koşarken bir engelin üzerine bakıyorsanız üzerinden, altına bakıyorsanız altından otomatik olarak geçebiliyorsunuz. Parkur sisteminde vücut şekliniz çok önem kazanıyor; çünkü "azman" vücut şeklini seçerek oynarsanız, (Azmacıklar fazladan HP bonusu alıyor, minigun ve pompalı tüfek kullanabiliyor.) popoyu kaldıramaz ve iki adımlık yere bile tırmanamazsınız. Medium vücut seçeneğinde çoğu yerden geçebilirsiniz ama her yere tırmanmak istiyorsanız, Light sikleti seçmelisiniz. Bazı haritaların kestirme seçenekleri olduğundan maymun gibi oraya buraya atlamak çok önemli avantajlar sağlıyor. Bu yüzden vücut şeklinizi oynadığınız sınıfa göre seçip ona göre hareket etmek en mantıklısı. Kısacası Brink'te hareket etmekte olabildiğince özgürsünüz.

Silahlara gelince beklentiler biraz dumura uğruyor. Karakter tasarımına harcanan özen ne yazık ki silahlara yoğunlaştırılmamış. Her iki tarafın farklı silahları olduğunu düşünüyorsanız, yanılıyorsunuz; iki karşıt grubun silahları aynı. Silahlar ne yazık ki belli başlıklar altında toplanmamış ve seçim ekranına girdiğiniz zaman hepsi çingene bohçası gibi önünüze dağılıyor. Yani keskin nişancı tüfekleri (Zaten bu tip tek bir tüfek var.), tüfekler ve hafif makineli gibi başlıklar yok. Silahlar tanıdık değil, hepsine işkembeden isimler uydurulmuş ve çoğunun etkisi birbiriyle aynı. Genelde çoğu kişi oyundaki tek keskin nişancı tüfeğini alıyor. Silahlar hakkında söyleyebileceğim tek iyi şeyse eklenti yelpazesinin geniş olması. Bunları açmanız için de "Challenge" modundaki görevleri bir arkadaşınızla ya da tek



başınıza bilgisayara karşı oynayarak tamamlayabilirsiniz.

### Görev bizi bekler

Önceden de belirttiğim gibi Brink'in amacı adam vurdurmak değil, görev yaptırmak. Brink'i Team Fortress'in daha hızlı olarak düşünebilirsiniz. Temposu yüksek olduğundan parkur gazına gelip iki - üç düşmanın ortasına dalmak isteyebilirsiniz, dalıp da yüksek ihtimalle ölürsünüz. Bu yüzden oyuna başlarken görevin ne gerektirdiğine bakın. Her bölüm tek gereklilik içermiyor; yani ilk aşamada bir kapıyı patlatmak gerekirken, ikinci aşamada uçak yakıtı çalmak zorunda kalyorsunuz, sonra uçağın benzin deposunu tamir ediyorsunuz vesaire... Bu yüzden görev değişikliğe uğradıkça sınıf değiştirerek gerekli olan noktalara

## Görev yerine getirilmedikten sonra 100 adam vurmuşsunuz ne önemi var değil mi? Dolayısı ile "Objective" sistemi ile Brink sizi görev yapmaya daha doğrusu takım oyunu oynamaya zorluyor

destek verebilirsiniz. Fakat bir aracı tamir için takımınızda üç tane Engineer varsa sizin de onlara katılmanıza gerek yok, Medic olarak adamlara destek verebilirsiniz. Arkadaşınız "Aracı tamire gidiyorum." diyerek ne yapacağını belirtir, siz de "O arkadaşa eşlik ediyorum." diyerek ona yardımcı olduğunuz her noktada puan toplarsınız. Her görevi bitirmek için zamanla yarıştığınızı hatırlatmak isterim; bu yüzden genelde insanların aklına takım oyunu oynamak son iki - üç dakika içinde geliyor.

Toplamda sekiz harita mevcut fakat gelecek ücretsiz DLC'lerle yakında bu sayı artacak. Bazı haritalarda çıktığınız nokta, görev yerinize çok yakın olduğundan -eğer iyi oynayan bir takımınız yoksa- rakip takım sizi rahatlıkla kenara sıkıştırıp üst üste zevkle öldürebiliyor. Bu gibi durumlarda sinirlenip çok "rage quit" yaptığım oldu. Oyunun eksiklerinden biri de bu.

Brink'te karakter gelişimi seviye atlamak üzerine kurulu. Seviye atladıkça aldığınız puanlarla yeni yetenekleri açabilirsiniz. Toplamda 50 yetenek mevcut ve her sınıfa ait özel yetenekler mevcutken genel bir yelpazede her sınıfın kullanabileceği ortaklar kalemler de bulunmakta. Seviye farkı yeni oyuncuları zorlayabilir ki bu gibi durumlarda büyük ağabeylere destek vermek en iyisi. Seviye atlayarak daha güçlü ve yeni silahlar açılması, (Challenge ile açılyordu hatırlarsanız.) karakterler arasındaki dengesizliği azaltmış.

Çarpışma kısmına gelirse oyundaki "headshot" sistemi

düzgün çalışmıyor. Yani adamı kafasından vurmaya rağmen hemen inmediği de oluyor, indiği de. Buna rağmen oyunun güzel kısmı, hızlı yapısından dolayı soteye yatan fazla oyuncu olmaması. Genelde herkes ortalıkta koşuyor. Düşmanın üzerine koşarken "C" tuşuna basarsanız, ayaklarına doğru kayıp kısa bir süre yere düşürebilir ve böylece üzerine daha rahat mermi boşaltabilirsiniz. Fakat genel olarak silahlarla çarpışma kısmı, böyle bir oyundan beklediğiniz düello hissini vermiyor. Silah türleri genelde hafif makineli ve seri tüfekler olduğundan yapmanız gereken tek şey, hedefi seçip

mouse'un sol tuşuna basılı tutmak oluyor.

Bu oyunu uzun süreden beri bekleyen biri olarak, umutlarıma yenilmeden artılarını / eksilerini bütün açıklığıyla saydığımı düşünüyorum. Eksileri oyunu oynanmayacak duruma sokmuyor ama Splash Damage gibi Enemy Territory: Quake Wars şaheserini yaratmış bir firmanın bu noksanları kapatarak oyunu piyasaya sokması gerektirdiğini düşündürüyor. Çok ağır olmayan eksilere rağmen bolca artısı olan bir oyun Brink ve bunlar onu -eğer doğru ayarlar yamalarla yapılırsa- çok iyi potansiyeli olan bir oyun yapıyor.

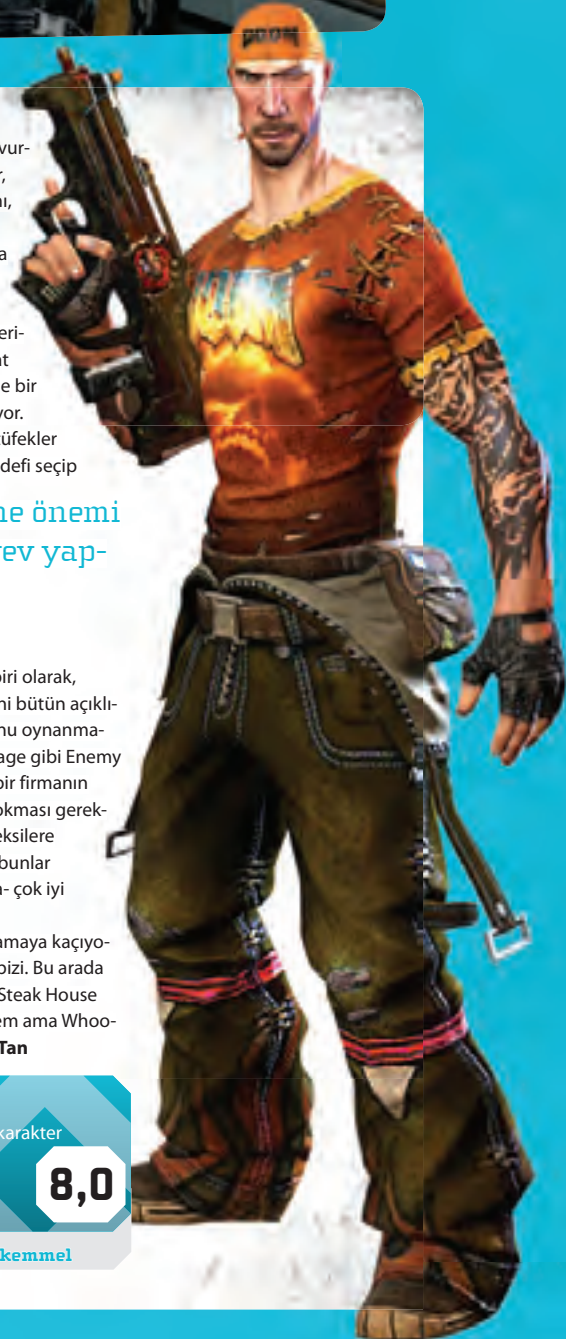
Haydi ben izninizle Mortal Kombat oynamaya kaçıyorum; achievement kölesi yaptım bu oyunlar bizi. Bu arada Şefik parantez açıp "Yok efendim, ben beş Steak House yemem." diyebilir inanmayın. (Vallahı yemem ama Whooper olsa düşünebilirim. - Şefik) **Nurettin Tan**

### Brink

- + Takım oyununa yönlendirmesi, zengin karakter tasarımı, parkur sistemi alt yapısı
- "Hitbox" dengesizliği, silah çeşitsizliği, harita azlığı

8,0

msa 47680 Performansı: Mükemmel



Yapım Owlchemy Labs  
Dağıtım Owlchemy Labs  
Tür Platform  
Platform iPhone, iPod Touch, iPad  
Web www.snuggletruck.com

## Snuggle Truck

Sıkı tutunun, yola çıkıyoruz!

**B**undan aylar, hatta belki de yıllar önce Trials adlı, motosiklet kullandığımız ve zorlu parkurlarda dengemizi kaybetmeden bitiş çizgisine ulaşmamız gereken oyundan bahsetmişimdir ya da bahsetmişizdir. Daha önce de işlenmiş olan, belki de Trials ile zirve yapan ve halen birçok oyunun da temelini oluşturan bu yapı, Snuggle Truck'ın da önemli özelliklerinden. Üstelik tek derdimiz denge de değil; kullandığımız kamyonetin kasasında bulunan sevimli,

### Snuggle Truck



İsim benzerliğini ya da aradaki tek harflik farkı fark ettiniz mi? Evet, Snuggle Truck'ın bir de Smuggle Truck adlı bir kardeşi var. Aslında bugün sadece Smuggle Truck ile tanışmış olabilirdik ama oyunun çıkış notasındaki fikir "yetkililer" tarafından kabul edilmeyince hem Smuggle Truck, hem de Snuggle Truck çıktı ortaya. Konu şu ki Smuggle Truck, ilk olarak ABD'ye göçmen olarak gitmek ve sınırdan kaçarak geçiş yapmak isteyen insanları konu alıyordu. Öyle kamyonetin kasasında sevimli hayvanlar değil, basbayağı insan taşımamız gerekiyordu ki Smuggle Truck'ta bunu yapabiliyoruz. Ne var ki bu konuyu oldukça hassas bulan Apple, özellikle de yol boyunca kamyonetten fırlayan bebeklerin olduğu sahneleri de gördükten sonra oyunun App Store üzerinden satılmayacağına karar verdi ve oyunda ufak bir değişiklik yapıldı, "m" harfinin yerini "n" harfi, kasadaki insanların yerini de hayvanlar aldı. Yapımcılar fikirlerinden döndüler mi? Hayır. Eğer oyunu PC'de veya Mac'te oynamak istiyorsanız, Smuggle Truck'ı satın alarak "orijinal fikirli" versiyonu da oynayabilirsiniz. Üstelik PC / Mac versiyonunu satın alanlar, oyunun iOS versiyonuna da ücretsiz olarak sahip olabilirler.

küçük ve tüylü hayvancıkları hayvanat bahçesine taşımamız gerekiyor. İlk başta gayet kolay bir görev gibi görünse de oyundaki birkaç bölümü geçtikten sonra işin hiç de sandığımız gibi kolay olmadığını görebilirsiniz.

Snuggle Truck'ta yer alan ilk Tutorial bölümünün bitirdiğinizde, karşınıza Easy, Medium, Hard ve Extreme başlıklar altında birçok bölüm geliyor. Tahmin edeceğinize üzere, zorluk seviyesi arttıkça parkurlar zorlaşıyor, değil hayvanları hayvanat bahçesine taşımak, zaman zaman kamyonu yolda tutmak bile bir hayli çaba gerektiriyor. Oyundaki tüm bölümler vadi, orman ve yeraltı tüneli gibi temalarda görsellikte hazırlanmış (Yapımcı ekilde eski bir LucasArts çalışanı olan ve The Curse of Monkey Island için arka plan çizimleri yapan birinin olduğunu da not düşelim bu noktada.) ve bu nedenle oyunu bir oturuşta bitirmeye kalktığınızda birbirine oldukça benzer parkurlarda ilerliyorsunuz gibi hissedebilirsiniz ki doğrudur, böyle bir hava var. Bölümlerin birçoğunu oyunun yapımcıları hazırlarken, bazı bölümlerin altında da oyun satışa çıkmadan önce düzenlenen bölüm tasarlama yarışmasına katılan oyuncuların imzaları var. Yani aslında, bölümleri birçok farklı insan tasarladığı için bölümler arasında farklılıklar mevcut. Üstelik oyuncular tarafından hazırlanmış bölümleri oynayabilmek de ayrı bir eğlence unsuru bana göre. (Oyuncuların hazırladığı bölümlerin sol üstünde, bölümü hazırlayanların isimleri de yer almakta.)

### Hayvanat bahçesi görüldü!

Snuggle Truck'ta 40'in üzerinde bölüm bulunuyor ve bu bölümlerde mutlu şona ulaşabilmek için gaz, fren ve denge kontrolünü iyi yapmamız gerekiyor. Ekranın sağına bastığınızda kamyonet hızlanıyor, soluna bastığınızdaysa yavaşlıyorsunuz. iPhone'u sağa sola yatırarak kamyonetin dengesini sağlamak mümkün ama çoğu bölümü bu detaya başvurmadan tamamlamak da mümkün. Bir de zaman zaman ortaya çıkan "ekstra sürat" ve "kapalı kasa" özellikleri var ve bunları almaya hak kazanarak çok hızlı yol alabiliyor ya da her türlü sarsıntıya karşı kasadaki hayvanları güvence alabiliyoruz.

Kasanın kapalı hale gelmesi şu açıdan önemli ki tüm bölümlerde ciddi tümsekler, çukurlar, dev kayalar, bataklıklar ve hatta TNT kutuları mevcut. Böyle bir ortamda sağlıklı bir şekilde yol almak, kamyonu dengede tutmak ve hayvanların kasada kalmasını sağlamak oldukça zorlaşıyor. Üstelik oyunun ödül sistemini de göz önüne aldığımızda hem bitiş noktasına getirmemiz gereken hayvan sayısı, hem de seyahat süresi değer kazanıyor. Öte yandan yol boyunca ilerlerken belli noktalarda ekstra birer hayvan daha atabiliyoruz kasaya ki bu yavru hayvanlar, kasadan fırlayıp düşüş geçiyor ve ağır çekimin eşlik ettiği anlarda hayvanların kasaya düşmesini sağlamamız gerekiyor.

Oyundaki her bölüm için beş farklı madalya mevcut. İlk üç madalya, hayvanat bahçesine en az bir, beş ya da yedi hayvanı belli sürelerde ulaştırmamız şart koşuyor. "Ark" adlı madalya en az dokuz hayvanı süre kısıtlaması olmadan, "Speed Run" adlı madalyaya sadece bir hayvanı istenen sürede bitiş noktasına ulaştırmamız sonucunda bizim oluyor. Tüm bu madalya süreci, oyunun ilerleyen zorluk seviyelerinin açılması için gereken minimum madalya miktarını tamamlamamız ve oyunun devamı için gerekli.

Snuggle Truck'ta Game Center ve buna paralel olarak hem Achievement, hem de Leaderboard desteği bulunmakta. Oyunda yer alan 40'in üzerinden bölümün sadece bir bölümünü kapsayan Leaderboard sistemi, bölüm seçme ekranına not düşülmüş durumda ve oyuncuları ayrı bir mücadele için çekiyor. Üstelik ilerleyen dönemde yayınlanacağı söylenen güncellemeler sayesinde yeni bölümler ve yeni mücadeleler de bizi bekliyor.

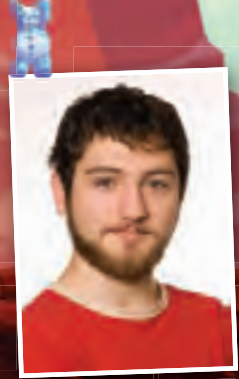
Bağımsız ve küçük bir ekip tarafından geliştirilen Snuggle Truck, mobil oyun meraklısı iPhone, iPod Touch ve iPad sahibi herkesin satın alıp oynaması gereken bir oyun. Başarılı görselliği, eğlenceli oynanışı, Brass Monkey teknolojisi başarıyla kullanması ve daha birçok detay ile bu üç platformun en iyi oyunları arasında şimdiden adını yazdırdığını söyleyebiliriz.

■ Şefik Akkoç

### Snuggle Truck

+ Eğlenceli oyun yapısı, renkli görsel tasarım, basit kontroller, Brass Monkey teknolojisi başarıyla kullanması ve daha birçok detay ile bu üç platformun en iyi oyunları arasında şimdiden adını yazdırdığını söyleyebiliriz.

9,0



Yılmaz Kıymaz

## Röportaj

Oyunun yapımcılarından Yılmaz Kıymaz ile oyun yapıcılığı üzerine...

*Owlchemy Labs'ın geliştirdiği oyunların altında Alex Schwartz ile beraber imzası bulunan Yılmaz Kıymaz'a hem oyun, hem de oyun yapıcılığı hakkında birkaç soru sorduk, o da ABD'den cevaplayıverdi. Buyurun...*

### Şefik Akkoç: Oyun yapıcılığına nasıl başladın?

**Yılmaz Kıymaz:** Annemden doğarak! Şaka bir yana, gençlik yıllarımın odak noktası bilgisayar oyunlarıydı. Üsküdar Amerikan Lisesi'nde ders projelerini hep oyun tasarlayarak tamamlamaya çalıştım. Hatırlıyorum, lisenin ikinci senesi, edebiyat dersinde Leyla ile Mecnun efsanesi üzerine bir proje hazırlamamız gerekiyordu. O zamanlar uzun uzun makale yazmak bana çok sıkıcı geldiği için ben de efsaneye uygun bir oyun tasarlamak istedim. Herhangi bir programlama ya da sanat deneyimim yoktu o vakit ama elimden geldiğince her şeyi hızla öğrenmeye ve pratiğe dökmeye hevesliydim. Kullanabileceğim programları internette araştırırken, 3D GameStudio programına denk geldim. Oyun yapımı konusunda deneyimim olmadığı için hemen "Ekran Görüntüleri" sayfasına gittim. Gördüklerimi beğenince de projem için bu programı kullanmaya karar verdim. Motorun sitesindeki örneklerden, forumlardan yararlanarak, oradan şu iki satır kodu, şuradan şu bedava 3D modeli kullanarak, basit 3D FPS kontrolleriyle dolaşılabilen ufak birkaç bölüm yarattım. Projeyi sınıfa sunma vakti geldiğinde, odadaki bilgisayarı projektöre bağladım ve bütün sınıfa yarattığım bu bölümleri gösterdim. Herkes çok beğenmişti, öğretmenim de dahil olmak üzere. O anda kariyerimin oyun yapıcılığı olacağını fark ettim.

Lisenin son senesinde, herkes ÖSS'ye hazırlanırken, ben ABD'de okumak istediğime karar verdim. Ama hangi üniversitelere başvuracağımı bilmiyordum. Bir gün lisemize yabancı üniversitelerden temsilciler geldi ve okulları hakkında bilgi vermek için yemekhanede masalar kurdular. Ben hepsini tek tek dolaşmaya başladım. Aşağı yukarı her okulun "Computer Science" bölümü vardı ama sadece Worcester Polytechnic Institute (WPI), bilgisayar oyunları üzerine lisans eğitimi veriyordu. Bölümünü adı "Interactive Media and Game Development" idi. Birçok başka okula da başvurumama rağmen WPI'a

gitmeye karar verdim ve oyun yapıcılığı yolculuğuma ilk adımı attım.

### ŞA: Smuggle Truck & Snuggle Truck öncesinde projelerin / projeleriniz nelerdi?

**YK:** Smuggle Truck, Owlchemy Labs'ın ilk projesi ama Owlchemy Labs'ı kendisiyle beraber kurduğum iş ortağım Alex ile WPI'da tanıştığımızdan beri beraber birçok proje üzerinde çalıştık. Bu projeler arasında en öne çıkanı Super Ramen Brothers projesiydi. 2010 yılına girerken 24 saat içerisinde bir iPhone oyunu yaratmaya karar verdik. "TouchArcade" isimli popüler iPhone portalının forumlarından tasarım fikirleri toplayarak hemen işe koyulduk ve Super Ramen Brothers'ı App Store'a bedava bir oyun olarak koyduk. Bugüne kadar yaklaşık 60.000 kere indirildi.

### ŞA: Smuggle Truck & Snuggle Truck'ın yapımı konusunda başlangıç noktası neydi ve süreç nasıl ilerledi?

**YK:** Smuggle Truck fikri Ağustos 2010'da, MIT'nin GAMBİT oyun laboratuvarlarında düzenlenen Immigration Jam (Göç konusu üzerine Game Jam.) sırasında ortaya çıktı. Immigration Jam'e katılan her takım, iki gün içerisinde göç ile ilgili bir oyun tasarlıyordu. Alex, kaşları kaldıracak türden bir oyun yapmak istediğine karar verdi ve bir beyin fırtınası sonucunda Smuggle Truck fikrine rast geldik. Oyunun öz mekaniklerini o 48 saat içerisinde tamamladık ve herkese sunduk. Oadaki herkesin tepkisinin kahkahalar atmak olduğunu görünce, eğlenceli bir oyun konsepti yarattığımızı anladık. Immigration Jam bittikten sonra boş vakitlerimizde Smuggle Truck üzerinde uğraşmaya devam ettik; bu noktada ikimiz de ayrı işlerde çalışıyorduk çünkü. Kasım 2010 gelip çıktığında, artık kendi oyun stüdyomuzu kurmamız gerektiğine karar verdik ve Smuggle Truck'ı Owlchemy Labs'ın ilk projesi olarak kucakladık.

### ŞA: İlerleyen dönemde oyunun içeriğini zenginleştirmeyi düşünüyor musunuz?

**YK:** Kesinlikle. Şu an oyun için yeni bölümler yapım

aşamasında ama en heyecan verici olan şey, yakın zamanda tüm oyuncularımıza sunacağımız 1.5 versiyonuyla bütün platformlarda çalışacak (iOS, PC ve Mac.) bir "Level Lobby" kurmuş olacağız. Bu yeni eklenti iPad ve PC / Mac oyuncularımızın kendi yarattıkları bölümleri diğer bütün oyuncularla paylaşabilmelerini sağlayacak ve oyuna inanılmaz derecede zenginleştirmeye destek olacak.

### ŞA: Geleceğe dair projelerin / projeleriniz var mı?

**YK:** Olmaz mı. Şimdilerde Smuggle Truck'ı geliştirmeye devam ederken bir taraftan ikinci projemize başladık bile. Henüz bu yeni projenin detaylarından bahsetmiyoruz ancak Boston'daki diğer bir oyun stüdyosuyla beraber çok heyecanlı bir girişimde olduğumuzu söyleyebiliriz.

### ŞA: Oyun yapıcısı olma hayali kuranlara tavsiyelerin var mı?

**YK:** Evet. Her ne kadar bu alanda ben de yeni sayılısam da (Yaş 23.), oyun yapıcısı olmak isteyenlere aktarabilecek bir iki anekdotum var. Birincisi; acı ama gerçek, oyun yapımı, oyun oynamaya benzemez. Her ne kadar oyun yapımı bazen oyun oynamak kadar eğlenceli olsa da aslında çok özenli araştırma ve çalışma gerektiriyor. Sürekli yeni şeyler öğrenmeye ve denemeye hevesli olmanız gerekiyor. Bu hevesi canlı tutmak için ben her gün başka oyun yapımcılarının blog'larını okuyorum ve onlarca siteden oyun endüstrisi ve oyun yapımı konusundaki haberleri, makaleleri takip ediyorum. Bu sitelerden öne çıkanlar; Gamasutra, AltDevBlogADay, Wolfire Games Blog, Above 49, Chris Hecker'in blogu, Games From Within (iOS oyun yapımcısı Noel Llopis'in blogu.). Birkaç sene öncesine kıyasla, oyun tasarımlarını gerçekleştirmek için ihtiyacınız olan oyun araçları ve motorlarına ulaşmak inanılmaz derecede kolaylaştı; bu durumdan kesinlikle yararlanın. Unity ve UDK gibi bedava versiyonları olan oyun motorları, oyununuzu konsept aşamasından prototip aşamasına getirmenizde size çok yardımcı olacaktır. Sıfırdan başlayıp kendi oyun motorunuzu yazmaya çalışmaktansa ilk başta bu halihazırda mevcut araçları kullanın. Eğer asıl isteğiniz, oyun araçları yazmaksa kendi araçlarınızı yazmak için başka araçları incelemeniz zaten gerekecek.

**Boss**

Büyük yaratıklarına karşı savaşmak belki de oyunun en eğlenceli kısmı. Üzerine çıktığımız yaratıkların her yerinde dolaşıp onlara sağlam saldırılar yaparak fazlasıyla zarar ve rebildığımız gibi, zayıf saldırılarla kendimize sağlık puanı da çıkarabiliyoruz.

# Thor: God of Thunder

## Yıldırımlarda parazit tehlikesi

“

Çizgi roman nedir?” diye baktığınız varsa kesinlikle Thor ismini duymuşsunuzdur. Kendisi en az Örümcek Adam kadar bilinen ve onun kadar olmasa da fazlasıyla hikayesi yayınlanmış bir karakterdir. İşin birazcık içerisindeyseniz de Marvel dünyasında kendisinden daha büyük bir karakter olmadığını fark etmişsinizdir; “büyüklük” derken hem endamından, hem de gücünden bahsediyoruz pek tabii ki. (Hulk’un en sinirli hali belki önünden geçer.) Uzunca bir bekleyiştikten sonra beyazperdeye yansımaya başaran efsanevi karakter, şimdi de oyunuyla karşımızda...

**Baba, baba, söyle bana**

Bütün oyun, -biz mutlu mesut yaşarken- bir anda üzerimize saldıran Jötun ekibinden kendimizi ve şehrimizi korumamız üzerine kurulmuş durumda. Malum; direkt olarak Thor ile bu TPS türündeki maceranın içerisine atılıyorz ama Odin’in desturunu almadan bu işlere kalkışınca, arada bir orta yerde kaldığımız da oluyor. Efendim, dediğim gibi oyun tam bir TPS, kamera açısı hiç de fena ayarlanmamış ve üzerine kullanılmayı bekleyen birçok tanrısal yeteneğimiz de oyunda kendisine yer bulmuş durumda.

Yaşam puanı ve mana puanı üzerine yoğunlaşmış bir oyun Thor zira mana puanlarımız olmazsa bir hiçiz. Bu puanlar, oyun içerisinde her saniye değiştirebildiğimiz Thuder ve Wind gibi rüzgar ve türevlerini kullanmamızı sağlayan özel hareketler için kullanılıyor. Yaptığımız vuruşlarınsa birçoğu kombo ve zırh kırmaktan tutun da kombolar sonundaki etkili bitiricileri yapmaya kadar uzanan ufak bir liste olarak karşımıza çıkıyor. Bu kadar adam dövüyoruz da bize kimse puan mı vermiyor?

Tabii ki veriyorlar, hem de en kalitelisinden Valor puanı. Valor puanları sayesinde de karakterimizin kişisel gelişimine katkıda bulunabiliyoruz. (“Sen kazana düştün” esprisinin tam zamanı!) Lightning, Thunder, Wind, Hammer, Melee ve General Power

olmak üzere bölünen yetenek ağacımızın her bir dalı da kendi içerisinde beşe bölünüyor. Oyunun belki de en ilginç kısmıysa Power Surge yeteneğimiz. Bazen Thor’a öyle bir haller oluyor ki sağlık ve mana barımız arasındaki boş kalan kısım bir anda dolmaya başlıyor, tek bir tuşla hayata geçirdiğimiz Power Surge gücümüzleyle etrafımızdaki bütün düşmanları temizleyebiliyoruz. Ha bu arada, Thor gibi karakter olur da uçmak olmaz mı? Estağfurullah, pır pır uçuyoruz efem etrafı...

**Kaldır şu çekici, gözüm görmesin!**

Fark ettiğiniz üzere hafiften eğlenmeye başladım... Benim size oyun hakkında söyleyebileceğim, aslında çok kısa: Sakın! Oyunun herhangi bir yerinde senaryo göremedim; hadi ben çok takılıyorum bu konuya da savaşlar nerede? Sürekli aynı kombolar, sürekli birbirinin benzeri düşmanlar. Karakterimizin ya da düşmanlarımızın yapabilecekleri herhangi bir hareket yok resmen ve bu sayede sadece ekranın etrafında koşturabiliyoruz. 2000 yılı civarında oynadığımız herhangi bir TPS’de bile en azından bir - iki tane akrobatik hareket vardı. Peh... Neyse, izin verin devam edeyim. Boss savaşlarında her şey anlamsız, yapılması gereken birçok şey üstü kapalı söylenmiş ve ta ki onlarca deneme sonrasında ne yapacağımızı keşfedebiliyoruz. Uçmak dediğime de inanmayın; hani Valhalla falan diyoruz ama baya yalan. Ancak haritada işaretli olan bir yere, tek bir düğme yardımıyla gidebiliyoruz ve o sırada zaten ekran kapanıyor, tam bu noktada da kamera açılır devreye gidiyor... Az önce dediğim gibi bolca koşmamız gerekiyor oyunda ve kamera resmen bizi çekmekten yoruluyor, bazı açılar tamamen görünmez hale gelebiliyor.

Anlayacağınız inanılmaz derecede tekdüze bir oyun Thor: God of Thunder. TPS diye belki alanlarınız olur, belki de karakteri çok sevdiğinden almak isteyenler olur ama oyun sektörüne katacağı ne yazık ki hiçbir şey yok. Aksine bütün firmalara ibret olacak görüntüler sergilenmesine sebep bir oyun kendisi...

■ Ertuğrul Süngü

**Alternatif**

Devil May Cry 4 (6,9)  
Spider-Man: SD (7,7)  
Splatterhouse (6,8)

**Thor: God of Thunder**

+ Serinin hayranlarına Thor’u kontrol edebilme şansı vermesi  
- Thor dışındaki her şey

**3,3**

Yapım Sega  
Dağıtım Sega  
Tür TPS  
Platform PS3, Xbox 360  
Web www.sega.com/thor/us  
Türkiye Dağıtıcısı Aral





## Don't Take it Personally, Babe...



Dedikodu!

**B**u oyunun neye benzediğini, anime tutkunları bilecektir. Ore no Imotou ga Konna ni Kawaii Wake ga Nai adlı animeyi izlediyeniz örneğin, buradaki küçük kız kardeşin deli gibi oynadığı oyunlardan bir tanesidir Don't Take it Personally. Sadece el çizimi, anime stili sabit grafiklerden oluşan oyunda, bir liseye atanan yeni bir öğretmenin rolünü üstleniyor. İki kez boşanmış ve kendi hayatından pek mutlu olmayan

bu adam, öğrencilerinin birbirleriyle mesajlaşmalarını her nasılsa takip edebiliyor. Bu oyunu oynamak için sağlam İngilizce'niz olması lazım, bunu not edin. Bundan daha ötesi, dedikoduya ve ilişkilere sıcak bakıyor olmalısınız. Yani o ona ne demiş, o aslında ne düşünüyor, bunların hepsini merak ediyor olmalısınız. **■ Tuna Şentuna**

Tür **Adventure**  
Yapım **Christine Love**  
Web **blog.scoutshonour.com** **8,3**



## Crazy Machines Elements

Ev yapımı makineler

**P**layStation 3 ve Xbox 360 için de piyasada olan oyunda birkaç farklı mod bulunuyor ama en eğlencelisi Puzzle Mode, bize çeşitli bulmacaları çözmemizi söylüyor. İki boyutlu bir düzeneğe gösteriliyor bize ve örneğin deniyor ki, "Arabanın vazoyu kırmasını sağla." Düzeneği çalıştırdığınızda arabayı çalıştırması gereken alete bir topun ulaşamadığını görüyor ve bize verilen birkaç parçayla bunu sağlamaya çalışıyoruz. İlerleyen bölümlerde parçaların sayısı artıyor ve hangi parçayı, düzeneğin neresine

getirmemiz gerektiğini daha zor kestiriyoruz.

Yenilenmiş grafikleri çok hoşuma gitse de oyunda kullanılan fizik beni pek tatmin etmedi. Eşyaların ağırlığı yokmuş gibi bir durum var. Bir top, bir duvara çarpınca sanki süngermiş gibi gözüküyor, bir kutu devrildiğinde kartondanmış hissiyatı yaratabiliyor ki böyle bir oyunda, bunlar gerçekten çok önemli. Yine de beğenilmeyecek bir oyun değil... **■ Tuna Şentuna**

Tür **Bulmaca**  
Yapım **Fakt Software**  
Web **www.fakt-software.com** **7,4**

## Cubetastic

PC'ler ve geri kalanları için



**C**ubetastic, PC'nin yanında, iPhone, iPod ve iPad için de piyasada ve oyunun internet sitesine girdiğinizde, siteye hangi sistemden giriş yaptığınız otomatik olarak algılanıyor ve oyunun o sürümü size sunuluyor. Her neyse, çok uzadı, konuya giriş yapamıyorum. Gerçi oyunda olan biteni elimizde tutarak test etmiştik daha önce. Hani şu renkli karelerden oluşan, Rubik'in küpü var ya... Her kenarında aynı renkleri dizmeye çalışıp başaramazdık. (Ben bayağı yetenezsizim bu konuda.) İşte Cubetastic'in özü de bu temayla

benimsemiş. Burada amaç, bir ışık topunu çıkışa ulaştırmak ama onu ulaştırmak için karelerden bir yol oluşturmak gerekiyor. Yolu oluşturan kareler de küpün saçma sapan yerlerinde olduğu için, küpü ha bire çevirmemiz gerekiyor. Başlarda çok basit birkaç örnekle başlıyoruz oyuna ama olay sonradan zıvanadan çıkıyor; çünkü hem küpler büyüyor, hem de yolu oluşturmak için gereken karelerin sayısı fazlalaşiyor.

**■ Tuna Şentuna**  
Tür **Bulmaca**  
Yapım **doPanic**  
Web **cubetasticapp.com** **8,4**



## Icebreakers

Kartopu savaşı!



**T**ron'daki motosikletleri hatırlar mısınız? Arkalarında bir iz bırakırlardı ve bu izler, birer duvar gibi davranırdı. Buradaki araçlarda da aynı özelliğin etkin olduğunu görüyoruz ama olayın Tron'daki ciddiyette olmadığı da aşikar. Multiplayer kısmında gerçek bir mücadele söz konusu. Oyundaki beş oyun tipinden birini seçip ya Deathmatch mücadelesine ya da bir şeyleri toplamamız gereken bir mücadeleye başlıyorsunuz. Her karakterin kendine özel bir hareketi var fakat hepsinin amacı aynı:

Rakiplerinden önde olmak.

Oyunda yaklaşık 10 tane farklı bölüm var ve hepsi power-up'larla, engellerle, rampalarla dolu. Stratejik kararlar vermek zor ama enerji tazeleyen eşyaları görmek zor ama enerji tazeleyen eşyaları görmek zor ama göz göre göre fırsat kaçırmaktır.

Ekranı dörde bölerek, Xbox 360 gamepad'leriyle de oynayabileceğiniz Icebreakers'ı beğenirseniz sitesinden cüzi bir miktara satın alabileceğinizi de hatırlatırım.

**■ Tuna Şentuna**  
Tür **Aksiyon**  
Yapım **Xibalba Studios**  
Web **icebreakers-game.com** **8,0**



Ertağral Sāngā

ROLE

PLAYING

GÜNLÜKLERİ

**G**eçen ay vermiş olduğum iki RPG oyunu beğenilmiş olacak ki, her yanım bir anda mail oldu. Aralarında en çok sorulan soruysa; "Bu oyunları nereden edineceğim?" yönünde oldu. Neverwinter Nights nispeten yeni bir oyun ve bu oyunu birçok yerden temin edebilirsiniz. Baldur's Gate serisine gelecek olursak; www.gog.com adresinden birçok eski ve ünlü oyuna çok cüzi bir rakam ödeyerek kavuşabilirsiniz. Bu önemli bilgiyi de verdikten sonra sıra geliyor tavsiye edeceğim yeni oyunlara. Bu seferki hedefim daha çok bilimkurgu severler için olacak. Malum geçen ayki iki oyunumda gayet fantastik oyunlardı.

## Çok eskilerde

O kadar da eski değil gibi geliyordu bana ilk başta ama yazıma başladığım andan itibaren fark ettim ki aslında bu oyunun çıkışından bu yana tam tamına 16 yıl geçmiş; 1995'den bu yana geçen yıllar içerisinde oyun sektörü ne kadar da değişmiş, bir de onu fark ettim. Bahsettiğim oyun Wing Commander IV (WC IV). Vakti zamanında kuzenim aracılığıyla varlığını öğrenmiş ve başrol oyuncusunu görünce de başından kalkamamıştım. Bu oyuncudan önce bize gereken bir başka isim var ki o da Chirs Roberts. Kendisi uzay savaşı bazlı simülasyonların atası diyebilirim.

WC IV serinin dördüncü oyunu olma özelliğini taşıdığı gibi, aynı zamanda da uzay simülasyonlarının da atası rolünde. Zira bu oyun piyasaya çıktığında daha önce (bençe) benzeri bir oyun yoktu piyasada. Bunun en büyük nedeniyse; WC IV'in hem uzayda, hem de istasyonda geçmesiydi. Takip edilen inanılmaz bir senaryosu olan ve de bir anda kendimi uzayda bulduğum çok az oyun hatırlıyorum. Bir diğer farklı durumsa; geçmişteki oyunların sinematik şekilde yapılmasından kaynaklanıyordu. Misal; Red Alert gibi oyunların demolarında hep gerçek insanlar oynardı. Fakat WC IV'in olduğu dönemde oyunun neredeyse tamamı sinematik bir şekilde tasarlanmıştı. İşte tam bu noktada deminden beri düşündüğümüz "Ne alaka arkadaş RPG ile

uzay simülasyonunun?" sorusunun cevabına geliyorum. Zira bütün bu sinematik sahneler arasında biz oyunculara çok büyük işler düşüyordu. Senaryo akarken sürekli duruyor ve bize birçok cevap hakkı veriliyordu. Özellikle dönemine göre o kadar farklı ve güzel yollar vardı ki WC IV'de, senaryo sürekli dallanıp budaklanabiliyordu. Bu oyun birçok yerde uzay simülasyonu olarak lanse edilmiş olabilir ama ne yazık ki içerisinde kocaman bir RPG barındırıyor. Eğer siz de benim gibi bilimkurgu hastası ve uzay mekiği meraklısı olduğunuz kadar RPG de seven insanlardansanız, bu oyunu kensinlikle oynamanız gerekiyor. Yani öyle böyle kaçarı yok... Bu arada yukarıda ismini vermediğim başrol oyuncusu; Star Wars'dan çok iyi tanıdığınız Mark Hammill!

## Planescape: Torment

Bu ismi duyunca bile bir silkinmeniz gerekiyor. Eğer böyle bir hissiyat sarmadıysa sizi, ya bu oyunu oynamadınız ya da oynadığınız dönem RPG nedir bilmiyordunuz. Efendim Planescape: Torment çok ama çok büyük bir dünyaya sahip. Bilimkurgu ögesi arayan oyuncuları şaşırtacak düzeyde materyale sahip oyundan ve aynı zamanda bir boyut kapısından girip, bir diğerinden çıkmamızı mümkün kılacak kadar da karıştıktı.





Fakat her gidişin bir dönüşü vardır değişimin ne yazık ki çalışmadığı bir dünyası vardı P:T'in. RPG denilince eğer aklınıza ilk gelen ya da aradığınız ilk şey diyalogsa, bu oyundan daha iyisini bulamayabilirsiniz. Hatta ve hatta başlangıç ve orta seviye İngilizceye sahip okurlarıma hiç tavsiye etmiyorum bu oyunu, zira dili ağır ve diyalogları anlamadığınız sürece bu oyundan hiçbir tat alamazsınız. Çünkü oyunu yönlendiren diyaloglar olduğu gibi, aynı zamanda da bütün senaryo burada saklı. Bir oyunu diyaloglarıyla bitirmek ve bütün olan biteni anlamak inanın bambaşka bir haz. Ayrıca daha önce görülmemiş ve benim için halen daha üretilememiş bir kurguya sahip P:T.

Oyunu ayrıca muhteşem hale getiren; tıpkı Baldur's Gate de olduğu gibi kendisine ait bir FRP sistemi bulunması. Gerçi sistem yine D&D ama kendisine ait kocaman bir dünyası olması, bu dünya hakkında onlarca farklı sistem kitabı üretmesi, oyunu zaten birkaç adımı öne taşımaya yetiyor. Bütün bu içeriğe rağmen P:T'i oynayıp da beğenmezseniz bir de kitaplarına bakmanızı tavsiye ederim.

## Knights of the Old Republic

Oyunumu tavsiye etmeden önce hemen değinmekte fayda var ki bahsettiğim oyun serinin ilk oyunu. İkinci oyun nedense çok tat vermemiştir. Aslında çok daha iyi şeyler yapabiliirdi Lucas Arts ama yine bir dingoluk yaptı ve serinin devamını pek umursamadı. (Bkz. Serinin devamı konumundaki yeni üç Star Wars filmi.) KotOR hiç beklemediğim bir anda çıkmıştı piyasaya. Daha doğrusu bu denli kaliteli bir RPG beklemedim Lucas Arts'tan. Malum, özellikle ilk filmin ardından piyasaya çıkan oyunlar bir hayli kötü ve amaçsızdı. Pek tabii işin içine ismi malum firma da girince işler birazcık daha değişti.

Efendim eğer Star Wars hayranıysanız ve bu oyunu oynamadıysanız çok şey kaçıyorsunuz demektir. Star Wars hayranı değilim diyorsanız, halen çok şey kaçırdığınıza değinmekte fayda var. Serinin kullandığı sistem yine D&D tabanlı ama bu sefer Star Wars için özel olarak geliştirilmiş bir sistemden bahsediyorum. Diğer oyunlarda da olduğu gibi bu sistemin de bir FRP seti bulunuyor. KotOR da birçok RPG oyunu gibi çok büyük bir dünyaya ve sonu gelmez diyaloglara sahip oyunlardan

bir tanesiydi. Fakat oyunu asıl mükemmel yapan geçtiği dönem ve bu dönemin hali hazırda olan film serileriyle kıyaslandığında harika bir uyumla yapılmış olmasıydı. Gücün iki tarafına da kayabilme ihtimalimizse, tam bir Star Wars havası katmış durumdaydı oyuna. Stat'ların ve yeteneklerin harika uyumuysa üzerinde durulması gereken bir başka durumdu. Son olarak oyunun ara birimi o kadar rahat ve kullanıma açıldı ki RPG oyunlarına yeni başlayan oyuncular bile çok hızlı ve rahat bir şekilde uyum sağlamışlardı KotOR'a. Benim size tavsiyem, grafikleri çok da eski olmayan, orta seviye İngilizce gereksinimi duyan ve de rahat oynanabilir bir bilimkurgu RPG isteyen herkesin bu oyunu oynaması yönünde olacaktır. Bakınız bu oyunu rahatça oynayabiliyor ve ilerleyebiliyorsunuz; işte o zaman zaman zaman Fallout 2 ve Planescape: Torment zamanıdır... (Fallout atladım sandınız değil mi? Neh neh neh.)

## Mass Effect

Bu sefer iki oyunu da baz aldığımızı düşünebilirsiniz. Serini üçüncü oyununu heyecanla beklediğimiz şu günlerde; tavsiye edilebilecek bilimkurgu RPG'lerin en önemlilerinden bir tanesi. İlk olarak kendisi grafik kalitesi ve RPG öğelerini bir arada isteyen oyuncular için tavsiye ettiğim oyun kategorisine giriyor. Özellikle son dönemlerde bilgisayar oyunculuğunun tamamen grafiğe önem verdiği bir noktada, hem grafik kalitesini, hem de senaryo akışıyla beni benden almış bir oyun serisidir ME. Bir noktada her şey ilk tavsiye ettiğim oyun olan Wing Commander'a bağlanıyor fark ettiyeniz. Neden mi? Çünkü birçoklarının dikkat dahi etmediği senaryo akışı, tıpkı Wing Commander'da olduğu gibidir ME'te de. Konuşmalar bütün oyunu kaplar, karakter animasyonları gerçekçidir ve yüz hatları birçok şeyi ele verir. Gemide geçen onlarca konuşmadan sonra görev yapmak üzere karaya inilir ve olaylar gelişir...

ME serisi bilimkurgu konusunda fazlasıyla iddialı bir yapım, öyle ki o kadar güzel şehir tasarımları var ki insan kendisini adeta kaybediyor. Gemimizse bir anda oyuncuya aitlik hissiyatı verebilen cinste tasarlanmış. Pek tabii yeni ve farklı savaş sistemiyse cabası... Bir nevi FPS oyunuyormuşçasına hızlı ve akıcı oyun yapısı, RPG türüne inanılmaz bir boyut ve yenilik getirmiş durumda.

Geçen ayki giriş yazımın ardından ancak iki oyuna yer verebilmişim fakat bu ay yeri bol buldum ve bir anda dört oyuna yer verebildiğimi fark ettim. Önceki sayıları okumayanlara hatırlatmakta fayda var; bu ismini verdiğim oyunlar has be has RPG oyunları olmakla beraber, bolca diyalog ve yüksek İngilizce gereksinimi istemektedirler. Bu aylık da bu kadar sevgili okur. Aklımda birkaç tane daha oyun var, belki önümüzdeki aya da onları yazarım ama beni bilirsiniz, bir anda farklı bir konuya yönelebilirim. Malum bu ara çok fazla çizgi roman çıktı...

[www.twitter.com/ErtugrulSungu](http://www.twitter.com/ErtugrulSungu)



## Ne dinledim?

Aslında çok bilindik gruplardan tavsiye etmezdim ama Within Temptation yeni albümüyle kendilerini tavsiye etmeye neden oldu. 1996 yılında kurulan grup, Sharon den Adel isimli ablamızın muhteşem vokalleriyle hayat buluyor. Genel hatlarıyla metal / rock, gothic metal ve senfonik metal türleri üzerinde dolaşan grup, en çok Ice Queen şarkısıyla biliniyor. Grubu benim için özel yapansa, Pagan tanrıları ve Pagan kültürünü temel alan şarkılar bestelemeleri. Benim size tavsiyem Ice Queen ile bu grubu dinlemeye başlamanız ve özellikle son albüme dikkat etmeniz. Ben severek dinliyorum, umarım sizler de severseniz.



## Ne okudum?

Aslında çok ama çok uzun zaman önce okumam gereken bir eseri sonunda tek seferde tükettim. Japonya'nın Edo döneminde yaşamış olan ve girdiği hiçbir savaşı kaybetmeyen, sonunda da kendisini bir dağa kapatan ünlü savaşçı Miyamoto Musashi'nin Beş Çember Kitabını okudum. Kendisi, hayatının son yıllarında kaleme aldığı kitabında, savaş stratejileri üzerinde duruyor ama bu stratejiler aynı zamanda günlük yaşamımızda ve kendi hayatımızda da kullanabileceğimiz konular olarak karşımıza çıkıyor. Konfüçyüs'ü düşünceyle bezenmiş, bu dünyayı kendi evreninde çözmüş bir savaşçının yazdıklarını okuyunca beni çok daha iyi anlayacaksınız.

# Auto SHOW

# TEST YILLIĞI 2011

## bayilerde

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



# 95

modelin

# YOL TESTİ

- ÖZEL TEST FOTOĞRAFLARI
- FABRİKA VERİLERİ
- ÖZEL TEST ÖLÇÜMLERİ
- SEDAN, HATCHBACK, SUV'LAR
- PREMIUM MODELLER
- BENZİNLİ VE DİZELLER
- HER MODELİN YAKIT TÜKETİM TESTİ SONUÇLARI



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

**DB**  
DOĞAN BURDA DERGİ

# Donanım

iPad 2 çıktı, gidip yerinden aldık!

**Ç**ay, Rize'den; Fındık, Ordu'dan; Elma, Amasya'dan; iPad 2, New York'tan alınır. Biz de üşenmedik ve özellikle iPad 2 almak için Central Park'ın köşesindeki Apple binasına sızdık. Güler yüzlü bir satıcı bulup "Sar oradan iki kilo iPad 2!" dedik. Malum, LEVEL dergisi artık LEVEL+ ile iPad'i olan okurların elinde, iPad'i olmayanların dilinde... Tabii ki geçtiğimiz Mayıs ayında LEVEL editörleri yine durduğu yerde duramadılar. Bazılarını bağlasan durmaz zaten. Editörlerden biri ABD'de, o Best Buy senin, bu Apple Store benim dolaşırken, LEVEL'in donanım

editörü Recep Baltaş da Abu Dabi'ye gitti. Okurlarımızı birinci elden bilgilendirmek için teknolojinin son harikalarını yerinde inceleyen Recep Baltaş, Arapların içinden anavatanına geri döndüğünde dünyanın dört bir yanından toplanıp önüne serilmiş son model ürünleri inceleme işine girişti. Hızını alamayan Recep Baltaş, test merkezindeki arızalı ürünleri de bir bir tamir etmeye başladı; hatta bir ara kendini tamir işine kaptıran Recep'in, Hürriyet'in alt katındaki spor salonunda bozulan koşu bantlarını da tamir ettiği rivayet ediliyor.



102

## iPad 2

Kimilerine göre oyuncak, kimilerine göre uzay teknolojisi.



104

## MSI GT680

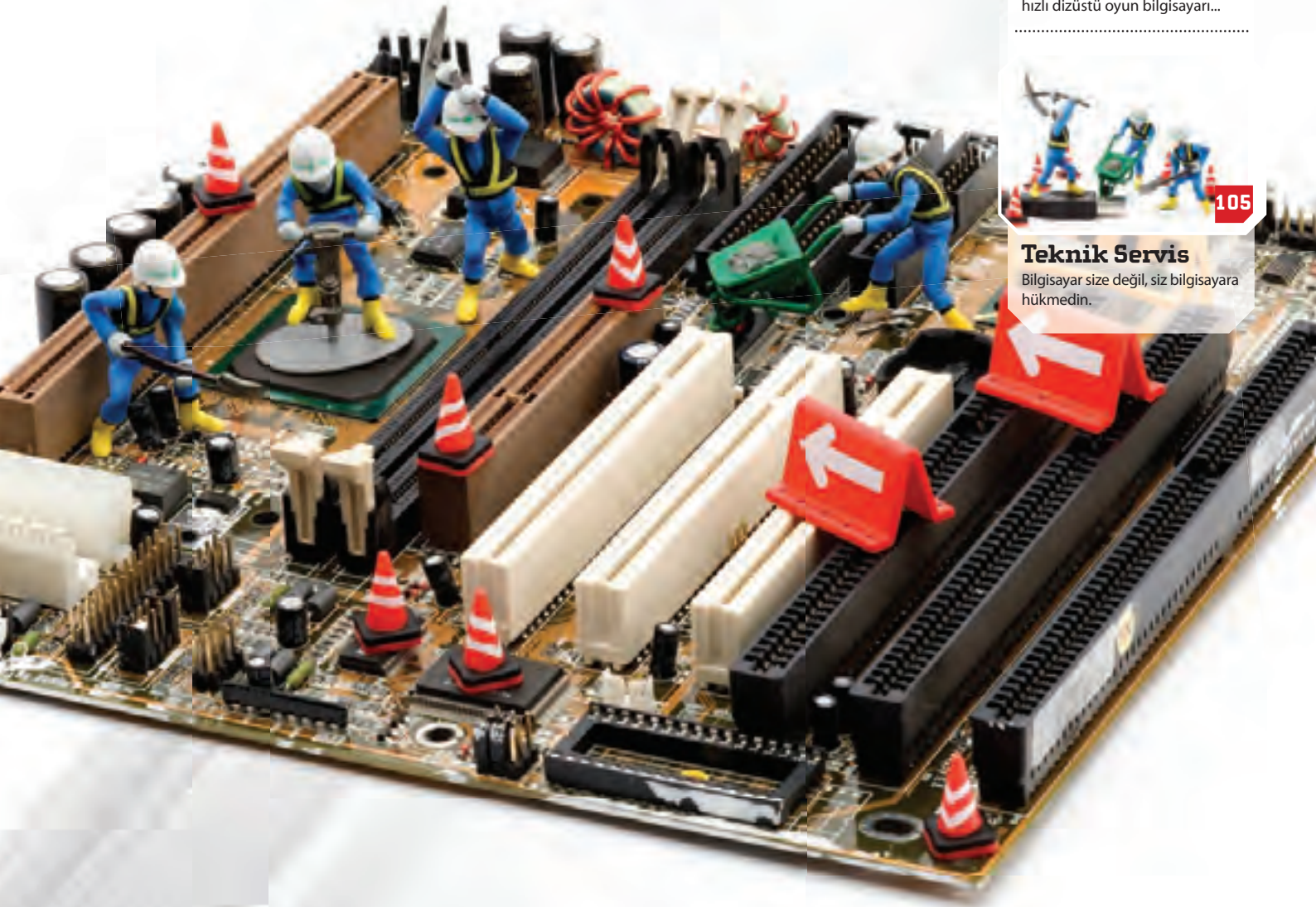
MSI'dan görüp görebileceğiniz en hızlı dizüstü oyun bilgisayarı...



105

## Teknik Servis

Bilgisayar size değil, siz bilgisayara hükmedin.



## 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



## Apple iPad 2 32 GB Wifi+3G



Yeni oyuncağımız hazır

**i** Pad aramıza gelene kadar piyasaya binlerce tablet bilgisayar çıkmış, fakat hiç biri beklentileri karşılamamıştı. Masaüstü bilgisayarlar için kullanılan işletim sistemini cep telefonuna uyarlamaya çalışıp "Başlat Menü"nü cebimize sokmayı amaçlayan düşünce, tablet dünyasında da başarısız olmuş ve ortaya kullanışsız ürünlerden başka bir şey çıkmamıştı. Dokunmatik özelliğinden yararlanmak için bir kaleme ihtiyaç duyan, elinizde 10 dakika tuttuktan sonra kollarınızı hissetmemenize neden olan ve dizüstü bilgisayardan tek farkı içerisindeki el yazısı tanıma yazılımı olan bu tabletlerin başarılı olması mucize olurdu. Dokunmatik özelliği tamamen parmaklarınız için düşünülmüş olan iPad ise, teknolojinin de desteğiyle birlikte tablet bilgisayarların pil, ağırlık ve boyut sorununu aşarak adeta çığır açtı. Şimdiye kadar piyasaya çıkan "tebletimsi"ler gibi gövde ve ekran olmak üzere iki farklı birimden oluşmak yerine Apple'ın diğer ürünlerinde de sık sık vurguladığı yekpare bir gövdeye sahip olan iPad, tabletlerin de artık taşınabileceğini gözler önüne serdi. iPad 2 ile birlikte ilk nesil ürünün birçok eksikliğini tamamlayan Apple, yine de iPad 3'ün önünü kapamamak için bazı özellikleri kendine sakladı. Peki, iPad ile devrim yaratan firmanın yeni ürününde bizleri ne gibi farklılıklar bekliyor?

### TEKNİK ÖZELLİKLER

<b>İşlemci:</b>	1GHz Apple A5 Çift Çekirdek
<b>Ekran:</b>	9.7" 1024x768 piksel
<b>Kablosuz:</b>	WiFi 802.11 b/g/n, Bluetooth 2.1
<b>3G Desteği:</b>	UMTS/HSDPA/HSUPA
<b>Kamera:</b>	720p arka kamera, VGA ön kamera
<b>Diğer:</b>	GPS, Cayroskop, İvmeölçer, Işık Algılayıcı

Apple, yeni iPad 2 ile iyileştirecek ve güncelleyecek epeyce özellik bulmuşa benziyor. Her ne kadar ekran çözünürlüğü artmasa da ve USB 3.0 katili, süper hızlı Thunderbolt bağlantısını göremesek de iPad 2'nin ilk iPad'e göre daha ince ve daha hafif olduğu dikkatlerden kaçmıyor. Bu bağlamda 8.8 mm kalınlığında olan iPad 2 artık %33 daha ince ve 600 gram ağırlığıyla da %15'e kadar daha hafif.

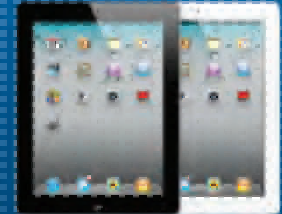
Sadece tasarım konusunda değil, performans konusunda önemli iyileştirmelere giden firma, iPad 2 ile artık çift çekirdekli bir işlemci sunuyor. Teoride iki kat daha hızlı olan bu işlemcinin oluşturacağı fark pratikte webde dolaşırken, film izlerken, görüntülü konuşmada, oyunlarda ve uygulamalar arası geçişte kendini gösterecek. iPad 2'ye donanımcı gözüyle baktığımızda ilk nesil iPad'e göre en büyük fark cihazın grafik performansında ortaya çıkıyor. Grafik yongasını da değiştiren Apple, yeni çok çekirdekli SGX543 ile artık oyunlar konusunda da söz sahibi olmak istiyor. Daha önce Apple ile Sony arasında taşınabilir oyun konsolları üzerinde büyük çekişmeler olduğunu görmüştük. Bu bağlamda oyun konusuna artık eskisinden daha fazla önem veren Apple, ileride uygulama mağazası ile oyun mağazasını birbirinden ayırma yoluna dahi gidebilir.

iPad 2'nin 3G bağlantılı sürümünü satın alacaklar için de bir değişiklik söz konusu. İlk iPad'de EDGE ve üç bant HSPA bağlantısı varken iPad 2'de EDGE'ın yanında bu defa dört bant UMTS/HSDPA/HSUPA desteği olacak. Bu da demek oluyor ki iPad 2 ile artık internette sörf yapmak da daha hızlı bir hal alacak. Tabii ki söz konusu 3G olunca Apple görüntülü konuşmayı da göz ardı edemezdi. iPad 2 ile ön kısma bir kamera yerleştiren firma, artık Face Time ile sevdiğinizle -veya patronunuzla- yüz yüze görüşmenize olanak tanıyor.

iPad'in en çok eleştirilen yönlerinden biri de kamerasının olmamasıydı. iPad 2 ile bu konuya da el atan Apple, kullanıcılara artık yüksek tanımlı videolar kaydetmeye ve yine yüksek kaliteli fotoğraf çekmeye olanak veren yeni bir arka kamera sunuyor. Bunun dışında üründe dikkat çeken bir başka yeniliğin de denge ölçer (Cayroskop) olduğunu görüyoruz. Söz konusu oyunlar olduğunda yaratıcı kullanım alanları olan denge ölçer, artık iPad 2 için oyun hazırlayanların emrinde. Son olarak iPad 2'nin oyunlar ve diğer uygulamalarda daha yüksek performans sunması için artık iki katı daha fazla, 512 MB RAM ile geldiğini belirtelim.

■ **Recep Baltaş**

### Apple iPad 2 32 GB Wifi+3G



- + Daha ince ve daha hafif
- + Fonksiyonel Çift Kamera
- + Daha hızlı işlemci
- Çözünürlük iPad ile aynı

**Fiyat:** 999 \$ + KDV

**İthalat:** Bilkom

**Web:** www.apple.com

**Puan:** 8/10

# Thermapak HeatShift 15"

## Fansız soğutma mı olurmuş

**T**hermapak'ın patentli HeatShift teknolojisini kullanan dizüstü bilgisayar soğutucusu, içerisindeki soğutma kristalleri ile dizüstü bilgisayarların oluşturduğu ısıyı emerek azaltmayı amaçlayan bir ürün. Dizüstü bilgisayarların sıklıkla yatakta, kanepede veya dizlerin üstünde kullandığını düşündüğümüzde soğutucu fanların bu yerlerde kullanılmasının zor olduğunu fark ediyoruz. HeatShift ise çalışmak için elektrige veya herhangi bir mekanik parçaya gerek duymuyor. Ürünün içerisindeki kristaller ısıyı emdikten sonra jel şeklinde eriyor ve emmiş oldukları bu ısıyı dağıtarak etkisiz hale getiriyorlar. Dizüstü bilgisayar kullanılmadığında veya soğutma işlemi sona erdiğinde erimiş olan jel tekrar katı hal alıyor. Yaptığımız testlerde 60 derecede çalışan dizüstü bilgisayarımızın ısısını 54 dereceye indirebilen ürün, patentli teknolojinin işlevselliğini kanıtladı. Çoğu dizüstü bilgisayarın soğutma için havayı alttan aldığı ayrıntısını da gözden kaçırmayan HeatShift, girintili çıkıntılı yapısıyla dizüstü

bilgisayarın kendi soğutmasını da engellemiyor. Ürünün özellikle dizüstü bilgisayarınızın ısıdan dizlerinizi yakmasına bir son vereceği kesin. ■ **Recep Baltaş**

+Sessiz soğutma  
+Dizleri koruyan yapı  
+Hafif tasarım  
-Çok etkili değil

**Fiyat:** 50 TL  
**İthalat:** Aksoy  
**Web:** www.aksoydisticaret.com  
**Puan:** 7/10

### TEKNİK ÖZELLİKLER

**Uyumluluk:** 15" dizüstü PC'ler  
**Soğutma:** 10 dereceye kadar  
**Materyal:** Isı emici kristal  
**Kaplama:** Kadife, Naylon  
**Boyutlar:** 13.8 x 0.4 x 11.8 İnç  
**Ağırlık:** 680 g



## MSI N580GTX Lightning

### Koltuğa yaslanma sırası sizde

**D**ünyanın tek GPU'lu en hızlı ekran kartı olma özelliğine sahip olan GTX 580 bu ay MSI ile Test Merkezi'mize konuk oldu. Firmanın ürettiği ekran kartları arasında en yüksek seviyeyi temsil eden Lightning serisine ait olan N580GTX Lightning, daha ilk bakışta soğutması ile dikkatimizi çeker. Bu bağlamda firmanın uzun zamandan beri kullandığı başarılı soğutma mimarisi Twin Frozr II'yi daha da geliştirerek Twin Frozr III'e terfi ettirdiğini görüyoruz. Fanların pervane tasarımını değiştiren MSI artık %20 daha fazla hava akımı oluşturarak ekran kartının 21 derece daha serin ve 5.5 dB de daha sessiz çalışmasını sağlıyor. Yine 9cm'lik fanların altındaki alüminyum ızgaralara da 8mm'lik normalden daha büyük olan ve firmanın SuperPipe adını verdiği ısı boruları eşlik ediyor. Bu yekpare soğutma bloğu sadece GPU'yu değil, diğer tüm bileşenleri de soğutuyor. Lightning'in bir diğer özelliği de hız aşırma için tasarlanmış olması. Bu bağlamda N580GTX Lightning'in, GTX 580'de 16 fazlı PWM tasarımını Dünya'daki ilk kullanan ekran kartı olduğunu da belirtmememizde fayda var. Yine bağımsız bellek güç mimarisi, iki katı daha fazla akım kapasitesi sunan bakır MOS ve mümkün olan en iyi güç gereksinimi için de Proadlizer yongası kartın diğer özellikleri arasında. Proadlizer yongasını biraz daha geniş ele alacak

olursak, NEC tarafından geliştirilen bu yonganın, anakart ve ekran kartlarında yer alan yüksek hızlı geçiş devrelerinin oluşturduğu parazitli etkin bir biçimde filtrelemek için gerekli olan kapasitörlerin sayısını azaltmak için tasarlandığını söyleyebiliriz. Çok düşük empedanslı kapasitörler ağından oluşan bu yonga, ek güç tüketimine neden olmadan oluşan paraziti bertaraf ediyor. Bu denli kaliteli bileşenleri ve soğutması olan N580GTX Lightning'i hız aşırması yapmamak olmazdı. Karttan mümkün olan en yüksek performansı elde etmek için firmanın AfterBurner II yazılımını çalıştırdık ve saat frekans hızlarını yükseltmeye başladık. Halihazırda stok GTX 580 modellerden yüksek olan kartın çekirdek frekansını 950 MHz'e bellek, Shader frekansını

1900 MHz'e ve bellek frekansını da 4600 MHz'e yükselttik. Sonuç olarak Full HD çözünürlükte CoD: MW2'de 200 FPS değerini veren kart artık 225 FPS sonucunu vermeye başladı. Yine 3DMark11 skoru da 6500'den 7200'e yükseldi. Sonuç olarak satın aldıktan sonra uzun süre arkanıza bakmayacağınız N580GTX Lightning ile Full HD oyun keyfi artık çok rahat. Tek yapmanız gereken koltuğunuza yaslanmak.

■ **Recep Baltaş**

**Fiyat:** 649 Dolar + KDV  
**İthalat:** Datagate, Mascom, Penta  
**Web:** www.tr.msi.com  
**Puan:** 9/10





## MSI GT680-SSD

Dünyanın en hızlı notebook'u

**O**yuncular son zamanlarda -özellikle de- SSD disklerin performansta ne gibi bir fark oluşturduğunu merak ediyorlar. İşte tam bu noktada ofisimize konuk olan MSI'in GT680-SSD oyuncu bilgisayarı, bu farkı gerçek anlamda hissetmenizi sağlayacak bir ürün. Sahip olduğu 128 GB'lık Intel SSD ile yaklaşık 10 saniyede sıfırdan Masaüstü'ne gelebilen GT680-SSD, oyunların yüklenmesinde de -oyunu kurduğunuz ortama bağlı olarak- en az iki kart fark yaratıyor. GT680-SSD'nin avantajlı olduğu bir başka nokta, her oyunda yer alan bölümler arası yüklemeler. SSD'nin 0.1 milisaniyelik erişim hızı ve saniyede 150 MB'ın üstündeki okuma performansı yeni bölümler yüklenirken PC başından kalkıp kahve makinesine yönelmenize gerek kalmıyor. Tabii ki SSD sadece oyunlarda kendini belli etmiyor. Programları kurarken artık çok daha hızlı geçişler mümkün oluyor. PhotoShop gibi, açılırken yüzlerce



ekleni yükleyen ağır yazılımlar dahi "Solid State Disk"ler sayesinde saniyeler içinde kullanıma hazır hale geliyor. Peki, MSI GT680-SSD tüm bunların yanında oyunculara başka neler sunuyor.

MSI'in öncelikle ekran konusunda oyunculara Full HD çözünürlüklü ve LED arka aydınlatmalı bir ekran sunduğunu görüyoruz. Hem RTS, hem de FPS oyunlarında çok daha geniş bir görüş alanına sahip olmanızı sağlayan bu ekranla daha en başta oyuna 1 - 0 önde başlıyorsunuz. Tabii ki bu ekranda 1080p filmleri izlemenin keyfi de ayrı bir konu. GT680'in 2.0 GHz hızında çalışan ve Turbo Boost ile 2.9 GHz'e kadar çıkabilen yeni nesil Sandy Bridge i7-2630QM işlemcisi, dördü sanal olmak üzere sekiz çekirdeğiyle performans ihtiyacını fazlasıyla karşılıyor. Eğer "Bu performans bana yetmez!" diyorsanız da sorun değil. Ürünün üzerindeki Turbo tuşuna bastığımızda Turbo Drive Engine+ devreye giriyor ve sisteme daha fazla güç vererek işlemci ve ekran kartını, sistem kararlılığından en ufak bir ödün bile vermeyecek overclock ediyor. Bu işlemden sonra sistem normalden fazla ısınacak diye bir derdiniz de olmuyor zira MSI, bunun için de bir Fan Boost tuşuna sahip. Tek tuşla fanların hızına kolayca hükmedebiliyorsunuz.

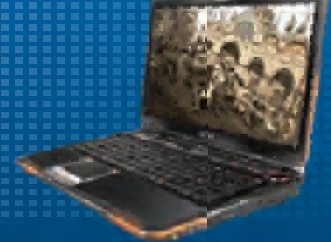
GT680 ise nispeten yumuşak kenarları, kımızı hatları ve peteği andıran tasarımıyla oyun bilgisayarları arasında rakiplerini gölgede bırakan bir ürün. Güç tuşunda kalkan ve touchpad'inde üçgen Assassin's Creed simgesi olan GT680, kırmızı etiketli WASD ve yön tuşlarıyla da farklı bir hava yaratıyor. Ürünle birlikte Assassin's Creed II DVD'si, taşıma çantası ve oyuncu mouse'u geldiğini de belirtelim. Söz konusu tasarım olduğunda, ürünün üzerindeki hoparlörlerden de bahsetmemizde fayda var. Baştan aşağıya elden geçirilmiş bir ses teknolojisiyle gelen bu

oyun canavarı, Dynaudio ve DTS Surround Sensation ile ses konusunda bizden tam not aldı. MSI'in oyun performansına da göz atmadan geçmiyoruz. GTX 460M ekran kartıyla gelen canavarın üstüne ilk saldıığımız oyun DirectX 11 destekli S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat. Full HD çözünürlükte 62 fps ile oyunu çerez niyetine yiyor MSI. Bir sonraki oyunumuz olan FarCry 2 de Full HD çözünürlükte ve Ultra ayarlarda 40 fps ile gayet akıcı. Sistem katili Metro 2033'ü dahi 1080p kalitesinde 30 fps ile oynatabilen GT680, Mafia II'de de en yüksek ayarları açmamıza izin verip oyunu 50 fps ile oynatarak bizden tam not alıyor. Son test ettiğimiz Crysis 2 ise yüksek ayarlarda saniyede 50 fps ile yine çok eğlenceli bir biçimde oynatabiliyor. **Recep Baltas**

### TEKNİK ÖZELLİKLER

İşlemci	Intel Core i7-2630QM 2.0 GHz
Bellek	12 GB DDR3-1333 MHz 4x3
Ekran	15.6" Full HD (1920x1080) LED
Ekran Kartı	nVidia GeForce GTX460M 1.5 GB DDR5
Görüntü Çıkışı	1x HDMI, 1x VGA
Depolama	128 GB SSD + 500 GB 7200 RPM SATA
Optik Sürücü	Blu-ray okuyucu, DVD yazıcı
Harici Depolama	2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 1x eSATA
Kart Okuyucu	SD, MMC, Memory Stick
Ses Çıkışı	8 Kanal
Ses Sistemi	2.1 Hoparlör THX TruStudio Pro, Subwoofer
Kablosuz Ağ	802.11 b/g/n WLAN, Bluetooth v2.1 + EDR
Web Kamera	HD 30 fps@720p
Pil	Dokuz hücreli Li-ion
Boyutlar	395 x 267 x 55 mm
Ağırlık	3.5 kilogram (Pil dahil.)
Diğer	Assassin's Creed II, oyuncu mouse'u, sırt çantası

### MSI GT680-SSD



- + Yüksek oyun performansı
- + USB 3.0 desteği
- + SSD
- + Zengin kutu içeriği

**Fiyat:** 2249 \$ + KDV  
**İthalat:** Penta  
**Web:** www.penta.com.tr  
**Puan:** 9/10





# Teknik Servis

**S:** Elimde Windows 7 Ultimate var. Acaba 32 bit mi iyi, 64 bit mi? Ve aralarındaki fark nedir? Volkan Yılmaz

**C:** 64 Bit hem 4 GB ve üstü bellek destekler hem de daha güvenlidir. Ayrıca Windows 7, 64 Bit olarak yazılmıştır. 32 Bit sürümü ise derlemedir. Yani 64 Bit daha stabil ve iyi çalışır.

**S:** Benim optik sürücü bilgisayarımda görülüyor. Ayrıca aygıt yöneticisinde de görülüyor, takılan DVD'leri okumuyor. Bazen kendiliğinden bilgisayarım geri geliyor ama geri kalan zamanda yok. Son iki üç haftadır mavi ekran alıyorum bunun ile bir ilgisi var mı? Ayrıca format atsam sorun düzeler mi? Ramazan

**C:** Bu güç tüketimiyle ilgili bir durum olabilir, DVD sürücüyü yerinden çıkış da olabilir. Sürücünün tuşuna bastığında açılıyorsa ve DVD'yi taktığında aygıt yöneticisinde çıkıyorsa DVD sürücüyü güç tasarrufu için kapatılıyor demektir. Bu dizüstü bilgisayarlarda olabilecek bir durum. Format atmana gerek yok ve mavi ekran hatasının bununla ilgisi olduğunu sanmıyorum.

**S:** Ben geçenlerde bir bilgisayar topladım. İki tane sorum olacaktı. USB 3.0'lar çalışmıyor, neden olabilir? BIOS ayarlarına baktım devrede görünüyor. Appcrash

hatası alıyorum bazen, bunu nasıl halledebilirim? Çağatay Ercan

**C:** USB 3.0 sürücüsü yüklü değilse çalışmaz. Windows 7 USB 3.0 için doğrudan destek vermiyor. Sürücüyü anakartına ait destek sayfasından indirmen gerek. AppCrash hatası genelde eski tip sürücüler ve programlardan kaynaklanıyor. Sisteme kurduğun eskiden kalma çöp programları kaldırdı. Program arşivi yapma ve programlarını sürekli güncel tut. Eski Anti-Virüsler yazılımlarını kurma ve yine anakart CD'sinden de kurulum yapma zira bunların hepsi eskimiştir.

**S:** Merhaba benim Asus K52JC modeli bir notebook'um var. Nvidia Optimus özellikli, Intel i5 işlemci, Nvidia Geforce 310M CUDA 1GB ekran kartı ve birde Intel tümleşik. Sorunum; ekran kartı ile ilgili bir hafta önce mavi ekran aldım ondan sonra Nvidia denetim masası vs. kayboldu tekrar aktif edemedim. Sürücüyü tekrardan kurmayı denedim lakin her denememde şöyle bir uyarı aldım "NVIDIA kurulum programı mevcut donanımınızla uyumlu bir sürücü bulamadı. Kurulum programı şimdi kapanacak.", aygıt yöneticisinden de baktım orda da gözüküyor kart. Sadece Intel tümleşik olan gözüküyor. Berk Özerğün

**C:** Öncelikle bilgisayarın şarjı takılı olsun. Sonrasında bir BIOS güncellemesi yap. Sonrasında

**Aygıt Yöneticisinde yeni donanımları taraması için tazele butonuna tıkla. Ayrıca Intel Yonga Seti Sürücüsünü de kurmayı unutma. Son olarak sürücüyü bir de Asus'un sitesinden indirmeyi dene.**

**S:** Ben Intel Core i5-2500K işlemcili, MSI P67A-GD65 anakartlı, 8 GB GSKILL Ripjaws DDR3 1600 MHz CL9 bellekli, 750 Watt'lık güç kaynaklı bir sistem toplayacağım. Grafik kartı olarak AMD Radeon HD 6990 düşünüyorum. Ayrıca PhysX desteği sağlayabilmek için GTX 460 almayı düşünüyorum. Anakartım destekler mi, güç kaynağım yeterli olur mu? Güç kaynağım yetersizse kaç Watt'lık bir güç kaynağı almalıyım? Yener İldan

**C:** HD 6990 almanı pek tavsiye etmem zira verdiğin paraya karşılık alacağın performansa değmeyeceği bir kart, aynı durum GTX 590 için de geçerli. Onun yerine HD 6970 almanı tavsiye ederim. PhysX desteği sunan oyunların sayısı sınırlı ve abartıldığı kadar büyük bir fark sunmuyor. İlla bu destek olsun dersen evet GTX 460 takabilirsin PhysX için. Güç kaynağı da yeterli olur.

**S:** Dün PS3 aldım, PlayStation network a girmeye çalışıyorum, bir türlü bağlanamadım. Ne denediysem olmadı. 3 - 4 gün daha giremezsem geri iade edeceğim. Yardımcı olursan sevinirim. Türkiye ve ABD ▶

▶ olmak üzere iki tane kullanıcı açtım fakat hiç birinde giremiyorum yaklaşık 5 - 6 saatten beri uğraşıyorum, çıldırmak üzereyim. İsmail Boncuk

**C: Sevgili İsmail sana iki haberim var. Biri iyi, biri kötü. Önce iyi haberden başlayalım. Şanslısın ki PS3'ünü PSN hack'lendikten sonra aldın. Bu sayede kredi kartı bilgilerin ve şifrelerin çalınmadı. Kötü haber ise PSN Mayıs ortasına kadar açılmayacak gibi zira Sony'nin sunucuları hack'lendi ve 70 milyondan fazla kişinin kişisel bilgileri çalındı. Sana tavsiyem PS3'ü iade et ve Kinect'li XBOX 360 Slim al.**

**S:** Benim 6 GB RAM, Intel Core i7-870 işlemci, 2GB ATI HD6750 Ekran Kartı (1 GB DDR5 Ayrılmış Bellek) ,1 TB hafıza özellikli bir bilgisayarım var. Sizin dergilerinizi her ay donanım sorularına bakıyorum, hep ekran kartı modelleri öneriyorsunuz ama hiç HD 6750 ekran kartını görmedim. İçime bir şey doğdu acaba kötü bir ekran kartına mı sahibim diye. Acaba sizin görüşünüz nedir? Ertan Değer

**C: Öncelikle "2GB ATI HD6750 Ekran Kartı" derken ne demek istediğini anlamadım. DVD'den Sabit Diske Recep Baltaş'ı her ay takip ediyorsan ekran kartında belleğin önemsiz olduğunu biliyorsundur. Yani o kart 2 GB olmuş, 4 GB olmuş, değişen bir şey yok maalesef. Ekran kartının performansı fena değil. Ama kötü olan ekran kartın değil, bilgisayarının markası. Sanırım marka PC aldın. Bir dahakine dergiyi daha iyi okumanı ve marka bilgisayarlardan uzak durmanı tavsiye ediyorum.**

**S:** Ekran kartının soldan ikinci rakamının yüksek olmasını öneriyorsunuz. Bu durumda soldan ikinci rakam oyun performansını gösteriyor diye düşünüyorum. Peki diğer rakamlar neyi belirtiyor? Mesela soldan üçüncü rakam soğutma performansını mı gösteriyor? Yoksa diğer rakamlar böyle bir bilgi vermiyor mu? Oğuzhan Özçelik

**C: Soldan ilk rakam kartı neslini gösteriyor. Şu anda AMD'den son nesil kartların soldaki ilk rakamı 6 iken Nvidia'da bu rakam 5. Soldan üçüncü rakam da performans gösteriyor fakat bu ikinci kadar önemli değil. Mesela HD 5770, HD 5750'den daha hızlıdır.**

**S:** Benim Win 7 64bit bilgisayarında tahminimce malware/spyware/virüs tarzı bir şey var ve bazı sitelerin videolarını açmamla ilgili sıkıntılar yaşıyorum ve bütün "browser"larımın aynı mesajı alıyorum "get the flash player". Bu sorunu çözmeye yardımcı olabileceğiniz bir öneriniz var mı? Bir de lütfen bana PC'yi çok fazla yavaşlatmayan ama korumada da kötü olmayan iyi bir anti virüs programı önerin. Ya-vaş olmasın diye de korumasız kalmak istemiyorum. Yardımcı olursanız çok sevinirim. Ceyhan Alp

**C: PC'de zararlı varsa Kaspersky Rescue Disk veya Norton Bootable Recovery CD ile taratın. Aksi takdirde zararlıyı bulmanız zor. Ücretsiz koruma dersanız MSE veya Panda Cloud tavsiye edebilirim. Bu arada tarayıcı olarak bir de Chrome deneyin. Ben onu kullanıyorum ve Flash kendi içinde geliyor.**

**S:** Yaza bir tablet bilgisayar almak istiyorum ve android olmasını istiyorum. Exper EasyPad P10AN02 için "iPad den sonra test merkezimize giren en iyi tablet" diye bahsedilmiş. Ben çıkışı Exper'in kalitesine pek güvenmiyorum ama Galaxy Tab'e göre de fiyatı çok çok daha iyi. Bu fiyat farkı niçin bu kadar fazla? Cem Bayraktar

**C: Exper'i ben test ettim ve gayet başarılı buldum. Zira cihazı Exper üretmiyor, kaliteli üretim yapan bir firmadan fason alıp marka basıyor Ama yaza kadar daha çok şey olacağı için biraz daha bekle derim. Samsung'un yeni tabletleri gelecek ve iPad 2 artık satışta. Biraz daha beklemekte fayda var.**

**S:** Dizüstü bilgisayar almayı düşünüyorum. İki seçenek arasında düşünmekteyim: Asus G53SW, MSI GT680. Hangisini alsam daha iyi bir karar vermiş olurum? Daha önce kullanmadığım çok kişinin elinde de görmediğim bir marka olan MSI konusunda da tereddüt ediyorum... Bu ikisi arasında hangisini seçmeliyim? bir ikincisi olarak bunların dışında notebook olarak ne önerebilirsiniz? Ümit Ertugrul

**C: Şimdi kontrol ettim. Asus'un yeni modeli 3.3 Kg yazıyor. Bu durumda MSI'dan 200 gram daha hafif. Fakat MSI'da disklerden biri 128 GB'lık Intel SSD. Bu yüzden açılıştta ve oyunlar yüklenirken çok fark ediyor. Biraz daha sabredersen MSI'n GX680 modeli de gelecek ve bu modelde daha yeni bir ekran kartı yer alacak: GTX 560. Yine GX 680 ile MSI'n çift SSD kullanması gibi durumları var. Bu durumda performans doruk yapacak tabii ki. Şu anki modelde de RAM miktarı MSI'n daha yüksek. Fiyat da SSD'ye göre gayet makul. Yalnız 3D istiyorum dersin Asus'u tercih etmelisin. Fakat 3D ile ürün oyunlarda biraz zorlanabilir.**

**S:** Bizde Toshiba'nın 40SL733G modeli bir LED TV var. Ben bu TV'ye benim şimdilik olan PC'yi takıyorum d-sub kabloluyla. Sonra ekran çözünürlüğünü 1920x1080 yapıyorum ve ekran kararıyor."Desteklenmeyen video formatı" diye bir hata çıkıyor. Bir oyunu da aynı çözünürlüğe ayarlıyorum aynı hata tekrar çıkıyor. Bu neyden kaynaklanıyor? TV'de Full HD diye geçiyor. Mustafa Can Bolel

**C: Öncelikle 8400 GS gibi bir bakkal kartı ile Full HD oyun oynamayı unut. Aldığın hatanın nedeni tazeleme oranından dolayı kaynaklanıyor olabilir. Eğer TV 60 Hz'den fazlasını desteklemiyorsa ve sen de PC'den 85 Hz veriyorsan bu hatayı alman doğal. Ayrıca neden VGA'dan bağlıyorsun HDMI veya DVI varken?**

**S:** Bilgisayarım her hangi bir oyunu oynarken önce birkaç kez oyunu simge durumuna getiriyor eğer oynamaya devam edersem bilgisayar kendini kapatıyor. Bunun sebebi nedir? Sistemim: Windows 7 32-bit, AMD Athlon 64x2 Dual Core Processor 4000+, 2 GB RAM, ATI Radeon HD 4670.

**C: Ekran kartını sök ve kontrol et. Fanı bozulmuş olabilir, tozlanmış olabilir veya termal macunu kurmuş olabilir. Bu durumda kart oyunun grafiklerini kaldıramaz. Ayrıca sürücüyü de güncellemeyi dene. Son sürüm Catalyst 11.4.**

**S:** nVidia'nın son sürücüsünü yüklediğimde kullanıcılarda "Updatuser" diye yeni bir profil oluşuyor. Silmek istiyorum ama silemiyorum bunun nVidia ile bir alakası var mı ya da kötü bir şey mi? Virüs ya da Truva atı? Yiğit Sarpkan

**C: nVidia'nın yeni sürücüleri otomatik güncelleştirme bilgisi özelliğiyle geliyor. Mesela sürücünün yeni bir sürümü çıktığında sistem sizi otomatik olarak bilgilendiriyor. Fakat bu sistem, bilgisayarınızda Updatuser adında bir klasör oluşturuyor. Bu klasör zararlı değildir ve hiç bir sorun teşkil etmez.**

**S:** Ben Sims 3 oynarken bazen bilgisayar kapanıyor. Yani oyun donuyor ve birkaç saniye sonra mavi bir ekran çıkıyor ve bilgisayar yeniden başlıyor. Dell Inspiron N5030, 2.3 GHz, 2 GB RAM, Mobile Intel 4 Series ekran kartı. Sorun nedir acaba?

**C: Sorun ekran kartının olmaması. Bilgisayarında bir ekran kartı yok. Bunun yerine basit bir dahili GPU var. Bu GPU da doğal olarak Sims 3 gibi bir oyunu kaldıramıyor ve ısınıyor. Sonunda da mavi ekranla birlikte sistem pes ediyor. Oyun oynamak istiyorsan buna uygun bir dizüstü PC almalısın.**

**S:** Bir notebook kullanıcıyım. Bilgisayarında GTA 4 ve Crysis 2'yi tam performansla oynamak istiyorum. Oyunların sistem gereksinimlerine baktığımda bilgisayarımın bu oyunları kaldırmaması lazım geliyor. Bu sorunumu birçok forum sitesinde paylaştım ve hepsinde bana XP'ye geçmem önerildi. Bilgisayarımın özellikleri şunlar: 4 GB RAM Intel Core 2 Duo 2.20 GHz TI Radeon 4330. Yunus Emre Taşkın

**C: Sevgili Yunus, bilgisayarının bu oyunları kaldırdığını nerden çıkardın? Ekran kartın HD 4330 ve soldan ikinci rakamı 3! O forum sitelerinde sana XP'ye geç diyecek kadar bilgisayar bilgisinden yoksun kişilere de, boş tavsiyelerde bulunacaklarına, açıp bir LEVEL okumalarını tavsiye edebilirsiniz mesela. Her zaman diyorum soldan ikinci rakam! Crysis 2 oynamak için en az HD 5650 gerekli.**

**S:** Ben bilgisayarında Assasins Creed II oynarken bir anda donmaya başladı. Sonra oyundan çıktım bir bilgisayarçıya götürdüm (Bakkal olmadığını düşündüğüm biri). Yaklaşık iki hafta sonra bilgisayarımı geri aldığımda bana "Anakart ekran kartını görmüyor." gibi bir şeyler dedi. Bana farklı bir ekran kartı taktığını onunla da oyun oynayabileceğimi fiyatının da yaklaşık 80 TL olduğunu söyledi. Ben hemen reddettim ekran kartını takip kasamı geri vermesini söyledim. Öyle de yaptı. Şu an hala ekran kartsız kullanıyorum; ama mesela Game Booster programında sistem özelliklerine girince ekran kartı olarak 8500 GT'yi gösteriyor. Maalesef masaüstünden özelliklere girerek bağdaştırıcı sekmesine tıklayınca ekran kartımın olmadığını gösteriyor. Bu duruma nasıl çare bulabilirim. Sistem özelliklerim: Asus M2N-X Plus, AMD Athlon X2 Dual Core Processor 5200+, 2 GB RAM, Windows XP Professional. Ali Selim Can Duman

**C: Öncelikle 8500 GT ekran kartı çok vasat bir kart. Bu kart oyun oynamak için değil, HTPC'lerde video oynamak için tasarlanmış bir kart. Bakkal olmadığını düşündüğün biri Bakkal'ın ta kendisi. Öncelikle PC'yi kapat ve VGA kablusunu anakarttan çıkarıp ekran kartına tak. Sonra bilgisayarı yeniden başlat bakalım ekran kartın gerçekten ölmüş mü? Tabi bundan önce vasat ekran kartının üzerindeki tozları temizlemeyi de unutma. Şansın varsa o vasat kartın üzerinde bir fan vardır. Kartın çalışıyorsa ve fanı yoksa bir fan koy altına. Böylece idare edersin, tabi yeni bir kart alana kadar. Kart bozuksa da sorun değil. Sisteminde zaten dahili bir ekran kartı var ve modeli NVIDIA GeForce 6100. Bu kart senin 8500 GT'nin yerine bir süre idare eder. Sen de bu esnada yeni alacağın HD 5670 için para biriktir. Son olarak şu XP'ye elveda deme vakti çoktan geçiyor... ■**

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

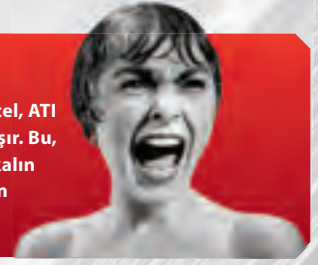
## En Saçma Donanım Soruları

**S:** Abi ben AMD sistemimde nVidia ekran kartı kullanmak istiyorum. Bazıları diyor ki performans düşüklüğü yaşarsın sıkıntılı olur diyorlar. Fakat üst düzey oyuncuların kimisi AMD Phenom II X6 ya

GTX 570 takıyorlar. Biliyorum bu sorulara kızılıyorsun ama bazı bakkallar kafamızı karıştırıyor.

**C:** Bakkallar her zaman ürünlerini satmak için yalana başvuracaktır. Ama

her zaman dediğim gibi AMD, Intel, ATI ve nVidia her zaman uyumlu çalışır. Bu, seni kandırmaya çalışan bir bakkalın dediğine değil, yasalarla korunan kararlara bağlıdır.



## Sistem Gereksinimleri



### Brink

**İşletim Sistemi:** Windows XP SP3 / Windows Vista SP2 / Windows 7 SP1  
**İşlemci:** Intel Quad Core i5 / AMD Phenom II X4  
**Bellek:** 3 GB RAM  
**Sabit Disk:** 8 GB boş alan  
**Ekran Kartı:** TI Radeon HD 5850 / nVidia GeForce GTX 460



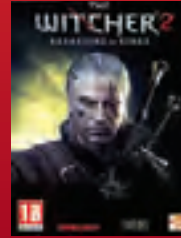
### DiRT 3

**İşletim Sistemi:** Windows Vista / Windows 7  
**İşlemci:** AMD Phenom II / Intel Core i7  
**Bellek:** 4 GB RAM  
**Sabit Disk:** 15 GB boş alan  
**Ekran Kartı:** AMD Radeon HD 6750 veya üstü



### Mount & Blade: With Fire and Sword

**İşletim Sistemi:** Windows XP SP3 / Windows Vista SP2 / Windows 7 SP1  
**İşlemci:** 2.1 GHz veya üstü  
**Bellek:** 4 GB RAM  
**Sabit Disk:** 900 MB boş alan  
**Ekran Kartı:** AMD Radeon HD 2000 serisi / nVidia GeForce 8000 serisi



### The Witcher 2: Assassins of Kings

**İşletim Sistemi:** Windows XP SP3 Windows / Windows Vista SP2 / Windows 7 SP1  
**İşlemci:** Dört çekirdekli Intel veya AMD  
**Bellek:** 4 GB RAM  
**Sabit Disk:** 16 GB boş alan  
**Ekran Kartı:** ATI Radeon HD 4850 / nVidia GeForce GTX 260

## SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	350 Watt Güç Kaynaklı Standart/ Mini ITX	500 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı ATX	750 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı Tower ATX
ANAKART	AMD Hudson-M1 FCH Tabanlı Anakart	Intel P55 / AMD 8XX PCIe 2.1 / USB 3.0	Intel P67 / AMD 890 Yonga Seti (SATA 3.0 / USB 3.0)
İŞLEMÇİ	AMD Fusion E-350	Intel Core i3 / AMD Athlon II X2, X4	Intel Core i5 - i7 / AMD Phenom / Phenom II X4 / X6-Black Edition
BELLEK	2 GB DDR3 1066 MHz	4 GB DDR3 1066/ 1333 (2 x 2048 MB)	4 GB DDR3 1333-1600 6x2048 MB DDR3 Triple Channel
EKRAN KARTI	Dahili AMD Radeon HD 6310 (DirectX 11)	Radeon HD 5750 / HD 5770 / GeForce GTX 550	AMD HD 6970 / 6990 - GeForce GTX 590
SABİT DİSK	500 GB 7200 RPM	1 TB 7200 RPM	2x 1 TB (RAID 0/1) / 64 GB SATA III 550
OPTİK SÜRÜCÜ	Slim DVD-RW SATA (Çift Katman)	Super Multi DVD-RW SATA (Çift Katman)	DVD-RW / Blu-ray Combo SATA
TV KARTI	Yok	Analog - Hybrid veya DVB-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 SP1	Microsoft Windows 7 Home Premium 64 Bit SP1	Microsoft Windows 7 Professional 64 Bit SP1
FİYAT	<b>500 Dolar</b>	<b>1500 Dolar</b>	<b>3000 Dolar</b>

# L.A. NOIRE

## Bana sadece doğruyu söyleyeceğine dair yemin et

Sevgili dostlarım, hoş geldiniz. Bu ayki Rehber bölümümüzde, son zamanların en iddialı yapımlarından biri olan... Ya böyle bir insan olsaydım ey okur? "Mıy mıy" anlatıp dursaydım standart cümlelerle... Hiç bana yakışır mıydı? Hiç bunu hak ettiğinizi düşünür müydünüz? Ben olsam "Aaaeeh, yine Tuna mı yazmış; yırt at sayfayı!" derdim.

İşte böyle bir insan olmadığım için size şimdi çok eğlenceli bir rehber sunacağım. Her tarafı şaka dolu, sıfır bilgi içeren... Bakın böyle olsaydım da iyi olmazdı. O yüzden ne yaptım, beynimin şaka yapan sağ lobu ile ciddi takılan sol lobunu harmanladım, birbirine kattım ve bu rehberi yazarken bana eşlik etmesi için masanın üstüne koydum. Bakın sonuç ne oldu... ■ Tuna Şentuna

### Şehirde birkaç adım

Bildiğiniz üzere L.A. Noire'in oynanışını birkaç bölüme ayırabiliriz. Yayan dolaşım, araçla dolaşım, silahlı çatışmalar ve sorgu bölümü.

Yaya olarak Los Angeles'ta nasıl bir duruş sergilediğimize bakalım öncelikle. Eğer daha önce herhangi bir GTA oyununu oynadıysanız (İlk ikisi sayılmaz.), karakterinizin hareketleri size son derece tanıdık gelecektir. Karakterimiz Cole Phelps, analog stick'i itelediğinizde varsayılan olarak yürüyor. Koşmasını istersek R2 veya RT tuşlarını kullanıyoruz. Koşmak Phelps'i yormuyor ve dilerseniz şehrin en başından sonuna kadar koşabilirsiniz.

Şehirde durup dururken yaya olarak dolaşmanın pek anlamı yok ve karakterinizi yürütmeniz gereken yerler genellikle olay mahalli ve sorguya çekeceğiniz insanların evleri oluyor. Evlere adım attığınızda karakteriniz birtakım eşyalarla etkileşime geçiyor ve bundan fazlasını yapmayı da reddediyor. Yani durup dururken kenarda duran sandalyeyi alıp duvara çalamıyorsunuz. (Zaten deli derlerdi.)



### Benim küçük arabam

Yine GTA'da olduğu gibi oyundaki her türlü aracı kullanmamız mümkün. Hayır, boşu boşuna bir askeri üs aramayın, tanka veya helikoptere binme imkanımız yok. (O yıllarda helikopter var mıydı ki...) Genellikle kendi aracımızı tercih edeceğimiz oyunda, aracımız fazla hasar alıp yürümez hale gelirse başka araçlara da geçiş yapabiliyoruz. Şanslıysak, kendi aracımızdan daha hızlı olanını bulmak da mümkün.

Araç kullanımı çok kolay. Yine analog stick yardımıyla yönlendiriyoruz aracımızı lakin görüyoruz ki araçlar biraz ani hareketler yapabiliyor. Eğer hızınız fazlaysa NFS'deki gibi iki aracı arasından geçmeye çalışmayın zira kaza kaçınılmaz olabiliyor.

Aracın fren kontrolünün yanında R1 veya RB tuşlarıyla çalıştırılan el freni kontrolü de bulunuyor. El freniyle dönüş yaptığımızdaysa araba bir hayli savruluyor ve toparlamak güç oluyor; çok ihtiyacımız olmadığında kullanmayın derim.

Polis arabalarını kontrol ederken sireni çalıştırmak da mümkün. Bu sireni sizi fark eden araçların yoldan çekilmesini bir ölçüde sağlıyor ama bazı sığırlar, yoldan çekilmeyi reddediyor ve son hız kaçmakta olan bir suçluyu yakalamanızı engelleyebiliyor.



### Bırak silahını!

Biraz “çakma” olarak nitelendirebileceğim çatışma sahneleri, oyunun çok monoton olmaması ve diyaloglarla oyunun boğulmaması için oyuna eklenmiş gibi geldi bana ama olsun, bu bölümleri oynamak da zevkliydi.

Silahlı çatışmalara ne zaman giriyoruz, bir bakalım... Öncelikle senaryo gerektirdiğinde silahlı çatışmalara giriyoruz. Karakterimiz her zaman yanında, cephane problemi olmayan bir tabanca taşıyor ve düşmanlarımız belirlediğinde, onları etkisiz hale getirmek için de gayet etkili oluyor.

Ekranın sol alt kısmındaki ufak haritada kırmızı noktalar belirlediğinde anlayın ki birileri size ateş etmek için hazırlanmış ve belki de ateş ediyor bile. Silahlar kımından çıktuktan sonra kontrollerde de bir değişim oluyor ve karakteriniz L2 veya LT tuşuyla hedef alıyor, R2 veya RT ile de ateş ediyor. Hedef noktasını sadece ufak, beyaz bir nokta gösteriyor fakat düşmanlarımız geri zekalı gibi davrandığı için onları vurmakta bir zorluk çekmiyorsunuz. Her türlü aksiyon oyununda olduğu gibi burada da düşmanlarınızı kafasından vurmak, onlardan tek vuruşta kurtulabilmenizi sağlıyor.

Bazı düşmanlarımız makineli veya pompalı tüfeklerle size ateş edebiliyor. Cole Phelps de sıradan bir insanoğlu olduğu için kurşunlara fazla dayanamıyor. Dolayısıyla, her türlü çatışmada R1 veya RB tuşuyla bir yerlerde siper almanız gerekiyor. Eğer “Aim Assist”i açık tutuyorsanız, siperden çıktığımızda hedef noktası direkt olarak düşmanımızın üstüne geliyor ve size de onu vurmak için sadece ateş etme tuşuna basmak kalıyor.

Karakteriniz çatışmalarda sadece tek bir silah kullanmak zorunda da değil. Düşmanlarından düşen silahların tümünü ele geçirip aynen tabancasındaki sınırsız cephane gibi, cephane sıkıntısı olmadan kullanabiliyor. Pompalı tüfek yakın mesafede çok etkiliyken, uzun mesafede kullanıldığında bir tabanca kıvamında çalışıyor. Makineli tüfekse her anlamda çok şık bir silah.

Çatışmalarda düşmanlarınızı tek tek vurmanın yanında, etraftaki varillere de yönelebiliyorsunuz. Böylece bir grup düşmanı tek bir atışla patlamanın içine çekmeniz mümkün olabiliyor. (Sinema setindeki görevde bu varillere dikkat edin.)

### Olay mahalli

Bir cinayet işlendikten sonra soluğu hemen olay mahallinde alıyoruz. Olay mahallin polisler tarafından çevrelendiği için kimse delilleri bozamiyor ve tüm deliller de alfabetik olarak işaretleniyor.

Olay mahalline varduktan hemen sonra ilk önce olay mahallindeki doktorla konuşun. Size cinayetin nasıl işlendiği konusundaki ilk ipuçlarını o veriyor. Ardından cesedi inceleyin. Karakterimiz cesede yaklaştığında, cesedin birkaç kısmına bakabilmesine olanak veriliyor. İki eline birden bakabilir, yüzünü inceleyebilir veya bir kıyafet giyiyorsa bunun ceplerine göz

atabilirsiniz. Eğer maktulün bir bölgesinde dikkat çeken bir durum varsa gamepad’de bir titreşim oluyor ve X veya A tuşuyla bu bölgeye yaklaşabiliyorsunuz. Bu durum gerçekleştiğinde, her zaman yeni bir ipucuna kavuşuyorsunuz.

Olay mahallinde cesedin yanında incelenebilecek, cinayetin geride bıraktığı izler neticesinde birkaç tane daha bölge oluyor. Bunlara da yaklaşmak ve incelemek durumundasınız ve genellikle her birinden bir ipucu çıkıyor; hatta bazı ipuçlarını almazsanız, oyun ilerlemiyor ve bir şeyleri eksik yaptığımızı anlıyorsunuz.



## Sorgu

Suçlu adayı olarak gördüğümüz arkadaşları sorguya çekmeden önce, bundan bir önceki aşamaya göz atalım. Birçok görevde, birilerini ararken onlara ya rast geliyoruz ya da nerede olduklarını bilerek oraya hareket ediyoruz. Onlara adlarıyla seslendiğimiz andaysa ipler kopuyor ve bir kovalamaca başlıyor. Suçlu olduğunu düşündüğümüz kişi önde, biz arkada, koşmaya başlıyoruz. Burada oyun bize bir hayli yardımcı oluyor ve genelde karakterimizi sadece suçlunun peşinden koşmaya yönlendirmek yeterli oluyor. Şayet ki karakterimiz koşarken, elinde silahını tutuyorsa önümüzdeki adamı durdurmak için uyarı atışı yapabiliyoruz. Ne var ki genellikle bu kaçış sahnelerini sonuna kadar oynamamız için silah kullanımına izin verilmiyor.

Ve zanlıların sorgulanmasına geldik. Oyunun en önemli ve büyük kısmı, sorgular ve bu sorgular her türlü yerde gerçekleşebiliyor. Aslında sorgu durumunu, "soru sorma" olarak genelleyebiliriz oyun için; çünkü bir barmene de

soru sorma şeklimiz aynı, suçlu olduğundan emin olduğumuz bir adama da.

Sorgu başladığında karşımızdaki kişiye ilk sorumuzu yöneliyoruz. Soracağımız sorular, bulduğumuz ipuçları neticesinde ortaya çıkıyor ki olay mahalli incelemesini de yine bu sayfalar da bulabilirsiniz. Soruya yanıt veren karaktere cevaben üç şıkkımız var. Eğer söylediklerine inanıyorsak "Truth"u, söylediklerinde eksikler olduğunu düşünüyorsak "Doubt"ı veya yalan söylediğinden eminsek "Lie"i seçiyoruz. Lie seçeneğini seçtiğimizdeyse zanlı bize, neye dayanarak onun yalan söylediğini düşündüğümüzü soruyor. Bu durumda da elimizdeki ipuçlarından bir tanesini göstermemiz gerekiyor. Eğer bunu yapamazsak,

boşu boşuna sorgudaki karakteri suçladığımız için elimize hiçbir şey geçmiyor, zanlı sorudan kaçmış oluyor.

Peki neye göre anlıyoruz zanlının cevabının doğru olup olmadığını? L.A. Noire'in oyun dünyasına kazandırdığı yeni yüz mimikleri teknolojisi, zanlıları ele veriyor. Bir soruyu cevapladıktan sonra zanlının yüzüne bakın. Eğer sıkıntılı tavırlar takınıyorsa anlayın ki ya bir şeyler saklıyor ya da yalan söylüyor. Elinizde delil varsa direkt olarak Lie'a basabilirsiniz, hiç çekinmeyin.

Sorgu sırasında elinizde ne delil var, neler sorabilirsiniz, bunların hepsine Select veya Back tuşuyla ulaşabiliyorsunuz. Her sorguda, ilk soruyu sormadan önce elinizdeki ipuçlarına bir göz atın.



## Not defteri

Cole Phelps, bilinçli ve düzenli bir detektif. Her türlü bilgiyi not defterine kaydediyor ve bu not defterini her zaman yanında taşıyor.

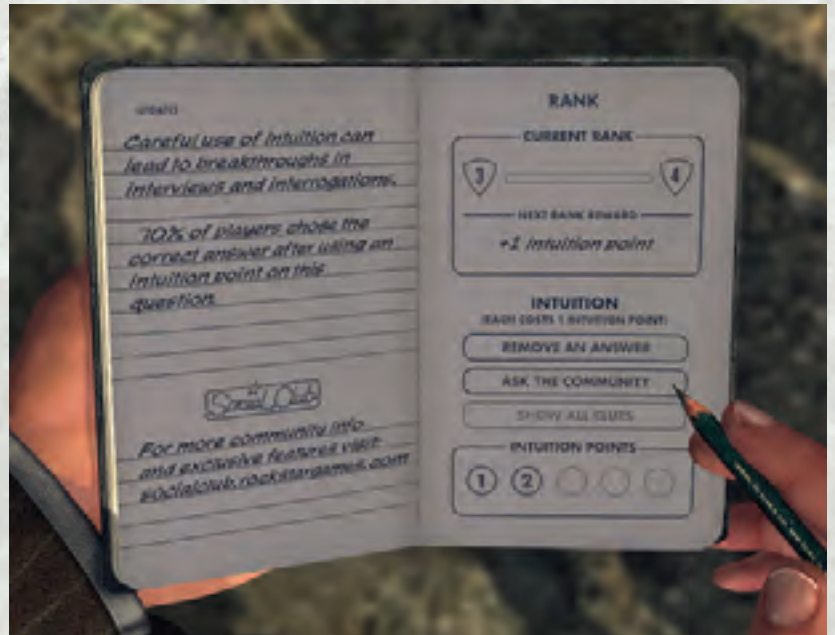
Select veya Back tuşuyla ulaşabileceğimiz not defterini ilk açtığımızda üç tane başlık sizi karşılıyor: People, Clues ve Locations.

People kısmında dava dosyasıyla ilgili olan isimler yer alıyor. Bu isimler, siz birileriyle tanıştıkça, birilerinin isimleri geçtikçe de çoğalıyor.

Clues, davayla ilgili bulduğunuz tüm delilleri gösteriyor. Her delilin ufak da bir açıklaması olduğu için sorgu sırasında hangisini kullanabileceğinizi önceden anlayabiliyorsunuz.

Locations bölümü oyunda en çok başvuracağımız kısım olacak zira bir dava boyunca birçok bölgeye gitmeniz gerekecek ve bir bölgeyi, hedef olarak belirlemediğiniz sürece onu devasa Los Angeles haritasında göremeyeceksiniz.

Bu üç seçeneğin yanında, Intuition ve Case Objectives adında iki seçenek daha göreceksiniz. Intuition'ı bir sonraki başlıkta derinlemesine inceleyeceğiz, onu atlayalım. Case Objectives'e gelirse, davada ne yöne gitmeniz gerektiği, bir sonraki aşamada ne yapmalısınız, bunları öğrenebileceğiniz tek yer bu seçeneğin altında yer alıyor.



## Sezercik

Sezgileriniz bu oyunda önemli. Diyelim ki bir sorgudanız. Sorgudaki adamın bir şeyler gizlediğinden emin gibisiniz ama yalan söylediğinden de şüpheleniyorsunuz. Eğer sezgilerinizi kullanabilmeniz için en az bir "sezgi" puanı sahibiyse, varolan üç seçenektan bir tanesini ortadan kaldırabilirsiniz.

Bunu yapmak yerine, internet bağlantısına sahipseniz "Ask the Community" seçeneğiyle oyuncuların bu durumda en çok hangi cevabı seçtiğine de göz atma olanağınız bulunuyor.

Intuition'ı sorgu dışında kullanmanız da mümkün ve bu sayede ipuçları haritada size gösteriliyor, siz de delilleri elinizle koymuş gibi buluyorsunuz.

Peki Intuition puanları nasıl kazanılıyor?

Oyun boyunca birtakım hareketleriniz, tecrübe puanı olarak size geri dönüyor ve bunlarla da rütbemizi yükseltiyoruz. Her rütbe, bize bir Intuition puanı olarak geri dönüyor. Hangi hareketlerimiz bize tecrübe puanı sağlıyor:

- Sorgularda, zanlının veya sorgudaki kişinin verdiği cevabın doğru mu, yanlış mı olduğunu bilmek.

- Yan görevleri tamamlamak.
- Farklı tipte arabalara binmek.
- Landmark'ları keşfetmek.
- Film rulolarını bulmak.

Bu konuları biraz açalım. Örneğin; bir sorgudanız ve dört tane soru soracaksınız. Tahminlerinizin doğru gittiği her sorunun yanında bir "check" işareti oluyor, yanlış olanlarda ise



X. Bu dört sorunun tamamında çuvallarsanız, hiç tecrübe puanı alamadan kalkıyorsunuz masadan. İki tanesinde doğru tahmin yürütürseniz, az bir tecrübe puanı alıyorsunuz. Hepsini bildiğinizdeyse bir sonraki seviyeye atmanızda fayda sağlayacak, büyük bir tecrübe puanı sizin oluyor.

Yan görevler, araç kullanırken radyodan gelen polis çağrılarına cevap vererek alınıyor. Olay mahalline doğru sürerken bu sinyallerden bir tanesini yakalayıp cevap vererseniz, haritada kaçan adam olarak gösterilen ikona doğru gitmeniz gerekiyor. Buradaki olayı -ki genelde kısa sürüyor- çözdük-

ten sonra, hiç de fena sayılmayacak bir tecrübe puanına konuyorsunuz.

Oyundaki onlarca farklı marka arabayı keşfetmek ve onlara binmek, ufak da olsa tecrübe puanı sağlıyor ve sırf bunun için şehirde yayan dolaşıp araba peşinde koşabilirsiniz.

Landmark'lar, yani önemli yapılar genellikle bir yerden bir yere araçla giderken karşınıza çıkıyor. Bunlar da size ufak bir tecrübe puanı katkısı sağlıyor.

Film rulolarını bulmak tam bir şans. Bunları bulmak için şehrin altını üstüne getirmelisiniz ki bunu da yürüterek yapmanız, sonuca daha kolay ulaşmanızı sağlıyor.

## Genel tavsiyeler

- Olay mahallinde olsun, bir evde olsun, her yeri didik didik edin. Gamepad'in her titrediği yere bakın ve arka planda çalan esrarengiz müzik durmadan, buna son vermeyin. (Müzik durduğunda bulunacak daha fazla delil olmadığı da ortaya çıkıyor.)

- Sorgu sırasında mimiklere çok dikkat edin. İlerleyen bölümlerde karakterler renk vermemek için çok çabalyor.

- Eğer bir sorguda çok başarısız olursanız, sorgudan hemen sonra hiçbir yere adım atmadan oyundan çıkın ve kayıt dosyasını geri yükleyin. Muhtemelen sorguya başlamadan hemen önce oyuna geri döneceksiniz. (Eğer sorgudan önce ortalıkta delil bulduysanız, bunları da tekrar bulmanız gerekiyor.)

- Yan görevlere çıkmak istiyorsanız, bir polis aracı kullanmanız gerekiyor; çünkü polis anonslarını sadece bu araçlarda duyabiliyorsunuz.

- Silahlı çatışmalarda kahramanlık yapmak için çabalamayın. İnsan gibi, saklanarak ve kendinizi en uygun anda göstererek ateş edin. Zaten çok basit olan çatışmalarda ölmek, sinirlerinizi bozabilir.

- Aracınızı yola park edip yol tarafından inerseniz, avar avar etrafa bakmayın. Araçlar size çarpıp çok anlamsız bir şekilde ölmenize neden olabilir.

- Sezgi puanlarını ipucu bulmak için harcamayın. İpuçlarını aramanız gereken alanlar zaten çok kısıtlı, illa ki onlara bir şekilde erişiyorsunuz. Bu puanları daha çok sorgu sırasında kullanmaya özen gösterin.

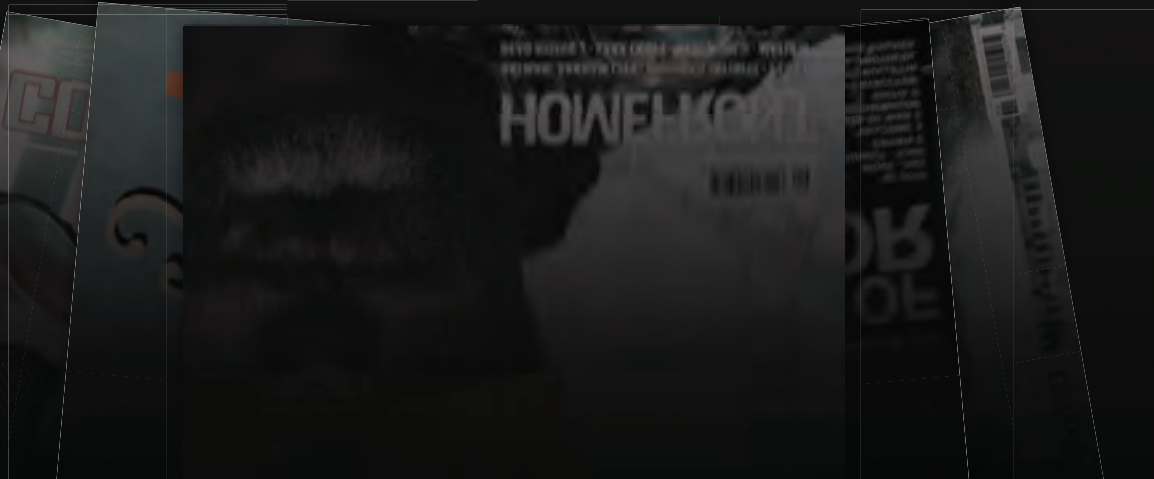
- Haritada işaretlediğiniz noktaya çabuk ulaşmak istiyorsanız, aracımıza Üçgen veya Y tuşuna uzunca basarak binin; böylece aracı ortağınızın sürmesini sağlayacak ve gitmeniz gereken yere saniyeler içerisinde varacaksınız.



# LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

69 TL





# ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum

Yenileme

**ABONE  
OLMAK İÇİN**  
0212 478 0 300  
www.doganburda.com

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

**Abonelik Bedelini**  Havale ile gönderiyorum  Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

**Kart Sahibini Adı Soyadı:** \_\_\_\_\_

Visa

Master Card

**Kart No:** \_\_\_\_\_

**Son Kullanma Tarihi:** \_\_\_\_\_

**Güvenlik No:** \_\_\_\_\_

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

**Yurtiçi kargo**

ile imza karşılığı  
teslim edilecektir.

## Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik **69 TL**

Bu form 30 Haziran 2011 tarihine kadar geçerlidir.

### Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası

İstanbul Kurumsal şubesi

IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adrese posta veya faks yoluyla ulaştırınız.

\*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

**\*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)**

Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

**Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.**

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL

Tel: 0212 478 0 300

Faks: 0212 410 35 12-13

E-Posta: abone@doganburda.com

Web: www.doganburda.com



# PC TOP 10



## Batman: Arkham Asylum

Çizgi romandan, diziden, filminden ya da herhangi bir eserden oyuna uyarlanan gelmiş geçmiş en iyi yapım belki de.

3.0 Ghz İşlemci,  
ATI 1300 / nVidia 6600 Ekran  
Kartı, 2 GB RAM

**Yapım** Rocksteady

**Dağıtım** Eidos

**Çıkış Tarihi** 2009



## Battlefield: Bad Company 2

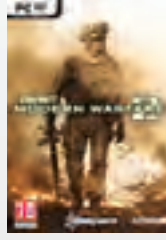
Bad Company'nin devam oyunu, sadece Battlefield serisinin en iyi oyunu olmakla kalmadı, Call of Duty 4: Modern Warfare'ı da geride bıraktı.

2.0 Ghz İşlemci, ATI X1900 /  
nVidia 7800GT Ekran Kartı, 2  
GB RAM

**Yapım** EA DICE

**Dağıtım** EA

**Çıkış Tarihi** 2010



## Call of Duty: Modern Warfare 2

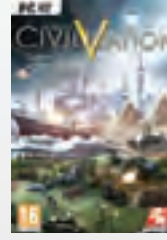
Activision'ın en çok güvendiği para basma makinelerinden Call of Duty serisi, son oyunuyla yine zirve yaptı.

2.4 Ghz İşlemci,  
ATI 9800 Pro / nVidia 6600  
Ekran Kartı, 768 MB RAM

**Yapım** Infinity Ward

**Dağıtım** Activision

**Çıkış Tarihi** 2009



## Civilization V

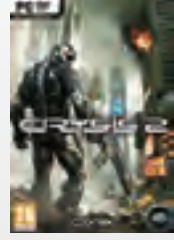
Civilization serisinin kalitesi beşinci oyunda da karşımızda. Yeni taktiğe dayalı savaş sistemi de cabası.

2.0 Ghz İşlemci, ATI HD  
2600XT / nVidia 7900GS  
Ekran Kartı, 2 GB RAM

**Yapım** Fireaxis Games

**Dağıtım** 2K Games

**Çıkış Tarihi** 2010



## Crysis 2

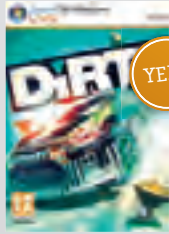
New York, New York olalı böyle aksiyon görmedi. Nanosuit 2.0'ın modası kolay kolay geçecek gibi değil.

2.0 Ghz İşlemci, ATI HD 3850 /  
nVidia 8800GT Ekran Kartı,  
2 GB RAM

**Yapım** Crytek

**Dağıtım** EA Games

**Çıkış Tarihi** 2011



## DiRT 3

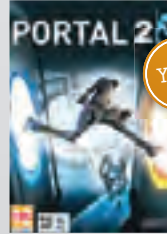
Görselliğiyle oyuncularını etkisi altına alan oyunda parkurların tozunu dumana katıyoruz.

3.0 Ghz İşlemci,  
ATI HD 4770 512MB, nVidia  
8800 GTS 512 MB, 3 GB RAM

**Yapım** Codemasters

**Dağıtım** Codemasters

**Çıkış Tarihi** 2011



## Portal 2

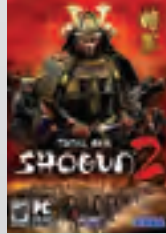
Valve'in son şaheseri... Bu kez arkadaşınızla birlikte portalı açıp sonsuzluğa doğru yuvarlanabilirsiniz.

3.0 Ghz İşlemci,  
ATI X800 / nVidia 7600,  
2 GB RAM

**Yapım** Valve

**Dağıtım** Valve

**Çıkış Tarihi** 2011



## Shogun 2: Total War

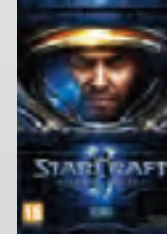
İşte beklediğimiz, özlediğimiz strateji keyfi. Taktiksel savaşları yaşayarak yönettiğimiz Shogun 2: Total War, bize strateji oyunlarının ne kadar "tatlı" olduğunu hatırlattı.

2.6 Ghz İşlemci, ATI HD 2600  
Pro / nVidia 7900 GS  
Ekran Kartı, 2 GB RAM

**Yapım** Creative Assembly

**Dağıtım** Sega

**Çıkış Tarihi** 2011



## StarCraft II

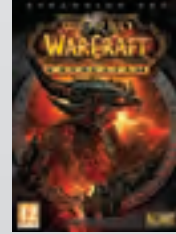
Yıllarca süren bekleyiştin sonra StarCraft II tabii ki çok sağlam bir şekilde karşımıza çıktı ve strateji türündeki durgunluğu bozdu.

2.6 Ghz İşlemci,  
ATI 9800 Pro / nVidia 6600 GT  
Ekran Kartı, 1.5 GB RAM

**Yapım** Blizzard

**Dağıtım** Blizzard

**Çıkış Tarihi** 2010



## World of Warcraft: Cataclysm

World of Warcraft evreninde ezberleri bozan eklenti paketi Cataclysm, hayranlarını uykusuz gecelere mahkum etmek için geri döndü.

1.3 Ghz İşlemci, ATI 9500 /  
nVidia FX Ekran Kartı,  
1 GB RAM

**Yapım** Blizzard

**Dağıtım** Blizzard

**Çıkış Tarihi** 2010

Bu ay ne oynadık



## Brink

Bu ay eğlenerek oynadık ama nedense bir Bulletstorm kadar tat vermedi Brink bize. Biraz sığ ve sessiz kaldı. Eğlence dozajı yüksek bir oyun ama tuzu mu eksik, biberi mi, anlayamadık. Ofis ahalisi bir türlü tam anlamıyla coşamadı bu

oyunda. 10 numara FPS oyunlarında böyle hop oturup hop kalkarsınız ya, Brink'te hop oturup öyle kalıyorsunuz. Grafikler falan güzel ama aksiyona ruh katacak bir şeyler eksik. Olmamış bu oyun arkadaşlar.

2.4 Ghz İşlemci, ATI HD 2900 Pro /  
nVidia 8800GS Ekran Kartı,  
2 GB RAM

**Yapım** Splash Damage

**Dağıtım** Bethesda Softworks

**Çıkış Tarihi** 10 Mayıs 2011

# 360 PS3 PS2 TOP 10

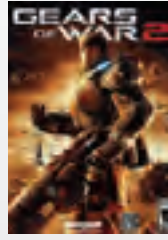


## FIFA 11 PS3

FIFA'nın istikrarlı yükselişi devam ediyor. Oynanış sistemindeki, animasyonlardaki gerçekçilik ve tutarlılık FIFA 10'a göre çok daha yüksek seviyede.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

**Yapım** EA  
**Dağıtım** EA  
**Çıkış Tarihi** 2010

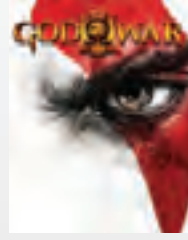


## Gears of War 2 360

Marcus Fenix ve adamları (ve testeresi) 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

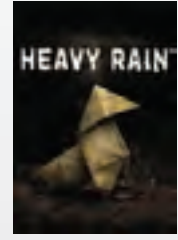


## Halo: Reach 360

Bungie, Reach ile Halo serisine dillere destan bir şekilde veda ediyor. Kocaman bir alkış!

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

**Yapım** Bungie  
**Dağıtım** Microsoft  
**Çıkış Tarihi** 2010



## Heavy Rain PS3

Sadece PS3 sahiplerinin tadına bakabildiği, filmi andıran Heavy Rain'i farklı sonları için defalarca bitirdik.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

**Yapım** Quantic Dream  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2010

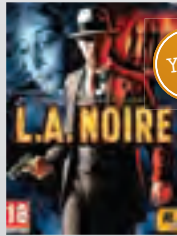


## Killzone 3 PS3

PS3'ün Halo'ya cevabı Killzone 3, Türkçe seslendirmeleri, Sharp Shooter ve üç boyut desteği ile takdirimizi kazandı. Bir tek orijinallik noktasında sıkıntı yaşayan oyunda düşmanın gözünü oymak benzersiz bir deneyim.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

**Yapım** Guerilla  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2011

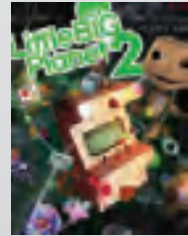


## L.A. Noire 360

Rockstar Games etiketli en yeni oyun L.A. Noire'da hiçbir suç cezasız kalmıyor!

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

**Yapım** Team Bondi  
**Dağıtım** Rockstar Games  
**Çıkış Tarihi** 2011

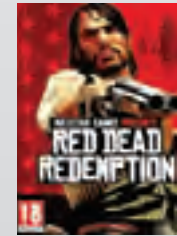


## LittleBigPlanet 2 PS3

Artık kendi bölümlerinizin yanı sıra kendi oyunlarınızı üretebileceğiniz LBP2, yaratıcılığın sınırlarını zorlamakla kalmıyor, üstüne eğlence sınırlarını da zorluyor.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

**Yapım** Media Molecule  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2011

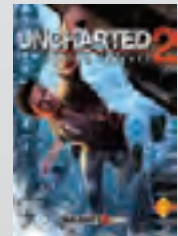


## Red Dead Redemption PS3

Sandbox oyunlara Vahşi Batı temasıyla bambaşka, kaliteli bir soluk getiren Red Dead Redemption, uzun süre bu listeden düşmeyecek bir oyun.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

**Yapım** Rockstar  
**Dağıtım** Rockstar  
**Çıkış Tarihi** 2010



## Uncharted 2: Among Thieves PS3

Geçen yıl Uncharted bizi epey etkilemişti. Uncharted 2, ilk oyunu ikiye katlayacak kadar başarılı. Gerisini siz düşünün artık.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

**Yapım** Naughty Dog  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2009

Bu ay ne oynadık



## L.A. Noire [PlayStation 3]

L.A. Noire'da ceset incelemekten kacak duruma geldik. Güzelim kızların yüzünü gözünü parçalayıp oraya buraya atmışlar! Biz de oyun çıkmadan evvel GTA'nın dedektiflik versiyonu gibi bir oyun bekliyorduk. Esasında L.A. Noire, aksiyon dozajı bakımından beklentilerimiz doğrultusunda

geldi. Daha az aksiyon, daha çok araştırma ve suçluların peşinden koşuşturma... Rockstar'ın yeni gözbebeği, Tuna'ya gecele-ri ikinci bir hayat yaşamın yolunu açtı. Tuna gündüzleri mimari tasarımlar yaparken, geceleri katilleri kovalayarak ikinci bir hayat yaşamaya başladı.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

**Yapım** Team Bondi  
**Dağıtım** Rockstar Games  
**Çıkış Tarihi** 17 Mayıs 2011

# Mobil TOP 10



## Angry Birds Rio

Geliştirilmiş grafikleri, boss mücadeleleri ve yeni gürbüz kuşlar ile birlikte bu defa da Rio'dayız!

PSP  
IPHONE  
DS

**Yapım** Rovio  
**Dağıtım** Rovio  
**Çıkış Tarihi** 2011

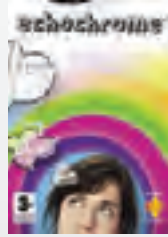


## Crisis Core: FF VII

Bitmek tükenmek bilmeyen ve büyük bir hayran kitlesine sahip olan Final Fantasy serisini PSP'de en iyi temsil eden yapımdı Crisis Core.

PSP  
IPHONE  
DS

**Yapım** Square Enix  
**Dağıtım** Square Enix  
**Çıkış Tarihi** 2008

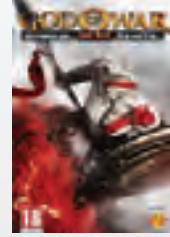


## Echochrome

Her şeye yeni bir bakış "açısı" getiren ve basit bir tasarıma sahip olan Echochrome, yaratıcı oyun yapısıyla kendine farklı bir oyuncu kitlesi edindi.

PSP  
IPHONE  
DS

**Yapım** Sony  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2008

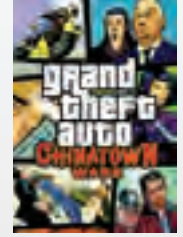


## God of War: Ghost of Sparta

God of War'u God of War yapan tüm iyi özellikler, -Chains of Olympus'tan sonra bir kez daha- PSP'ye sığdırılmış durumda!

PSP  
IPHONE  
DS

**Yapım** Ready at Dawn  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2010



## GTA: Chinatown Wars

GTA gibi uçsuz bucaksız bir oyunun, elimizdeki küçük oyun konsollarında yer alması gerçekten heyecan verici. Teknoloji nelere kadir...

PSP  
IPHONE  
DS

**Yapım** Rockstar Leeds  
**Dağıtım** Take Two  
**Çıkış Tarihi** 2009

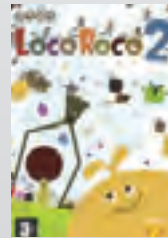


## Jak and Daxter: The Lost Frontier

PlayStation 2'nin en renkli karakterlerinden Jak ve Daxter, yanlarına Kiera'yı da alıyor ve onun görevini yerine getirmek için yola koyuluyor.

PSP  
IPHONE  
DS

**Yapım** High Impact  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2009

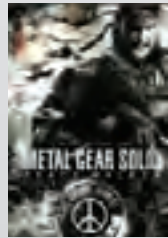


## LocoRoco 2

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

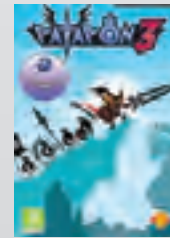


## MGS: PW

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

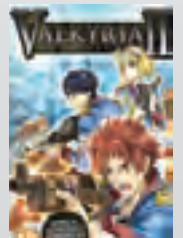


## Patapon 3

İki avucunuzun arasına alıp ritimle bütünleşebileceğiniz Patapon 3, keyifleri her seferinde yerine getiren bir yapım.

PSP  
IPHONE  
DS

**Yapım** Pyramid, Japan Studio  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2011



## Valkyria Chronicles II

Anime tarzındaki karakterlerle "Kahrol düşman, al sana bomba!" modunda etrafa ölüm yağdırdığımız ilginç bir oyun.

PSP  
IPHONE  
DS

**Yapım** Black Rock Studio  
**Dağıtım** Konami  
**Çıkış Tarihi** 2010

Bu ay ne oynadık



## Snuggle Truck (iPhone)

ÖSS'ye hazırlanırken kafasına oyun yapımcılığını koyan Yılmaz Kıymaz'ın elinden çıkan müthiş bir aksiyon oyunu. Dünya çapında büyük yankı uyandıran ve dünya listelerinde en üst sıralara tırmanan Snuggle Truck'i ofisteki herkes

PC'de, Mac'te, iPhone'da ve iPad'te ayrı ayrı oynadı, zevkten altı köşe oldu. Büyük bir başarı öyküsüne imza atan Yılmaz'ın Türkiye'den çıkıp ABD'de oyun yapımcısı olması birçok gence ilham kaynağı olabilir.

PSP  
IPHONE  
DS

**Yapım** Owlchemy Labs  
**Dağıtım** Owlchemy Labs  
**Çıkış Tarihi** 17 Mayıs 2011

# PCnet Haziran sayısı

3 tam sürüm Türkçe oyun ve fotoğraf düzenleme yazılımı hediye

**10 SORUDA İNTERNET SANSÜRÜ** **DİZÜSTÜ FARELERİ** **PC SOĞUTMA**  
Kabloluuz dışı farenin en iyileri. Nöglayonuz yaz ucaklarına hazırlayın

**PCnet**  
bilgisayar ve İnternet dergisi  
Haziran 2011 Sayı 143 14-16 Tıkın 2.99 TL www.PCnet.com.tr

**TAMAMI TÜRKÇE 3 TAM SÜRÜM OYUN DVD'DE**

**ERGONOMİ**

Bilgisayar kullanıcılarının daha konforlu ve sağlıklı bir yaşam sürmesi için bilmesi gereken püf noktaları, ergonomik ürünlerle ilgili ipuçları ve örnek modeller

ÜRÜN SEÇİMİ  
**AYDINLATMA EGZERSİZLER**  
COŞUK ERGONOMİSİ  
**HAVALANDIRMA**  
DİS ERGONOMİSİ  
**STURMA**

**NETBOOK'UNUZU SEÇİN**  
Netbook modelleri giderek çoğalıyor. Püf noktalarıyla dolu bu satın alma rehberimizi 750 TL altı netbook modelleriyle zenginleştirdik.

**TEST MERKEZİ**  
Gece boyunca PC beşinden kalkmayanlara özel 11 farklı aydınlatmalı klavye

**VİRÜSLERİN YÜKSELİŞİ**  
Küçük niyetli Windows kullanıcılarına pişirip açan gelişmeleri nasıl öldür? Son 20 yılda kaç adiller yola çıktı? Okunuyor...

**FIREFOX'U HIZLANDIRIN, CHROME'U GE**

**PCNET TAM SÜRÜM OYUN**

**SAVAŞAN SAHİN 2**

**LEOPAR TANK**

**SÜPER KOBRA**

**Photo Optimizer**

**10\$ DEĞERİNDE TAM SÜRÜM**

**PCnet**  
2011  
Türkçeye Çevirilen Oyunlar, Savaşan Sahin, F15 Savaşan Sahin, Akademi, Photo Optimizer 3 ve çok sayıda ücretsiz PCnet DVD'si

**NEPİS TAM SÜRÜM**

**AVIS YAKINLARI**

**AKİS KATMANLI YAZILIMLAR**

**PCnet**



## Oyunlar Türkçeleşiyor!

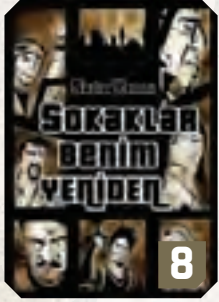
www.oyunceviri.com

Oyun sektörünün hızla gelişmesi ve Türkiye'de de oyuncuların sayısının günden güne artması ile bazı oyunlar çoktan Türkçe olarak piyasaya sürülmeye başladı bile. "Herkes İngilizce bilmeli!" diye bir kural yok ama oynadığımız oyunların senaryoları başyapıt kıvamına geldikçe, "Keşke derinlemesine anlayabilseydim ne denildiğini..." diyorsanız, sizi düşünen birileri var artık. www.OyunCeviri.com sitesi, popüler oyunları Türkçe'ye çevirerek oyun tutkunlarına yama paketleri halinde sunuyor. Shogun 2: Total War'un çevirisiyle adını iyice duyuran ekip, siteye ekledikleri bir sayfa da sıradaki çevirilerin durumlarını da paylaşıyor. Eğer çeviri ekibine katılmak gibi bir niyetiniz varsa başvurular şu anda açık. Dil desteğine ihtiyaç duyuyorsanız doğru yerdesiniz, mutlaka ziyaret edin. ■ **Ayça Zaman**

## Sokaklar Benim Yeniden

Sadık Yemni

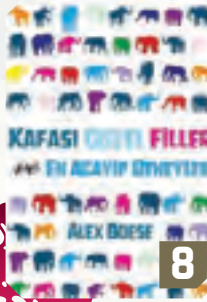
Bundan 15 yıl önce böyle olacağını söylesek inanmazdık ama teknolojiye, özellikle de bilgisayara ve internete öyle bağımlı hale geldik ki oturup geçen saatleri hesaplamadan farkına bile varmıyoruz çoğu zaman. Sadık Yemni'nin bu eserindeki iki karakter de 24 saatini internet ve oyunlar ile geçiriyor. Başka hiçbir eğlencelerinin olmadığı bu yapay dünyalarında ömürlerini geçirirken bir gün elektrikler kesiliyor. Dış dünyadan bihaber olan ikili, saatlerini başında harcadıkları oyunların senaryolarını hiç de aratmayan bir dünyanın içine düşüyorlar. Böylesine bağımlı bir hayattan sonra gerçek dünyada onların nasıl görüldüğünü merak ediyorsanız, Sokaklar Benim Yeniden güzel bir hikaye sunuyor. Kapak görseliyle de ilgi çeken kitap, Çizmeli Kedi Yayınları'ndan piyasada. ■ **Ayça Zaman**



## Kafası Güzel Filler ve En Acayip Deneyler

Alex Boese

Güldürürken düşündüren mi, yoksa düşündürdükten sonra güldüren mi demeli, tartışılır. Keçilerle kesişen bir adamın deneyi nasıl olur? Görünmez goril var mıdır? Kadın kokusu nasıl anlaşılır? Bu ve buna benzer absürd sorulara cevap arayan, fıkra tadında anlatılan bilimsel deneyleri okuduğunuzda gülmekten gözleriniz yaşarabilir. Okuduklarınıza şaşırırmaktan öte derhal bir başkasıyla paylaşmak için sabırsızlanacaksınız. Kafası Güzel Filler ve En Acayip Deneyler kitabında, okuldayken fen dersine burun kıvrarak gidenlerin bile ilgisini çekecek, şoke edici deneylere yer verilmiş. Üstelik bu defa alışlagelmiş deneylerden oldukça farklı bir içerikle karşılaşacaksınız. Kitabı elimize alıp şöyle bir ters düz ettiğinizde etrafınızda meraklı kaç çift göz olduğuna dikkat edin, keza okumak için size sıra gelmeyebilir. ■ **Ahmet Özdemir**



### Etkinlikler



#### Sonisphere Festival 2011

19 Haziran 2011

Metal müziğin devleri, 19 Haziran'da aynı sahnede buluşmaya hazırlanıyor! Iron Maiden ve daha fazlasını kaçırmamak için elinizi çabuk tutun, biletler sınırlı sayıda!

#### Aynı diğer etkinlikleri

- 1 Haziran: Interpol / Maçka KüçükÇiftlik Park, İstanbul
- 4 Haziran - 22 Temmuz: 39. İstanbul Müzik Festivali
- 14 Haziran: Goran Bregovic / Cemiz Topuzlu Sahnesi, İstanbul
- 18 Haziran: Ricky Martin / Maçka KüçükÇiftlik Park, İstanbul
- 19 Haziran: Sonisphere Festival 2011 / Maçka KüçükÇiftlik Park, İstanbul
- 19 Haziran: Tiesto / Park Orman, İstanbul
- 20 Haziran: Amy Winehouse & Oi Va Voi / Maçka KüçükÇiftlik Park, İstanbul
- 24 Haziran: James Blunt / Maçka KüçükÇiftlik Park, İstanbul
- 25 Haziran: James Blunt / İzmir Arena
- 25 Haziran: Jamiroquai / Turkcell Kuruçeşme Arena, İstanbul

## Puanlama Sistemi

En iyi filmler, kitaplar, albümler...



## Altın

10 puana karşılık gelen ödül



## Gümüş

9 puana karşılık gelen ödül



## Bronz

8 puana karşılık gelen ödül



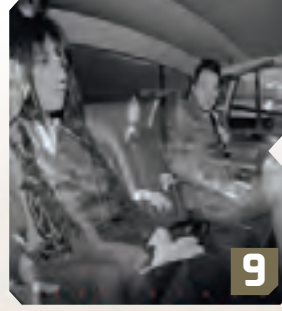
## Interpol

**Y**ıl 2001, Akmar Pasajı'ndayım, Zihni Müzik'de. Ben raflarda Brit albüm olarak neler var diye bakırken, Zihni bana "Şu grubun albümünü al." diye Interpol'un ilk albümünü uzattı, o gün bu gündür, ilgili zamandan itibaren takip eder, dinleriz kendilerini.

Bahsedeceğimiz albüm, grubun kendi ismiyle aslında 2010 sonlarında

yayınladıkları albüm ama her zaman son çıkan albümlere göre yazmıyorum, biliyorsunuz. Bu kez biraz şehirdeki konserlere göre yazmaktayım.

Interpol, gerçekten New York'un o kozmopolit sosyal yapısını üst düzeyde müziğine yansıtan bir grup; bu albümde de bu durum -tıpkı diğer üç çalışmada olduğu gibi- belirgin, bağımsız, karma bir sound altında toplanmış. Indie Rock & Post Punk çatıları altında kendine sağlam yer edinen 10 iyi şarkı. Şarkıları ayırmadan tüm albümü dinin ve dinleyin derim. ■ **Turgut Taneli**



## The Kills

**İ**şte müzik adına güzel harman, bir İngiliz'den ve bir Kuzey Amerikalı'dan oluşan The Kills, dördüncü stüdyo albümüyle Nisan'da raflara ve dijital ortamlara yerleşti.

Bir kere Placebo ile ortak şarkı yapan bayan soloistlerine saygı otomatikman oluşmuştu zamanında tarafımdan, üzerine kendi çalışmaları da beğeni alanıma girince kendilerini iyice takip eder oldum.

Albümümüz, yine o tırmalayıcı gitar ve efektleri barındırır da önceki üç albüme göre kesinlikle daha kolay dinlenebilir, daha melodik ve yumuşak vokallerle yaklaşık 40 dakikalık bir dinleme keyfi sunuyor.

Çıkan ilk single Satellite, albümdeki ortalama şarkılardan biri bana göre ama melodik yapısıyla önde. Ben bu albümden toplam bir dinleme keyfi aldım. Basit fakat düşünülmesi zor melodiler ve buna yakışan düzenlemelerle arşivde yer almayı hak ediyor albüm.

Benim bir numaram şimdilik "DNA" isimindeki şarkı. (Grubun kendi resmi internet sitesinden bu şarkıyı ücretsiz yükleyebilir, dinleyebilirsiniz.) ■ **Turgut Taneli**



**Türkiye'deki Adı** Hızlı ve Öfkeli 5: Rio Soygunu **Yapım** A.B.D. **Süre** 130 dk **Yönetmen** Justin Lin **Seslendirenler** Vin Diesel, Paul Walker

## Fast Five

Dev bir kasayı nasıl çalarsınız?

**A**raç sahibi kişilerin, bu filmi bir AVİM'de izledikten sonra otoparkta çıkardığı sesleri duymanız gerek... Sanki herkesin altında birer Camaro, birer Mustang veya Corvette; gazlara bir basılıyor ki sormayın. Çıkması gereken ses tok ve dolu bir ses olmalıyken, ülkemizdeki standart araçlardan ancak "pırpırpır" gibi sesler çıksa da gaz alınmış bir kere filmde, kimsenin sakin olmaya niyeti yok. The Fast and the Furious'ta zirve yapan bu konu, ikinci filmde de devam etmiş ve üçüncü filmde son bulmuştu; çünkü üçüncü film olan Tokyo Drift hem filmin starları Vin Diesel'i ve Paul Walker'ı bünyesinde barındırmıyordu, hem de kimsenin "Drift" yapacak kadar cesareti ve teknik donanımı mevcut değildi. Fast & Furious adıyla dördüncü filmine kavuşan seri, beşinci filmin sinyallerini vererek sonlanmıştı ve Fast Five da dördüncü filmin son sahnelerini birebir taklit ederek sizi yeni maceraya davet ediyor...

Evet, artık Vin Diesel özgür ve ekip tekrar bir arada. Yeni, ufak bir iş yapmaları gerekiyor fakat bu iş sırasında birtakım sorunlar ortaya çıkıyor, Rio'nun en mafyatik ismiyle papaz oluyor Toretto'nun ekibi. Bu yetmezmiş gibi, özel hareket

uzmanı Dwayne "Rock" Johnson'ın ekibi de Toretto'yu kanuna teslim etmek için peşine düşüyor...

Tüm Fast & Furious filmleri içerisinde en fazla çatışma sahnesinin olduğu film, Fast Five. Ve serinin tüm filmleri içerisinde en az araç kullanma sahnesi de maalesef bu filmde. Eğer bu filmi bolca yarı, araba aksiyonu ve çeşit çeşit araba görme hayaliyle izleme niyetindeyseniz, kararınızı değiştirebilirsiniz; çünkü bu defa araçlar biraz arka plana itilmiş. Birkaç tane enteresan sahne dışında ortada pek fazla araç hareketi yok, otoparkta rölantide gaza basanların sayısı da bir o kadar az. Buna karşın filmdeki aksiyon kesinlikle düşmüyor. Her daim bir hareket var, her daim önceki filmlerden tanıdığımız arkadaşlar Toretto'yla birlikte ortalığı birbirine katıyor.

Biraz daha fazla araba sahnesi olsa, biraz daha hayallerimizdeki arabalardan görsek, bu filmi aksiyon kategorisinde klasik olarak bile nitelendirebilirdim. Neyse, nasıl olsa altıncısı gelecek, dileklerimiz o film için...

■ **Tuna Şentuna**

# BROW!

EMRAH GÜRKAN



## Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides Original Soundtrack

Yapımcılığını Jerry Bruckheimer, yönetmenliğini Rob Marshall'ın üstlendiği Karayip Korsanları: Gizemli Denizlerde, son dönemin en merakla beklenen filmlerinden biriydi. 19 Mayıs'ta vizyona giren film, serinin tutkunlarını hayal kırıklığına uğratmadı. Fakat ne yazık ki aynı şeyi müzik albümü için söyleyemeyeceğim.

Aslında albümün altında yine Hans Zimmer'ın imzası var. İlk üç filmin müziklerini başarıyla yapan Zimmer, bu kez albümde remix'lere yüklenmiş. Ağırlığı DJ Earworm'a ve Adam Freeland'e ait olmak üzere albümde tam yedi remix var. Bu yedi şarkı toplamda 32 dakika sürüyor ve bence bu durum, albümü bir Hans Zimmer albümü olmaktan çıkarıyor. Walt Disney Records'un niçin böyle bir karar aldığı bilmiyorum. Belki de TRON: Legacy albümün başarılı olması, şirketin bu kararı almasında etkilemiş olabilir ama ben Karayip Korsanları'nın çok farklı bir havaya sahip olduğunu ve remix şarkılarının filmin müziklerine çok uygun olmadığını düşünüyorum. ■



## Thor Original Soundtrack

Viking Mitolojisi'ne takık biri olarak uzun zamandır merakla beklediğim Thor filmi -ne yalan söyleyeyim- beklentilerimi tam olarak karşılayamamıştı. Kesinlikle kötü değildi ama çok daha iyi işlenebilirdi diye düşünüyorum. Buna karşılık filmin müzik albümünü son derece beğendiğimi söylemeliyim. İskoç müzisyen Patrick Doyle, zaten müzik albümü endüstrisinin yıldız

isimlerinden biri. Harry Potter'dan Bridget Jones'un Günlüğü'ne kadar birçok önemli filmin müziklerinde Doyle'ın imzası var. Doyle yine çok güzel ve keyifle dinlenen bir albüme imza atmış. 70 dakikalık albümde 24 şarkı bulunuyor. Uzun yıllardır Viking Metal dinleyen ve vücudunda iki tane Thor dövmesi olan birisi olarak şarkı isimlerini de oldukça sevdiğimi söylemeliyim. Odin Confesses, Thor Kills the Destroyer, Crisis in Asgard ve Sons of Odin insanı fena gaza getiriyor. ■



## Medal of Honor Soundtrack Collection - Limited Edition

Eğer siz de benim gibi bir FPS tutkunuy-sanız, Medal of Honor'ın yeni müzik albümünden fazlasıyla heyecan duymuşsunuzdur.

La La Land Records tarafından yayınlanan Medal of Honor: Soundtrack Collection - Limited Edition, oyunun tutkunları için gerçek bir hediye netliğinde. 12 yıllık geç-

mişiyile dünyanın dört bir yanında milyonlarca hayranı bulunan oyunun albüm seti ABD'de 60 Dolar'dan satışa çıkarıldı. İçinde şarkıların ve oyunu tanıtan 40 sayfalık özel bir kitapçığın yer aldığı set, sekiz CD'den oluşuyor. Sadece 2.000 adet basılan bu özel set, tüm Medal of Honor oyunlarının müziklerini bir araya getiriyor. Michael Giacchino, Christopher Lennertz ve Ramin Djawadi gibi önemli müzisyenlerin imzasıyla ortaya çıkan müzikleri -eğer daha önce dinlemediyseniz- mutlaka dinleyin derim. ■



## L.A. Noire Original Soundtrack

Rockstar Games'in ve Team Bondi'nin merakla beklenen aksiyon oyunu L.A. Noire'in müzik albümleri 17 Mayıs'ta iTunes üzerinden satışa sunuldu. Yaklaşık beş yıllık yapım sürecinden geçen oyunun iki farklı müzik albümü versiyonu bulunuyor. Oyun bu özelliğiyle de benzerlerinden farklılaşıyor. Ben iki albümden özellikle "L.A. Noire's Official Soundtrack"i beğendim. Müzikleriyle oyun

severleri 1940'lar ABD'sine götüren albüm Andrew Hale imzalı. Bu arada dünyaca ünlü Abbey Road stüdyolarında kaydedilen albümde bir sürpriz olarak Red Dead Redemption'in ödüllü müzik yapımcısı Woody Jackson da bir şarkıyla yer alıyor. Oyunun ikinci müzik albümü versiyonu olan "L.A. Noire: Remixed"daysa Dave Sitek, DJ Premier ve Truth & Soul gibi ünlü DJ'ler tarafından yorumlanmış altı caz şarkısı bulunuyor. Söz konusu altı şarkı 1940'ların popüler olmuş şarkılarından oluşuyor. ■



# Super Heroes

**K**endimi bildim bileli süper kahraman olmak istemişimdir. Bu net bir konu; şu an birisi gelip "Hocam, sana süper güçler vereceğiz birtakım ama bunun bazı götürüleri de olacak senden." dese, başıma neler geleceğini düşünmeden bu güçleri kabul ederim. "Şuursuzluk" olarak nitelendirebilirsiniz bu durumu ama içinde bulunduğum şu yaş grubunda hala "anime", "çizgi roman", "Oha, Thor'un filmi gelmiş!!!" diye sevinen pek

az kişi kaldı ve artık biliyorum ki süper kahraman olmak, genlerimde var!

Bu vesileyle ve türlü türlü Marvel yayınlarını ülkemizde de görebilmenin heyecanıyla, bu ayı süper güçlere sahip insanlara ayırmayı uygun gördüm. Anime kısmında, Madhouse firmasının hazırladığı X-Men, çizgi romanda Hoz Comics'ten İç Savaş ve film kısmında da Odin'in oğlu Thor bulunuyor... ■ Tuna Şentuna



## Anime

### X-Men

**M**arvel dünyası bir animeye dönüşüyor. Daha önce Iron Man ve Wolverine'i gördük, şimdi de sıra X-Men'e geldi. Ne yalan söyleyeyim, Iron Man ve Wolverine beni zerre tatmin etmedi. "X-Men'de durum farklı olur mu?" diyordum ve müthiş bir tatmin yaşamamam da X-Men'den memnun kaldım.

Madhouse'un verdiği en iyi karar, bu 12 bölümlük serideki her bölümü ayrı birer hikaye olarak işlemek yerine, tek bir hikayeyi bölümlere yayması olmuş. Tabii ki böyle olunca bazı bölümler aksiyondan uzak kalmış fakat daha önce izlediğim X-Men animasyonlarındaki donuk hava da bu şekilde ortadan kaldırılmış. Animelerdeki duygu yoğunluğunun X-Men'de de görülmesi, her karakterin aslında bir insan olduğunu da göstermiş. Wolverine'in Cyclops ile iktidar mücadelesi, Cyclops'un sevgili Jean Grey'e olan sevgisi gayet iyi işlenmiş.

Siz bu yazıyı okuduğunuz sırada anime büyük ihtimalle sekizinci veya dokuzuncu bölümünde olacaktır ve hikaye daha iyi şekillenecektir. Şu aşamaya kadar X-Men'in U-Men adlı bir başka grupla olan savaşı ve Tohoku'daki gizemli araştırmalar hakkında olaylar anlatılmış durumda fakat sanıyorum ki hikayenin sonuna doğru olaylar iyice kızışacak ve savaş giderek büyüyecek. Şu aşamaya kadar X-Men'in düşmanlarından tanıdık bir yüz görmemiş olmamızı ve X-Men elemanlarının da biraz kısıtlı sayıda bırakılmış olması eksi olarak gösterilebilir ama söylediğim gibi, şov henüz bitmiş sayılmaz... ■ Tuna Şentuna

## Çizgi Roman

### İç Savaş

**K**ötü adamların, iyi adamlara karşı olan mücadelesi bir noktada tıkanıp geliyor, iyiler defediyor ve bu böyle sürüp gidiyor... Marvel yazarlarından Mark Millar, konuya el atıyor ve İç Savaş'ı başlatıyor. Aslında İç Savaş, Marvel kahramanlarının kendine ait çizgi romanlarında yavaş yavaş gelişen ve sonra büyük bir hikayeye dönüşen, büyük bir konu. Eğer Hoz Comics'ten çıkan İç Savaş cildini alırsanız bilin ki bu derleme yayımlanırken bir yandan Örümcek Adam'da da konu işlenmekteydi, Iron Man'de de, Captain America'da da...

Olay ise şu: Stamford Faciası adındaki büyük yıkımda birçok sivil can veriyor ve bunların hepsi de birkaç kendini bilmez "süper kahraman" yüzünden oluyor. Süper güçlere sahip olanların kaydedilmesi ve maskelerini de çıkarmasını buyuran bir

reformdan söz edilmeye başlıyor ve reformcuların başını da Iron Man, yani Tony Stark çekiyor. Captain America'nın öncülüğündeki diğer bir grup ise bu yasa ya karşı geliyor, kayıt altında olmanın büyük bir hata olduğunu savunuyor. İki süper güç ve kendi ekipleri arasındaki gerginlik, büyük bir savaşa doğru sürükler ABD'yi ve...

Okunmayı sonuna kadar hak eden bir çizgi roman İç Savaş. Çizimlerinden konusuna kadar her yerinden kalite akıyor. Eğer çizgi romanı mağazalarda bulamıyorsanız, internette satın almayı da deneyebilirsiniz; aklınızda olsun. ■ Tuna Şentuna



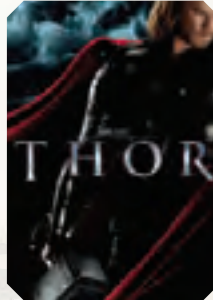
## Film

### Thor

**B**u filmin fragmanını izlerken üç tane aksiyon sahnesi göreceğimi anlamıştım ve filmi izledikten sonra da bu konuda yanılmadığımı anladım. Ne var ki Thor'u çok sevdim; çünkü yıllarca çizgi romanlarda ve bazı çizgi animasyonlarda gördüğüm bir kahramanın beyazperdede bu kadar görkemli duracağını hiç tahmin etmemiştim.

Tanrıların tanrısı Odin'in oğlu, yıldırım tanrısı Thor'un hikayesi filmde son derece iyi anlatılmış, Thor'u tanımayanlar bin bin tane isimle sarsılmış olsa da tanyanlar, herkesin vücut bulmasıyla sevinmiş durumda. Babasının emrini çiğnediği için tüm güçlerinden arındırılmış bir şekilde dünyaya yollanıyor Thor (Ve emin olun, bunu çizgi romanlarda kaç kez gördüğümü hatırlamıyorum.) ve burada, Asgard'a dönmeyen yollarını arıyor. Bu sırada kardeşi Loki, Odin'in uykuya dalmasını fırsat bilerek tahta oturuyor ve edindiği gücün sarhoşluğuyla Thor'dan ebediyen kurtulmak istiyor. Bunu sağlamak için de dünyaya onu yok etmek için çok güçlü bir savaşçı yolluyor. Güçlerine sahip olmayan Thor'un ne yapacağını merak ederken olaylar geliyor, büyük bir savaş başlıyor.

Kendisini, 2012'de gösterime girecek olan Avengers'ta da göreceğimiz Thor, açılışı gayet iyi bir şekilde yapmış. Filmi sinemada kaçırdıysanız, DVD'sini kuşku duymadan satın alabilirsiniz satışa çıktığında. Bana güvenin... ■ Tuna Şentuna



ROCKO@

PSİKIYATRİ

ŞEFİK AKKOÇ

"ÖLÜ OYUNLAR  
GÖRÜYÖRUM"



## DINO D-DAY

Hitler. Adolf. Hitler. Adolf Hitler. Dinozor.  
1942. Dinozor. Hitler. Dinozor. Hitler.  
Avrupa. 1942. Dinozor. Hitler. Akdeniz.  
Adolf. Dinozor. Silah. 1942. Doktor. Hitler.  
Avrupa. Silah. Adolf. 1942. Savaş. Akdeniz.  
Adolf. Dinozor. Avrupa. Dinozor. Dinozor.  
Adolf. Hitler. Silahları. Dinozorlarla.  
Birleştirmiş. Ordu. Kurmuş. 1942. Yılında.  
Savaş. Çıkartıyor. Çok. Saçma. Doktor.  
Beni. Durdur. Bıktım. Bu. Savaştan. Yeter.  
Nokta. Nokta. Nokta. Ünlem.

## RANGO:

### THE VIDEO GAME

Çocukken bir kaplumbağam vardı, balkondaki akvaryumda beslerdim. Kendi halinde yaşıyordu, öylece duruy...ordu, hiç hareket etmiyordu. Akvaryumda biraz da su vardı, o kadar. Sonra bir gün, bir gün balkona çıktım, bir de baktım ki yok, gitmiş. Nasıl gidebilir ki? Çıkamaz o duvarlardan. Kuş mu kaçırdı acaba? Belki de intihar etmiştir ama yok, çıkamaz, kesin kuş kaçırmıştı. Şimdi de bir bukalemun almayı düşünüyorum. Sence?

## POST APOCALYPTIC MAYHEM

Doktor. Geçen gün yolda gidiyorum, böyle, karşıdan karşıya geçmek istedim, her yer sakin falan. Sonra bir gürültü geldi, korktum ama bir şey de göremedim. Sonra ışık yandı, kırmızı ışık, ben de karşıya geçmek istedim ama o gürültü, demin duyduğum o gürültü. Sen de duydun mu? Yok. Ben duydum ve korktum. Sonra yola baktım, sola baktım, sağa baktım, sola baktım, geliyorlardı. Kocaman araçlar, silahlı araçlar! Kaçtım.

## TEST YOURSELF: PSYCHOLOGY

Kolumu ısırabilir miyim doktor? Bunu yapmayı gerçekten istiyorum. Baksana, ne kadar leziz gözüküyor kolum. Sen de bir ısırık al istersen. Ha ama sen pişmiş istiyorsan olmaz, çığ bu, pişiremem de senin için. Neden mi ısırık istiyorum? Bilmem, ısırabilirim dayanıklıyım. Hem acımaz da, ben acıya ceksin olayı, sonra ısıracağsın ve acımayacak; bu kadar basit. Bak bak, ısırıyorum.

## ŞİKAYETLER

- Dino D-Day
- Post Apocalyptic Mayhem
- Rango: The Video Game
- Test Yourself: Psychology

Not: Uyusun da büyüsün...



**Tuna Şentuna** tsentuna@level.com.tr

**Bir Oyun Editörünün Anıları**

## Şöhret?

**B**izi sevenler de var, sevmeyenler de. Sırf bir oyuna biraz düşük puan verdik diye yerenler, bir yazıda ufak bir yanlışlığa imza attık diye duvara çarpanlar da var; övgü dolu mailler atmaktan çekinmeyen, yaptığımız işi sevdiklerini belirtenler de...

İyiden iyiye sanal bir dünyaya dönüşen "gerçek dünya"da, sizden gelen geri bildirimler genellikle yazılı oluyor. E-postalar, Facebook iletileri, Twitter mesajları... Bir dakika kendimizi ünlü hissediyoruz, internette uzak kaldığımız günlerdeyse kendimizi normal hayatlarımızda buluyoruz.

Siz oradan nasıl görüyorsunuz, gerçekten biliyorum ama biz -ya da en azından ben- kendimizi hiç de ünlü hissetmiyoruz.

Şimdi size bu konuda, başıma gelen birkaç anıyı anlatacağım. Bunları okuduktan sonra, "Adama bak, gizli gizli kendini övdü!", "Ünlü mü sanıyor bu kendini yahu?" gibi düşüncelere kapılmamanızı istiyorum; çünkü tüm samimiyetimle söylüyorum,

anlatacaklarımda komik yönler olduğu için sizinle paylaşıyorum. Ayrıca bir gün bu sayfalarda yazılarıyla dünyaya kendini duyurmak isteyenler de belki bir - iki şeyi açıklığa kavuştururlar kafalarında.

Dergide yer yer fotoğraflarımız olmasına rağmen, genelde sokak ortasında durdurulup "Aaa, siz şey değil misiniz ya?" tepkileriyle karşılaşmıyoruz; hatta yanımızdan geçsem, benim ben olduğumu (O ne demek oldu ki şimdi...) anlamayabilirsiniz bile. Ne var ki birkaç kez, benim için çok ilginç durumlarda beni dergiden tanıyan arkadaşlar çıktı.

İlk durumda ben spor salonundayım. Düzenli olarak bir spor salonuna gidiyordum zamanında ve pek de bilinen bir yer değildi. Mahalle spor salonundan bozma bir yer diyeyim, siz anlayın. Gitmişim buraya, saçım başıma karışmış zaten; bir de iş çıkışı mı... Kendimi ağırlıkların altına atmadan ter de basmış, tam sefalet. Bir de belime bir şey olmasın diye o kocaman kemeri bağlamışım, çapulcudan bir adım öndeyim yani! Elimde halter,

ağırlıklar beni zorlayacak seviyede, kaldırmaya çalışırken gençten bir arkadaşın bana baktığını fark ettim. Halter ağır, ben sefilim. Salona da o yaş grubundan gelen giden yok. Bu arkadaş bakmayı kesti ve sonunda yavaşça bana doğru yürüdü. Geldi, geldi, önümde durdu. Halter hala elimde, ter de burnuma düştü düşüyor. Sonra şöyle bir diyalog oldu:

*Arkadaş: Eee, siz şey...*

*Tuna: Ben?*

*A: Şey siz eeeeeaaööö...*

*T: Ben?*

*A: Aaaeee... Sizi şeyden mi tanıyorum...*

*T: LEVEL dergisinden mi?*

*A: Evet!!! Siz Ankara'da mıydınız?*

*T: İstanbul sanıyordun, değil mi? (Bir de ukalayım!)*

*A: Evet! Şey, sizi gözlerinizden tanıdım. (Demek istiyor ki dergide saçınız kısa, burada uzun, ben de gözünüzden tanıdım.)*

*T: Saçım uzadı ya evet. Bayağıdır uzatıyorum. Çok da iyi olmadı ama... Aslında kestireceğim de. Fakat zaman bul-*

*A: Şey, tanıştığımıza memnun oldum. İyi günler.*

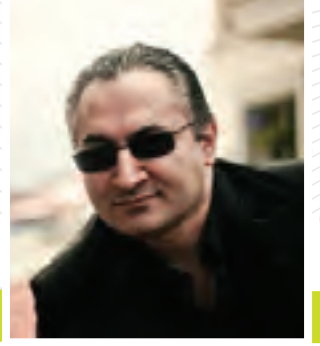
...dedi ve gitti. Tamam, ben saçım hakkında o kadar çok konuşmadım ama diyalog aşağı yukarı bu uzunluktaydı. Spor salonunda tanınmak, benim için enteresan bir tecrübe oldu.

İkinci örnekte, Capoeira dersi verdiğim kurs için gelen bir telefon söz konusu. Burada da karşıdaki arkadaş benim dersi veren hoca mı olduğumu sordu. "Evet" dedim. Telefonun ucundaki arkadaş dedi ki "Peki siz aynı zamanda LEVEL'daki Tuna mısınız?". Ona da gülümseyerek "evet" dedim. Karşıdan gelen tepki şu oldu: "Vaaay!"

Son örnekteyse bir barda, saçma sapan eğlenmekten, bir arkadaşın bana uzun uzun bakması söz konusu oldu. Baktı, baktı, dedim herhalde dergiden tanıyor ve birazdan konuşacak... Arkadaşımız sonunda yanaştı, geldi ve "Kusura bakmayın deminki olay için." dedi. Hiçbir şey anlamamama rağmen, "Eyvallah." dedim. Sonradan öğrendim ki yanımdaki iki kız arkadaşın üstlerine bira boca etmişler yanlışlıkla fakat benim ruhum duymamış!

Gördüğünüz gibi örnekler garip, eğlenceli ve zaman zaman yanlış anlaşılmalara mahal veriyor. Ben kendimi sizden biri olarak görüyorum anlayacağınız. Şöhret mi? O kim? ■





Author

cem@level.com.tr

Cem Şancı

## The Elder Scrolls V: Skyrim

**G**eçen gün Yeşilköy sahilinde denize karşı ayaklarımı uzatmış, bir yandan müzik dinleyip diğer yandan Author hakkında yeni bir roman yazıp yazmamayı düşünürken, kulağıma ulaşan şarkının bir oyunun soundtrack'ini olduğunu fark ettim.

Beni şaşırtan şeydi. Şarkıya MP3 çalarımaya dört - beş ay kadar önce yüklemiştim ve o gündün beri de dinliyordum. MP3 listemi devamlı değiştirsem de o şarkı her listede yer alıyordu ve artık dinleye dinleye kanıksadığım gibi, bir oyunun müziği olduğunu bile unutmuşum.

Sabah vakti sahilde sakince oturmuş, denizi seyrederken fark ettim ki hayranlıkla dinlediğim o senfonik parça, 11 Kasım 2011'de çıkacağı duyurulan The Elder Scrolls V: Skyrim'in müziği idi.

Oyun müziklerinin "dibi dibi dübü dübü" şeklindeki dijital gürültüler olmaktan çıkıp dev senfoni orkestraları tarafından seslendirilen sanat eserlerine dönüşümüne 25 yıl içinde canlı canlı şahit olmuşum ve bir oyunun bu kadar kaliteli, olağanüstü, insanın tüylerini diken diken

eden mükemmellikte bir müzik eseriyle karşıma çıkmasına artık şaşırıyorduk. Bu detayı hatırlayınca, yazmadan geçemeyeceğimi hissettim. Dile kolay, 25 yıl boyunca çevremizdeki çoğu insanın küçümsemelerine, alaycı yorumlarına katlanarak bilgisayarlarımızda oyun oynamış, sürükleyici bir romanı okur gibi, oyunların öykülerine dalmıştık, etkileyici bir film seyrederek gibi oyunların karşısında zaman geçirmiştik.

Şimdi, bu köşe yazısını hazırlamadan önce Skyrim hakkındaki son gelişmeleri kontrol etmek için yapımcısı Bethesda'nın sayfasına da girdim. 25 yıldır bilgisayar oyunu kavramına "çocuk işi" diye bakan bir toplum karpuz kavun sayarken, yaratıcılığı, sanatı, teknolojiyi küçümsemeyen toplumların sadece video oyun endüstrisi sayesinde her yıl nasıl milyarlarca dolar saydığına tekrar şahit olup küçük bir iç geçirerek sayfayı kapadım.

Neyse, lafı "el alem nerelere geldi, biz bu kafayla bir yere gidemeyiz" muhabbetine çevirmeyeceğim, o kısmı çok önceden anladık. Artık ağız yormaya bile gerek duymuyoruz.

Ama 11 Kasım 2011'i bir kenara not edin. Bilgisayar

oyun dünyasının en görkemli yapıtlarından biri, Skyrim, bu tarihte görücüye çıkmak için hazırlık yapıyor.

Bethesda'nın yeni The Elder Scrolls oyunu, Skyrim aslında kendi başına sayfalarca haber yapılabilecek önemde bir yapımdır. Ancak onun çıkışı tüm oyun dünyasını dalga dalga sarsacak. Yeni bir grafik motoru, yeni bir oyun sistemi, yeni savaş mekanikleri şimdiden oyunun videosunu seyredenleri heyecanlandırıyor. Ayrıca bu oyun çıktıktan sonra muhtemelen aynı motorun modifiye edilmiş haliyle yeni Fallout oyunu Fallout 4'ün de piyasaya çıkacağını hatırlamak lazım zira Bethesda, Fallout 3 için bir önceki The Elder Scrolls motorunu kullanmış ve sonuçtan çok memnun kalmıştı.

Skyrim'in videosunu YouTube'da aratabilirsiniz ama üşenimler için doğrudan Bethesda'nın kanalından bir link vereyim: <http://bit.ly/dFKPqz>

İyi seyirler diliyorum. ■





**Ertuğrul Süngü** ertugrul@level.com.tr

**Bir Sonraki Dünya**

## Okumak ve yazmak

**U**zun zamandır çevremdeki insanlara bakıyorum. Bakıyorum ve garipsiyorum... Herkes bir kenarda, kendi işiyle uğraşiyor. Fakat işleri ne ola ki? Nedir onları bu kadar meşgul tutan şey? Yaptıkları çok mu değerli ya da yaptıklarıyla yetiniyorlar mı? Peki siz yeni nesil için ne düşünüyorsunuz? Hayır, siz söyleyin yeni nesil; siz kendiniz için ne düşünüyorsunuz?

Eskiden bazı deyişler ve beraberinde getirdikleri sorular vardı: "Çok okuyan mı bilir, çok gezen mi?" Hani "Bir kilo pamuk mu daha ağırdır, yoksa bir kilo demir mi?" cinsinden, hatırlar mısınız? Peki, siz hiç gerçekten bu sorulara cevap vermiş miydiniz? Belki siz değil ama dünyanın kalanı çok defalar bu sorulara bir cevap verdi ve verdiği cevap her zaman içerisinde bulunduğu dönem için doğru oldu... Fakat artık çok

gezen, ne yazık ki çok okuyandan daha fazlasını bilemiyor; çünkü göremiyor. Neden mi? Çünkü artık dünyanın da fark ettiği üzere gören göz ancak bilgide saklı... Siz istediğiniz kadar gezin, gezdiğiniz yere sadece bakar, bir binanın ancak yapıldığı tarihi söyleyebilir, o yörede yaşayanların hangi dine mensup olduklarını ya da çok daha genel geçer bilgileri bilebilirsiniz.

Oysaki birazcık okumak, ne de çok şey kadar bütün bu gezilere... Saniyor musunuz ki Evliya Çelebi, seyahatnamesini yazarken öylece çıktı yola, hiçbir bilgi birikimi olmadan, kimin ne olduğunu bilmeden... Demem o ki okumak, gezdiğimiz yerleri konuşabilmek demektir;

okumak, gittiğimiz yerden bir şeyler öğrenmek ve eksik parçalar halindeki varoluşumuza bir parça daha eklemek demektir. Pek tabii ki okumak denince insanın aklına onlarca farklı varyasyon geliyor ama ne yazık ki sadece bir spor gazetesini okumak, okumak değildir. Tek bir fikre dayalı olarak yoluna devam etmek, kendi kuyruğunu yakalamaya çalışan bir köpek misali döndürür bizi olduğumuz yerde.

Bir fark yaratmak gerekiyor artık; bilgilerimizin kulaktan dolma olmadığı, herkesin bir "tık" ile internetten ulaşamayacağı bir fark. Artık bilinçlenmek, o unuttuğumuz kütüphanelerin yolunu yeniden tutmak gerekiyor. O tozlu kitaplar, hala araştırılmayı bekleyen binlerce bilgi barındırıyor içerisinde... Diğer yandaysa internet denen sonsuzlukta, o kitapların belki de sadece %10'unun araştırması yapıldıktan sonra ortaya çıkan bilgiler dönüyor... Bütün öğrencilerin "bilgi" diye kullandığı bu kolay ve birbirinin aynı ödevler bize ne katıyor? Birisinin yazdığı tek bir yanlış bilgi, bir anda yüz milyonlarca insana aktarılıyor ve belki de o insanlar, bilginin doğrusunu öğreninceye kadar aylar geçiyor...

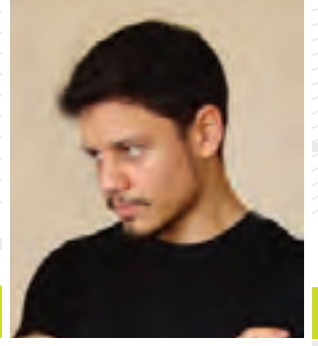
Ve siz bilgisayar başında oyun oynayarak, günün bilmem kaç saatini Facebook üzerinde geçirenler, tarlanıza bir tane çiçek ekin ama ikinci çiçek yerine bir sayfa da kitap okuyun. Bilgisayar oyunlarına kapılanlar, bir - iki saat oyundan sonra bir - iki saat de kitap okuyun; okuyun ki bilin, bilin ki öğrenilebilir... Ayrıca "Nasıl yazar olabilirim?" diye soranlar; okuyun, okuyun ki yazabilin, yazabilin ki okuduklarınız yüzeysel bağlaçlarla birbirine bağlı metinlerden sıyrılsın... ■



**Kes Dedim!**

ahmet@level.com.tr

**Ahmet Özdemir**



## Grand Bahama

**Ş**imdi sıkı durun ve anlatacaklarımı kulak verin. Bir insan cahil olur da bu kadar mı olur diyeceksiniz! Madem cahilsin, neyine güvenerek dünyanın öbür ucundaki ıssız adalara gidiyorsun? Hadi yaptın bir zircahlılık ve Miami gibi gelişmiş bir yeri bırakıp Bahama Adaları'na doğru yola çıktın, peki hiç mi aklına gelmedi bi' internete bakıp burası nasıl bir yerdir, yamyamlar mı yaşar, neyin nesidir diye araştırmak? Cevap vereyim: Gelmedi! Geçtiğimiz Mayıs ayının başında tekrar "Hometown" olarak nitelendirdiğim Florida'ya gittim. Her şey aynı, her şey gerçek olamayacak kadar güzel, hava sıcak, plajlar sıcak, insanları sıcak... Gel gelelim ben Güney Florida'yı bırakıp Bahamalar'a gitmek gibi bir gaflet ve dalalet içine girmiş bulundum. Yıllarca burnumun dibinde olan Bahamalar'ı merak dahi etmemiştim. Hani yıllardır İstanbul'da yaşayıp da Büyüka'da'ya bile gitme

ihtiyacı duymayan insanlar vardır ya, onun gibi düşünün. Neyse, bu sefer her yerde gözümüze gözümüze sokulan "99 Dolar'a günlüklik Bahama Adaları turu, üstelik limitsiz yeme - içme dahil!" reklamlarına kanıp telefona sarıldım. "İki kişilik rezervasyon yaptırmak istiyorum." dedim, karşıdaki ses "Tabii efendim, pasaportunuz hangi ülkeden?" diye sordu. "Elhamdulillah Türk'üm de af buyur, neden sordunuz?" dedim. "Tamam efendim, Türk pasaportuyla Bahamalar'a girebilirsiniz." şeklinde bir cevap alınca Bahamalar'ın başka bir ülke olduğu gerçeğini öğrenip cehaletimi bir nebze olsun gidermiş oldum. Ertesi gün Port Everglades'ten atladık gemiye, git Allah git bitmiyor yol. Üç saat oldu, beş saat oldu, hala varmadık Bahamalar'a! Ne bitmez yolmuş. Günlüklik gemi turu deyince siz git gel 10

saatten fazla bir gemi yolculuğu bekler misiniz? Ben nereden bileyim, en fazla iki saatte falan gidip döneriz sanıyordum. Google Earth'ten bakınca Florida'nın dibinde gibi görünüyor halbuki. Neyse, güç bela vardık Bahamalar'ın en büyük adası olan Grand Bahama'ya. Miami'deki gibi güzel palmiyeler falan beklerken bir inşaat şantiyesi karşıladı bizi. Etrafa bakılırsa burası epey fakir bir ülke olsa gerek. Üstelik trafiği de İngiltere'deki gibi tersten akan, tek şeritli daracık yollardan oluşuyor. 12 şeritli I-95'i bırakıp bu ıssız adaya gelmek tam bir hayal kırıklığı oldu. Ama bir dakika, amaç ıssız ada mıydı yoksa? Türkiye'den bakınca Bahama Adaları nasıl görünüyor, bilmiyorum ama Bahamalar'dan bakınca Türkiye görünmüyor desem beni işten atarlar mı acaba? ■





## Monster® Extreme Sunucu ve İş İstasyonu Serisi

**Dünyanın en hızlı ve en güçlü dizüstü bilgisayarları ile iş istasyonunuzu yanınızda taşıyın**

MONSTER® Extreme Sunucu ve İş İstasyonu Serisi, tam bir sunucu ve/veya iş istasyonu kalibreli bir bilgisayarın yeteneklerini sunabilen, tamamıyla geleneksel masaüstü tabanlı iş istasyonlarının yerini almak için tasarlanmış dünyanın en hızlı dizüstü bilgisayarları olarak üretilmiştir.

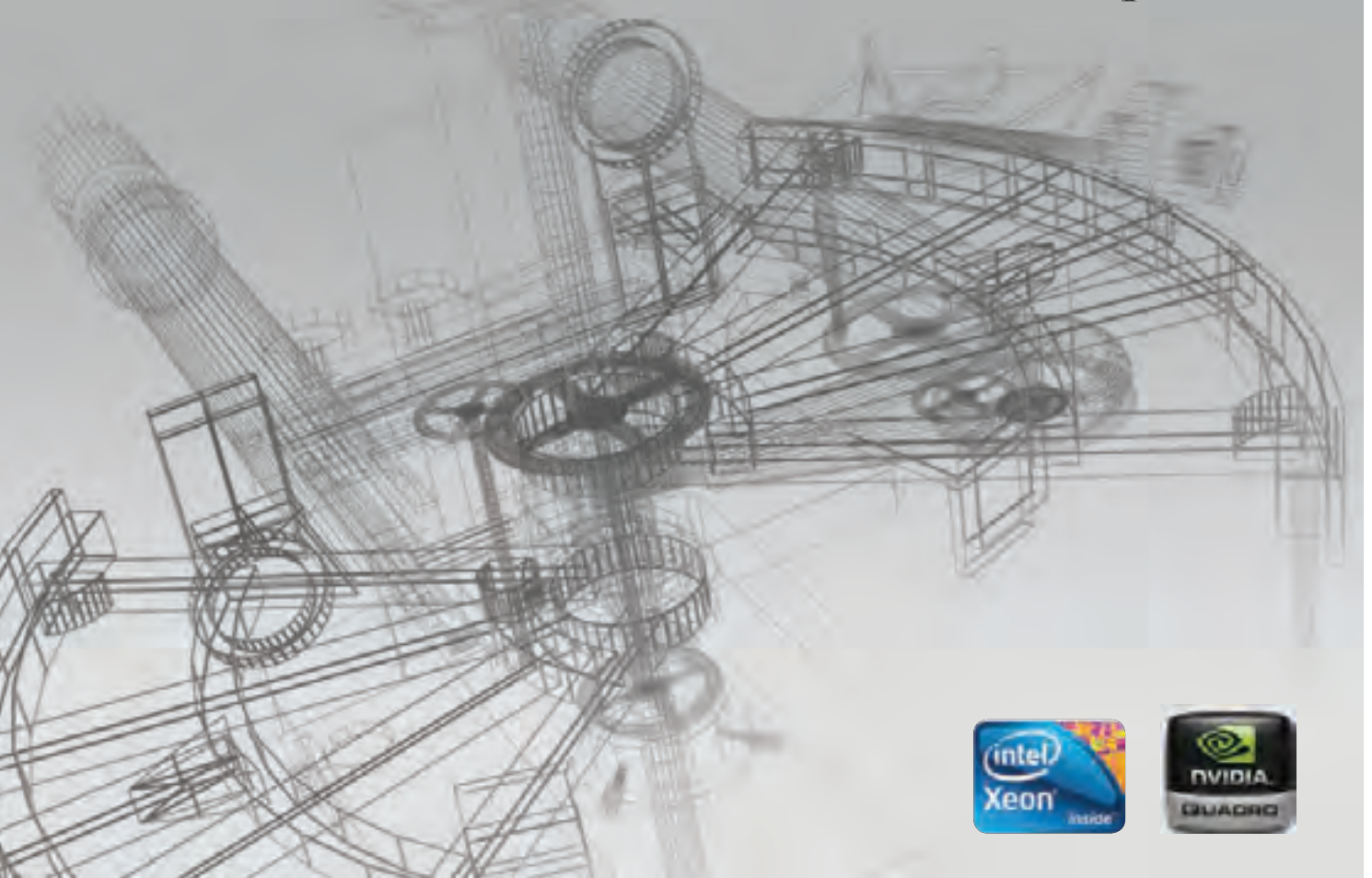
Monster® Dizüstü Bilgisayarlar, üstün performans gerektiren uygulamalar, en yeni bilgisayar oyunları ve ofis kullanımına kadar geniş bir ihtiyacı karşılamak amacıyla, her zaman yüksek performans veren en üstün bilgisayar bileşenlerinin birarada kullanılmasıyla tasarlanmıştır.



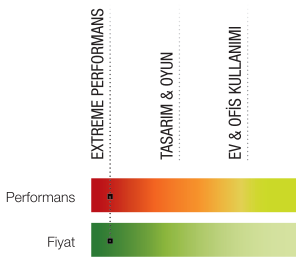


**monster**<sup>®</sup>  
Powerful Technology

# SUNUCU VE İŞ İSTASYONUNUZU YANINIZDA TAŞIYIN



konseptto



## Fiyat Performans Ölçeği

Seçimini yaptığınız her Monster® Dizüstü Bilgisayar, en yüksek performans veren en kaliteli bilgisayar bileşenlerinin bir arada kullanılmasıyla üretilmiştir. En doğru seçimi yapabilmek için fiyat/performans ölçeğini inceleyin.

Monster®, Orijinal Windows® 7 Ultimate işletim sistemi yüklemektedir.

## Monster® Extreme X7200

Ürün özelliklerini ihtiyaçlarınıza göre değiştirebilir, size özel bir notebook yaratabilirsiniz. Ayrıntılı bilgi için lütfen [www.monsternotebook.com.tr](http://www.monsternotebook.com.tr) adresini ziyaret edin.

\*İlandaki notebook görsel ve anlatımları modellere göre farklılık gösterebilir.



# ALICE: MADNESS RETURNS

Alice'in karanlık dünyası...

**LEVEL 174**

1 TEMMUZ'DA PİYASADA



**ONUR AIR, BİLİŞİM PROFESYONELLERİNİ CeBIT BİLİŞİM EURASIA'YA İNDİRİMLİ TAŞIYACAKI\***

CeBIT Bilişim Eurasia'nın "Ulaşım Sponsoru" olan Onur Air, Anadolu'daki uçuş noktalarından fuarı ziyaret edecek olan bilişim profesyonellerine indirimli ulaşım imkanı sağlıyor. Fuarın düzenlendiği ekim ayının ilk haftası boyunca İstanbul'a olan tüm uçuşlarda geçerli olacak indirim yanı sıra, fuara özel olarak davet edilen "Anadolu VIP Heyetleri"nin ulaşımını Onur Air ve HİFAŞ işbirliğinde karşılanacak.

\*Bu imkanlar sınırlı sayıda bileti kapsamaktadır.

**ULUSLARARASI İŞ OLANAKLARI**

Ziyaretçi kitlesi olarak Türkiye ve Avrupa pazarları başta olmak üzere, içinde bulunduğu coğrafyada bulunan ülkeleri öncelikli olarak hedefleyen CeBIT Bilişim Eurasia; Ortadoğu, Afrika, CIS, Rusya ve Balkanlar coğrafyasından gelecek alım heyetleri ve ziyaretçi çalışmalarına başladı.



**ANADOLU HEYETLERİ PROGRAMI**

Bu yıl da düzenlenmeye devam edilecek ve ulaşım masrafları organizasyon tarafından karşılanacak "Anadolu Heyetleri" özel programı kapsamında Anadolu'nun sanayileşmiş ve gelişmekte olan şehirlerinden ilgili profesyoneller CeBIT Bilişim Eurasia fuarını ziyaret edecekler.

**FUAR ALANINDA B2B İKİLİ İŞ GÖRÜŞMELERİ**

KOSGEB ve HİFAŞ işbirliğinde organize edilecek olan ikili iş görüşmeleri bu yıl 3 nolu holün içerisinde katılımcı firmalar ve yurt dışı ve yurt içinden gelecek olan alım heyetleri arasında gerçekleşecek.

**FUAR GİRİŞ SİSTEMİ YENİLENDİ!**

2011 yılında uygulanacak yeni giriş sistemiyle, önceden online kayıt yaptırılan iş dünyası ziyaretçileri fuara hızlı ve zahmetsizce ücret ödemediği giriş yapabilecekler.

**AKILLI YAŞAM KONSEPTLERİ**

Akıllı kentlerde yaşam ve akıllı belediye çözümlerinin yer aldığı bölüm büyüyerek devam ediyor. Türkiye'nin çevre ülkeler tarafından model olarak gösterildiği bu dönemde, büyüyen şehirlerde iletişim, güvenlik, ulaşım, hava kirliliği, eğitim, sağlık ve alt yapı alanlarında karşılaşılan sorunların, bilişim teknolojileriyle nasıl giderilebileceğine ilişkin proje kapsamında 500'ü aşkın belediye yetkilileri fuarda ağırlanacak.

**6 EKİM 2011 FUARIN AÇILIŞ GÜNÜ ÜÇ BÜYÜK ETKİNLİĞE SAHNE OLACAK!**

• **CeBIT Bilişim Eurasia Bilgi Teknolojileri Günü**  
CeBIT Sinerji Zirvesi'nin açılış günü olan "Bilgi Teknolojileri Günü"nde bilişim sektörünün güncel konuları masaya yatırılacak. Sektörün önemli isimlerinin katılacağı "Güvenli İnternet" ve "Baz İstasyonları" konferansını kaçırmayın!

• **Web Hosting alanının gözde etkinliği**  
"WorldHosting Days" Türkiye'de ilk kez CeBIT Sinerji Zirvesi'nde düzenlenecek!

Web Hosting konusunda CEO ve CTO'ların dünya çapındaki favori etkinliği WorldHostingDays Türkiye'de ilk kez WHD.local adı altında CeBIT Sinerji Zirvesi'nde düzenlenecek. İstanbul dışında Moskova, Varşova, Köln, Klausenburg, Londra, Amsterdam, Madrid, Paris ve Zürih'in de içinde bulunduğu bir Avrupa turu gerçekleştirecek olan WHD.local bu ülkelerdeki etkinliklerinde de CeBIT Bilişim Eurasia'dan bahsedecek ve dünya devlerini İstanbul'a davet edecek.

**6-9 EKİM'DEKİ CeBIT SİNERJİ ZİRVESİNDE YERİNİZİ AYIRTMAKTA GEÇ KALMAYIN !**

Türkiye Bilişim Derneği ve Tüyap'ın destekleri ile Bilişim ve Teknolojinin konuşulacağı zirvede yeni ürün ve firma sunumlarının yanı sıra ana temalar belirlendi.

- Telekomünikasyon
- Finans
- Güvenli İnternet
- E-Devlet
- E-Sağlık
- Akıllı Kentlerde Yaşam
- Uydu İletişimi, Yayıncılık, Kablo ve TV
- İş, Teknoloji ve Sektörel Oturumlar

**CeBIT Bilişim Eurasia**

Uluslararası Bilgi ve İletişim Teknolojileri, Uydu İletişimi, Yayıncılık, Kablo ve TV Sektörü Fuarı

Organizatör



Worldwide

Hannover Fairs  
Interpro Uluslararası Fuarçılık A.Ş.  
T: 0212 334 69 69  
F: 0212 334 69 70  
info@cebitbilisim.com

Fuar Ana Sponsoru



Fuar Ulaşım Sponsoru



**CeBIT**  
eurasia  
Bilişim

www.cebitbilisim.com

**CeBIT**  
Sinerji  
Zirvesi

semor  
İşbirliği ile



Dijital Reklamlar Çözüm Ortağı



Destegi ile



TÜYAP ÜYELERİNE ELEKTRONİK İLETİŞİM İMKANLARI SUNULMUŞTUR



İşbirliği

BU FUAR 5174 SAYILI KANUN GEREĞİNCE TOBB (TÜRKİYE ODALAR VE BORSALAR BİRLİĞİ) İZİNİ İLE DÜZENLENMEKTEDİR.

# KAN HIZLI AKAR. KORKU DERİNLERE İŞLER!

# FEAR

WWW.WHATISFEAR.COM



Haziran Ayında Tüm Satış Noktalarında!

PC  
DVD  
FOR

XBOX 360

XBOX  
LIVE

PS3

18+

tiglon

FEAR: The Wrath of Kali is a trademark of Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Day 1 Studios, LLC. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. Windows, the Windows logo, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo and logos are trademarks of Microsoft Corporation and are used under license and do not constitute an endorsement, approval, or affiliation with Microsoft. Logos for Xbox 360 and Microsoft Live are also trademarks of Microsoft Corporation. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

FEAR: The Wrath of Kali and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. and DAY 1 STUDIOS, LLC. All rights reserved. TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. (2010)

WB