

24 TL  
Değerinde  
Rappelz  
Başlangıç  
Paketi

10 TL  
Değerinde  
Townster  
Promo Kodu

# ASSASSIN CREED BROTHERHOOD

MEDAL OF HONOR  
FALLOUT: NEW VEGAS  
NBA 2K11  
FABLE III  
BLIZZCON 2010

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



K.K.T.C. Fiyatı 8,50 TL

# ASSASSIN'S —CREED— BROTHERHOOD



19 Kasım'da tüm satış noktalarında!

tiglon



PS3



XBOX 360

XBOX LIVE

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

UBISOFT



© 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Software platform logo (TM) and (C) EMA 2006.



## 11.261 KİŞİ BUNU BEĞENDİ!

Eskiden zamanın çok hızlı geçtiğini düşünürdük. Öyleydi de... Ama geriye dönüp bakınca fark ettim ki hayata haksızlık etmişiz; zaman, asıl şimdi hızlı geçiyor. Neyin ne zaman başlayıp, ne zaman bittiğini fark etmiyoruz çünkü teknoloji ve özellikle de internet, hayatı bir video oynatıcı gibi, otomatik olarak ileriye sarıyor. Hem de 2 değil; 4, hatta 8 hızla...

Her gün, bir öncekinden farklı. Her gün yeni bir teknolojik ürün çıkıyor; yeni bir web sitesi açılıyor; kullandığımız işletim sistemi her neyse, güncellemesi çıkıyor; yeni bir sanal platform doğuyor; Facebook hesabınızda onlarca, hatta yüzlerce bildiri birikiyor ve dünya, özellikle de sanal dünya, her gün, hatta her dakika yenileniyor, değişiyor.

Bundan üç yıl önce yola çıkarken, sadece LEVEL'i yenilemeyi düşünmedik bu yüzden. LEVEL'i -kendi içinde- yenilerken yeni parçalar ekledik ona. LEVEL Online, Online Oyun, LE-VID!, GameX, ve LEVEL Community gibi...

Henüz bir yılı bile dolmamasına karşın LEVEL Community, bugün onbinlerce kişiyi, oyuncuyu kapsıyor ve "Türkiye'nin en büyük oyun topluluğu" olma özelliğini taşıyor. İşin güzel yanı bu topluluk, çığ gibi büyüyor, çok hızlı hareket ediyor.

LEVEL Community'yi LEVEL yarattı belki ama biz, her şeyden önce, o topluluğun bir parçası olmaktan mutluyuz. Sizle beraber olmak, oyun oynamak, bilgilerimizi paylaşmak ve en önemlisi, ara sıra dertleşmek çok güzel.

İşte bu yüzden, sayfayı her yenilediğinizde orada olacağız.

Türkiye'nin en büyük oyun topluluğuna, özellikle de Facebook sayfamızdakilere selam olsun.

Düzenleme: 11.265 kişi bunu beğendi!

**Fırat Akyıldız**  
Yayın Yönetmeni  
firat@level.com.tr

### Notlar

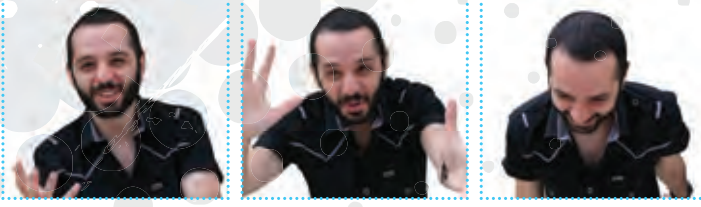
- Bu ay beş hediyemiz var: Türkiye'nin ilk ve en çok okunan online oyun dergisi Online Oyun, Shadowgrounds Survivor tam sürümü, 10 TL değerinde Townster promo kodu, 12 Euro değerinde Rappelz başlangıç paketi (Detaylar Online Oyun'un 9. sayfasında) ve LOCO kitapçığı.

- Nurettin: Geçmiş olsun. Seni seviyoruz.  
- Herkese iyi bayramlar!

- Oyun dünyasında eşi benzeri görülmemiş bir turnuva: Fırat'la Nouma'yı yen, iPhone 4'ü Kap 27 Kasım'da Torium Electro World'de; detaylar 16. sayfada.



■ Light side mi? Dark side mi?

**Tuna Şentuna**

■ Düşününce aklıma rengi karanlık ve soluk imgeler, delilikler erişiyor. Evet... Cevabım bu cümledeki kelimelerin baş harflerinde gizli sevgili okurlarım, takipçilerim...

**Cem Şancı**

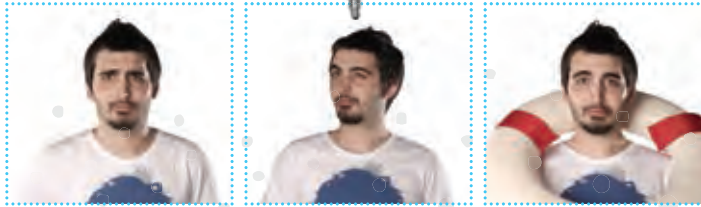
■ Dark Side. Sürüden ayrıldığınız, ezberleri tekrarlamadığınız sürece otomatik olarak "kötü adam" olduğunuz bir toplumda başka şansınız zaten yok.

**Emre Öztınaz**

■ Hiç düşünmeden ve uzatmadan cevaplıyorum; Dark side. Ne yapacağız çiçeği, böceği? Her yer karanlık olsun... Mordor gibi olsun hatta. Küller havada uçsun. Hem ayrıca hava karanlıktan oyun oynamak daha zevkli oluyor.

**Hasan Başaran**

■ - Light side!  
- Dark side!  
- Dart Vader görsün yüzünü.  
- Ehü.

**Burak Aydoğan**

■ Tabii ki Dark Side! Ne o öyle iyilik, doğruluk falan... Affedersen şey gibi; hmmm... Karpuz!!!

KASIM 2010, SAYI 166

**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 MÜDÜRÜ**

Elif Akça elif@level.com.tr

**EDİTÖR**

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

**YAYIN KURULU**

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

**GRAFİK TASARIM**

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

**KATKIDA BULUNANLAR**

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Burak Aydoğan burakay@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Eray Ant eray@level.com.tr

Erdem Uyan erdemcenk@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Hasan Başaran hbasaran@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Kudret Bilen kudret@level.com.tr

Meriç Erbay merbay@level.com.tr

Murat Karşılıoğlu mkars@level.com.tr

Nurettin Tan tan@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otopac@level.com.tr

Recep Baltaş recep@level.com.tr

Tunç Dindaş turbo@level.com.tr

Turgut Taneli turgut@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

**MARKA MÜDÜRÜ**

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

**YÖNETİM**

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoglu

**REKLAM**

Grup Başkanı: Cem M. Başar

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

**LEVEL Reklam Satış Müdürleri:**

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

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

Şahika Şahinkaya, ssahinkaya@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürlüğü: Nusrat Kırınlioğlu

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

Esenyurt / İstanbul

**REZERVASYON**

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

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

Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850

Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

# OYUN DÜNYASININ EN TUTULAN ÖDEME ŞEKLİ

Turkcell Mobil Ödeme'yle 35 TL ve altındaki oyun ödemelerinizi cep telefonunuzdan hızlı ve pratik bir şekilde yapabilirsiniz.



paymo

Sanalika

PGmedia  
TELECOM

GAMTUN

aeria  
GAMES

Joy  
game

Shaiya

CINCIK

LAST CHANCE

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

**Turkcell Mobil Ödeme: İnternette ödeme yapmanın en rahat yolu.**

Turkcell Mobil Ödeme'yle yapılan alışverişlerin bedeli, faturalı hatlarda faturaya yansıtılır; faturasız hatlarda ise TL bakiyesinden düşürülür. Bir seferde en çok 35 TL'lik işlem yapılabilir. Turkcell Mobil Ödeme'de her bir işlem için atılan kısa mesaj bedeli 50 Kr'dir. Turkcell Mobil Ödeme'yle yapılan alışverişler Özel İletişim Vergisi'nden muaftır.

# TURKCELL



## Assassin's Creed: Brotherhood

Sayfa 48

Ubisoft'un gözbebeklerinden Assassin's Creed serisinin yeni üyesini mercek altına aldık, multiplayer modunu test ettik.

TEST  
ETTİK

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

### 28 Hasan Hasan'a Karşı

#### İLK BAKIŞ

- 32 Driver: San Francisco
- 34 Metal Gear Solid: Rising
- 36 D&D Neverwinter
- 38 LittleBigPlanet 2

### 40 Role Playing Günlükleri

#### DOSYA KONUSU

- 42 BlizzCon 2010
- 48 Assassin's Creed: Brotherhood
- 84 PlayStation Move

### 46 Ajan Simit

#### İNCELEME

- 56 James Bond 007: Blood Stone
- 58 Medal of Honor
- 64 Fallout: New Vegas
- 68 Star Wars: The Force Unleashed II
- 70 NBA 2K11
- 72 Vanquish

- 74 Castlevania: Lords of Shadow
- 75 Guitar Hero: Warriors of Rock



- 76 Fable III
- 79 Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2
- 80 Enslaved: Odyssey to the West



## LEVEL DVD 166

### DEMOLAR

Arcania - Gothic 4  
Blade Kitten  
Civilization V  
Letters from Nowhere  
WRC: FIA World Rally Championship

### VİDEOLAR

Assassin's Creed:  
Brotherhood  
Call of Duty: Black Ops  
Cities XL 2011  
Front Mission Evolved  
God of War: Ghost of Sparta  
Homefront  
Left 4 Dead 2: The Sacrifice  
Marvel vs. Capcom 3  
Mortal Kombat  
Need for Speed: Hot Pursuit  
Shaun White Skateboarding  
Sonic the Hedgehog  
Super Street Fighter IV  
Star Wars: The Force Unleashed II  
Test Drive Unlimited 2  
The Witcher 2: Assassins of Kings  
Torchlight II  
TRON Evolution  
World of Warcraft: Cataclysm  
X-Men: Destiny

### EKSTRA

Dragon Age 2  
(Wallpaper Paketi)  
Red Dead Redemption:  
Undead Nightmare  
(Wallpaper Paketi)

### LE-VİD! DE BU AY



### Star Wars: The Force Unleashed II

Şefik, gücün karanlık tarafına geçti.

### Ayın Elemanı

Monitörsüz bilgisayara sahip Fırat ve ekibi, Emre hakkında konuştu.

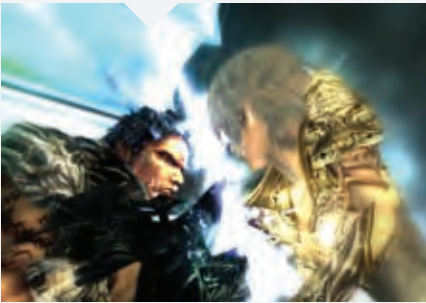
### LEVEL Ligi

Şut ve gol! Emre attı sayın seyirciler!

## Medal of Honor Sayfa 58

Battlefield ve Call of Duty serilerinin pastasından pay almak isteyen Medal of Honor, bu amacına koşar adım ilerliyor.

### 81 Quantum Theory



- 82 Phantasy Star Portable 2
- 83 Chase Goose 2
- 83 Leap 4 Blue
- 83 Red Riot
- 83 Road of the Dead

### 88 Fırat'tan FIFA Taktikleri

- 91 Online
- 97 Donanım

### 104 Rocko@Psikiyatry

- 106 Rehber

### 110 Director's Cut

- 112 Market
- 116 Yapım Hikayesi
- 119 Kültür & Sanat

### 122 Doktorlar

- 124 Kare
- 130 LEVEL 167

Civilization V demosu Steam hesabı gerektirmekte ve oyununuzu indirip oynamaya başlamak için Steam hesabınızı oluşturmanız gerekmektedir. Daha fazla bilgi için de internet bağlantısının çalışır durumda olduğunu kontrol ediniz.

# POSTA

İşbu ki bundan böyle Nnaemeka Otekpa ile anılacak olup kendisi okur mail'lerini cevaplayacaktır. Muhabirin nüfus sureti ve ikametgah il muhaberi ilişkikte olup yasal süreç başlatılmıştır.

Bağlantı koparsa atın: [inbox@level.com.tr](mailto:inbox@level.com.tr)

## DOĞUM GÜNÜ 2002

Merhaba LEVEL dergisi ahalisi ve Tuna Abi. İlk olarak belirtmek isterim ki Tuna Abi, senin iki ay önceki yazında, "İmla kurallarına dikkat ediniz" adlı yazıyı okudum ve sonuna kadar da destekliyorum. Ben İstanbul'dan Mert Meriç, 8 yaşındayım ve derginizi beş aydır takip ediyorum. Önceki aylar e-posta atma cesaretini gösterememişim ve şimdi cesaretimi toplayıp LEVEL dergisine ilk e-postamı atıyorum. Bir kaç sorum var:

**Mert, gerçekten 8 yaşında mısın? Hayır şundan soruyorum, ben 8 yaşındayken msket bile oynayamıyordum, o derece bir ağız açık ayran budalalığı... Tabii doğduğum an evde ADSL'ler, HDTV'ler, onlar bunlar olsaydı, ben de öyle olmazdım. Öyle derken ne kastettiğimi bilmiyor, cevaplarına geçiyorum.**

1. Tuna Abi ben bu ay Sony Vaio PC alacağım. Oynadığım tek oyun da RappelZ Online. Sistem şöyle: Intel Core i3-350M 2.26 GHz, ATI HD 5470 Ekran Kartı, DDR3 SD RAM. Sence iyi seçim yapmış mıyım?

**O sistemle RappelZ oynarsın. Peki neden sadece RappelZ oynuyorsun? Bir sürü güzel oyun var ortalıkta.**

2. Arkadaşlarım her ne kadar PES güzel dese de ben FIFA'cıyım Fırat Abi gibi; her ay Fırat Abi'nin taktiklerini okuyorum. Fırat Abi'ye selamlarımı iletir misin? **İletiyorum: Fırat. Mert Abi'miz selamlarını yolluyor; bir tahsilat varmış...**

3. Ablamın erkek arkadaşının bilgisayarında Mafia II oynadım azıcık ve oyunu beğendim; gerçekçi ve güzel. Sence bu oyun çok tutulur mu Tuna Abi? **Bence ablanın erkek arkadaşının bilgisayarında Mafia II oynayacağına, onun için biraz ajanlık yap. Bak bakalım ablandan başka birileriyle görüşüyor mu, neler oluyor... (Çok ayıpladım kendimi.) Mafia II gayet güzel bir oyun, gayet de tuttu zaten; bence sen de oyna.**

4. Benim ablam bir The Sims hastası ve 16 Ekim'de doğum günü var. Ona The Sims 3 almayı düşünüyorum, sence iyi olur mu Tuna Abi? The Sims hastasıysa, The Sims 3'ü de çok sevecektir.

5. RappelZ Epic7 Karanlığın Fıslıtsı sence nasıl olmuş Tuna Abi? Oyuncular hep Epic6'nın geri gelmesini istiyor; sence gPotato'nun üstüne çok gitmiyorlar mı? **RappelZ oynamadığım için Epic7 bana pek fazla bir şey ifade etmedi. Ama genelde alınan format değiştirilince herkes önce bir tepki gösterir, sonra o sesler yavaş yavaş kesilir...**

6. Hep oyunlardan konuştuk, ofiste havalar nasıl Tuna Abi? Elif Abla çirkef oyun taktikleri veriyor mu hala?

**Ofisteki havalar nasıl olursa olsun, senin havan iyi olsun Mert. (Bu söz ünlüken sen dünyada yoktun sanırım daha...) Elif Abla'n artık çirkef oyun taktikleri vermiyor, direkt kendi kendine çirkefleşiyor orta yerde. Şaka şaka, Elif Abla'n hiç öyle şey yapar mı...**

Tuna Abi sorularım bu kadar. Size göre belki amatörcü gelebilir ama kendimi geliştireceğim. İmla kurallarına çok dikkat ettim, hatalarım varsa affet. Ofisinizdeki herkese selamlarımı söyleyin! **Mert MERİÇ**





## HAVADAN SUDAN SORULAR...

Merhaba sevgili LEVEL çetesi. Verdüğün oyunlar muhteşem falan demeye gerek yok çünkü bunu inkar edebilecek bir şahıs tanımıyorum ve vaktinizi almadan sorularına geçiyorum.

1. Neden her sayıda garip isimler kullanıyorsun Tuna Abi? (Bu ilham nereden geliyor? Fırat Abi mi zorluyor yoksa seni?)

**Çünkü beni buna zorluyorlar. Bir yandan Fırat, bir yandan değişen dünya düzeni, bir yandan küresel kriz...**

2. Elif Abla'cığının bütün özel güçlerini sıralar mısın? Her sayıda yeni bir tane keşfediyoruz. Ayrıca bunları nasıl kazanmış? Ters giden bir deney sonucu mu, yoksa radyoaktif bir örümcek kırması hayvanat ısırtığı mı?

**Hepsini saymaya kalkarsam sadece senin mektubunu yayımlamış olurum. Birkaç tanesini söyleyeyim. Mesela Elif Abla'cığının çok yer ama kilo almaz. Kilo alıyor gibi olursa yemeyi kesmez ama kilo vermeyi de eksik etmez. Bunu nasıl yaptığını hala bilemiyoruz... Bir de saçını boyar. Bu çok eskidi değil mi? Kapatalım bu bahsi Çağkan.**

3. Fırat Abi'nin "FIFA Taktikleri" köşesinde "Evladım" diye hitap ettiği insan kimdir? Sen misin Tuna Abi?

**Ben değilim çünkü o dediklerini ben asla yapmam. O isimsiz bir kahraman. Vosviddin'dir belki, kim bilir...**

4. Sizin online oyunlardaki hesaplarınıza ulaşabiliyor muyuz? Mesela Elif Abla LOCO oynarken ona PM atsak cevap verir mi?

**Online oyunlardaki hesaplarımızı çalacakmış gibi bir hava estirdin. Onlara ulaşmanı engelleyeceğimizi sana yasal yollardan bildiriyorum şu an! Şaka tabii ki.**

5. Geçen sayıda da bir arkadaşımızın belirttiği gibi bazen çok saçma sapan espriler yapabiliyorsunuz. (Gerçi insanı güldürmüyor değiller. Babam bile gülüyor bazen ben okuyunca.) Şahsi favorim (Yine senin ürünüdür sanırım.) "tabii" kelimesine "teletabi" demeniz. Bana da her gün saçma sapan espriler yazan bir e-posta gönderiyor musunuz? (Okulda havası oluyor insanın.)

**Yahu bu saçma espriler de benim üstüme yaptıştı! O "teletabi"yi ben demedim; dese dese Fırat demiştin! Ya da Şefik! Ben değilim! Bırakın beni! Bırak!**

6. Dergide "Yönetim Yeri" yazan yere gelip sizi çiçek çikolatayla ziyaret edebilir miyim?

**Seni biber gazıyla püskürtebilirler, dikkat et. Bir kere o yönetim yerine gitmek için yanına erzak, çadır, yol çantası, uyku tulumu gibi şeyler almalısın zira ofisimiz biraz uzak. Diyelim ki geldin. Güvenlikte tanıdıkların yoksa işin gene zor. Çünkü sen o çiçeği çikolatayı kargoyla yolla, biz seni düşünerek tüketiriz.**

Bütün sorularım bunlardı, yazım hatası olmamasına dikkat ettim. Bütün aileye selamlar.

Çağkan UMUT

## EL LOCO IBIZA!

Merhaba Sevgili Tuna Abi ve LEVEL okurları. LEVEL'a ilk defa yazıyorum. Bu nedenden dolayı size sormam gereken birçok soru var kafamda. Sorularına gelirsek...

1. LEVEL DVD'lerinin içeriği aylar geçtikçe azaldı. Bunun nedeni nedir? Ben her ay Sürücü-Servis-Client'lar bekliyorum ama ne yazık ki verilmiyor.

**Client veriyoruz yahu, haksızlık etme şimdi... Onun dışında hemen savunmamı yapayım: Verdüğümüz tam sürüm oyunlar, bazı client'lar o kadar büyük boyutta oluyor ki DVD'ye başka bir şey koyacak durumumuz olmayabiliyor.**

2. Ben çoğunlukla MMORPG ve MMOFPS oynayan bir oyun severim. Sizce bu sistem beni MMORPG'ler ve MMOFPS'ler için ne kadar götürür? Eğer yeterliyse yeni çıkan oyunlar için de bir tespit yaparsanız yararlı olur. PC'min özellikleri: Intel Core 2 Duo P8600 2.40 GHz, GeForce 9600M GT Ekran Kartı, 4 GB Bellek.

**İşlemcin fena değil. Bellek de iyi. Ama ekran kartı... Onun ömrü doldu doluyor. Şöyle GTX serisinden veya ATI'nin 5xxx serisinden bir şeyler iyi gider oraya.**

3. Sizce PSP güzel bir konsol mu? Bir yıl önce bir tane aldım ve çok iyi bakıyorum; yani sıfır gibi görünüyor. Söylentilere göre yakın zamanda PSP2 çıkacak. O çıkmadan sizce satmalı mıyım? Çünkü çıktığında elimdeki PSP 3000'in piyasası düşecek.  
**PSP2 gelecek; bundan eminim. (1'e 10 veriyorum.)**

## Online oyunlardaki hesaplarımızı çalacakmışsın gibi bir hava estirdin. Onlara ulaşmanı engelleyeceğimizi sana yasal yollardan bildiriyorum şu an!

**PSP de maalesef iyi bir el konsolu değil bana sorarsan. Bir türlü istenilen kıvama gelemedi. O yüzden istersen sat; hazır para ediyorken işine yarar. (Tabii bunu PSP'yi deli gibi oynamadığını varsayarak söylüyorum.)**

4. LOCO (Land Of Chaos Online) isimli oyun sizce güzel mi? Güzelse TR Server'ı var mı? Türkçe veya İngilizce olması önemli değil ama TR Server'ı olması benim için önemli yoksa oyunda rahat eşya satın alıp satamam. Geçen ay verdüğün mini kitapçığa bakarak oyunu çok beğendim.

**TR server'ı var. Sitesinden daha detaylı bilgiye ulaşabilirsin: loco.tr.alaplaya.net.**

Sorularım ne kadar. Cevaplamanız yeterli. Teşekkürler. **Cevapladık ve yayımladık bile. Umarım sorun olmamıştır.**

Ulaş Tan SAÇLI

## FORUMDAN KOPUP GELDİM!

Selam Tuna Abi, selam size ey LEVEL ahali! Forumunuzda sık sık dolaşan (Nick'im Winner), derginizi 110. sayıdan itibaren alan biriyim. Açıkçası utanıyorum bazen, ben dergime neden bir mesaj olsun atamadım diye... Kismet bu güneymiş gibi bir klişe kullanmam gerekecek; kismet bu güneymiş demek. Şimdi "Doktorlar"da çıkp forumda rezil olmadan konuya geçeyim ben.

**Vay vay... Forum'umuzun popüler ismi Winner gelmiş... Neden daha önce yazmadın? Çok ayıp. Kötü örnek oluyorsun. Ne var ki şimdi iyi örnek oldun. Gidip geliyor duygularım iki uçlarda...**

1. Ben bir PlayStation 3 sahibiyim. Gayet memnunum kalitesinden. Xbox 360 almayı da düşünmüştüm zamanında ama PS3'e özel oyunları görünce fikrimi değiştirdim. Forumda da zamanında tartıştık bu konuyu; sence bir oyunun çok satması onu en iyi yapar mı? Bana kalırsa yapmaz. Örneğin Halo serisi... Bana Halo'nun oyunlarını tek tek sayarak PS3'ün özel oyunlarından daha iyi olduğunu söyleyen kişiler gördüm forumda. **Bir oyunun çok satması kesinlikle onu iyi yapmaz. Bence Avatar denen film, o kadar reklamı yapılmasa, o kadar haberi çıkmasa, kesinlikle bu kadar çok izlenmezdi zira iyi bir film diyemem ona. Son derece klişe, son derece abartılmış... Oyunlarda da bu durum olabilir ve gerçekten iyi olan bir oyun, bayağı az satarak sadece oyundan anılanların akıllarında kalabilir. (Bkz. Okami.)**

2. Eski, külüstür bir bilgisayarım var şu an. Starcraft 2'yi en yüksek ayarlarda oynamak hayalim hatta! Benim günahım nedir Tuna Abi? Neyse neyse, sence seneye yeni bir bilgisayar mı -ki en iyisini alamayacağım, 1500 TL bütçem var- yoksa Xbox 360 mı alayım?

**Bence PS3'e sahipten Xbox 360 alma ama güzel bir bilgisayar, seni oyun dışında da birçok alanda mutlu eder. FPS'leri, strateji oyunlarını da keyifle oynarsın hem...**

3. LEVEL Online Forum'unda yeni bir "Manga Çeviri Timi" kurduk; LEVEL Soğan Cücükleri ismi... (Biliyorum çok komik bir isim; hatırladıkça gülüyorum.) Manga olarak, Beelzebub çeviriyoruz.

Görüşün nedir ve hiç forum konusuna baktın mı?

**Ekibinizin adı komikmiş gerçekten. Fakat beğenmedim de değil... Forum konusunu görmedim**

**lakin güzel bir iş yapıyorsunuz. Olayı yarı yolda bırakmayın da...**

4. PS3'e özel oyunlar vs. Xbox 360'a özel oyunlar?

**Bu sorunun yanıtı çok net aslında. PS3'e özel yapılan oyunlar gerçekten çok kaliteli. Xbox 360'a özel gelen oyunlar ise maalesef biraz sıradan kalıyor. Bir Mass Effect, bir Gears of War bilirim, o kadar...**

5. Seninle "bir yerde" okuduğum haberi paylaşayım: Super HD TV'ler çıkacakmış piyasaya. "Tüketici piyasası ve fiyatlar henüz Full-HD'ye yeni yeni alışırken dünyada ilk 'Super-HD' yayın denemesi başarıyla gerçekleştirildi. Yayının çözünürlüğü tam 7680x4320 piksel!" Bu konu hakkında düşüncen nedir? Dikkat et bu arada; yayın diyor... Biz daha HD yayın izleyemedik, teknoloji ne hızlı gelişiyor yahu!

**HD yayın izliyoruz artık. Sıradan gördüğümüz kablolu televizyon bile HD yayına geçti. Tabii dediğin çözünürlük biraz abartılı olmuş. Bence bu noktadan sonra olay çözünürlükte değil. Yani insan gözünün de bir sınırı var; ben 720p ile 1080p'yi bile zor ayırıyorum şurada. (Kör olduğumu biliyorsunuz sanırım?)**

Ferhat Göçtü yazdım. İyi günler...

Numan YAYLI

## İYİ BİR PS3 OYUNU

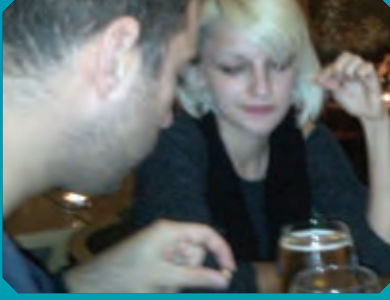
Merhaba Tuna Abi ve LEVEL halkı. Öncelikle derginizi çok severek takip ediyorum ve sizi daha fazla oyalamadan sorularına geçiyorum.

1. Ben 2010 yazında bir PS3 sahibi oldum. Alır almaz hemen GoW3, PES 2010 ve Red Dead Redemption aldım ama Red Dead Redemption nedense bana sıkıcı geldi. O yüzden GTA 4 ile takas ettim. Senden istesem bana iki oyun tavsiyesinde bulunabilir misin?

**Market bölümüne bakmadan bu soruyu soruyorsan seninle küserim Batuhan. Bakıp da geldiysen de, "Neden oradan bir oyun seçmedin?" diye sorarım. Neyse yine de iyi polis olacağım ve sana iki tane güzel oyun tavsiye edeceğim. Bir tanesi Hannah Montana, diğeri de G.I. Joe. İkisi de birbirinden iyi! (Dur tamam; seni yanlış yönlendiriyorum. Uncharted 2 ve Killzone 2 al.)**

2. Benim bilgisayarım tam anlamıyla bir rezalet. Babama bilgisayarım yenilemem için yardımcı olmasını söyledim ama beni dinlemedi. Bilgisayarımı toplamam için bana orta düzeyli bir bilgisayar önerir misin? **Bunun için de seni derginin Donanım bölümüne**

## PAYLAŞILAMAYAN FINDIK



Ayça'nın suratından kızgınlığı, kırılgınlığı belli. Ayça neden mi kızgın? Şefik'in fındıkları löp löp götürmesine, kendisine hiç fındık bırakmamasına kızgın. Hatta fındıkları almasın diye hasta hasta üstüne öksürdüğü, tükürükler saçtığı halde Şefik'in buna aldırmadan yemeye devam etmesine kızgın. Evladım; alt tarafı fındık onlar! Birbirinizi kırmaya, üzme ne gerek var. Öksürüğüyle Çirkef Elif'ten feyzalan Ayça'nın mı yanındasınız yoksa fındık aşımak için ölümü göze alan Şefik'in mi... Mail'lerinizi bekliyoruz.

► yönlendiriyorum. Orada "Ev ve Oyun Kullanımı" adı altında yazan sistem sana uygun olacaktır.

3. Sence PS3 almakla iyi mi ettim? Çünkü Xbox 360 arkadaşımda var ve bana çok cazip göründü. Sence takas etmeli miyim?

**Batuhan neden her şeyi takas ediyorsun? "Annem bana kızdı, onu takas etmeyi düşünüyorum!" diye bir mail atacaksın diye korkulara zerk oldum... Bence takas etme. PS3 gayet güzel. Üstelik PSN artık Türkiye'de de aktif; internet üzerinden de birçok özel içeriğe ulaşabilirsin.**

4. Şu yeni çıkan MOVE almaya değer bir cihaz mı? **Bunu zaman gösterecek. Şu an için bana kaç sene önce çıkmış olan Wii'den farklı gelmedi ama bakarsın çok eğlenceli oyunlar gelir de alıp oynamak isteriz.**

5. FIFA 2011 ile PES 2011 arasında bir tercih yapmanızı gerekse, siz hangisini tercih ederiniz? Yani hangisi daha güzel?

**Geçen ayki kapağımız ve PES 2011 incelemesinden de anlayacağın üzere, FIFA 11'i tercih etmiş durumdayız.**

6. Benim doğum günüm Şubat ayında ve Şubat'ta Killzone 3 çıkıyor. Sence annelere aldrayım mı? **Aldır derim. Çok iyi gözüküyor şu aşamada bile. Aksiyon tavan yapmış.**

7. Şu aralar canım araba yarışçı çekiyor; bir tane önerir misiniz?

**Zamanlıca sorulmuş bir soru. Sana Test Drive'ı tavsiye ediyorum. Hem de ilk versiyonunu! (Bir gün düzgün cevap vereceğim, inanıyorum.) Ne kadar şanslısın ki 16 Kasım'dan itibaren NFS: Hot Pursuit piyasada. Onu almak isteyeceğini düşünüyorum.** Sorularım bu kadardı. Cevaplayacağınızı ve yayımlayacağınızı düşünerek teşekkür etmek istiyorum. Kendine iyi bak Tuna Abi.

Batuhan KÖROĞLU

### POSTA BY TUNA ŞENTUNA

Merhaba Tuna Abi. "Nasılsın?" diye sormayacağım çünkü gördüğüm kadarıyla her zaman iyisin. Sizi 142.

sayıdan beri takip ediyorum ve çok beğeniyorum. İzinle hemen sorularıma geçeyim.

1. Crysis 2, CryEngine3 motoruyla hazırlanıyor. Bu beni çok heyecanlandırdı ama senin yorumunu çok merak ediyorum. Crysis 2 iyi bir oyun olur mu? İlk iki oyununu oynadım ve sevdim.

**Crysis 2 iyi bir oyun olacak bence fakat ilk oyun gibi çığır açmayacak bana kalırsa.**

2. Ekim sayısında kapak olarak Halo: Reach bekliyordum ama olmadı; bari posterini verseydiniz. Bana göre bir başyapıt. Bitirdim ve ödediğim paraya pişman olmadım. Sence oyun nasıl? İyi mi yaptılar?

**Ben Halo serisine hiçbir zaman ısınmadım.**

**Bunda FPS'leri gamepad'le oynamama özelliğim ağır basmış olabilir. Halo: Reach'in eğlenceli olduğunu bir bakışta anladım fakat bana gelmez Yalın... Ben Black Ops oynayayım, Medal of Honor'da zaman geçireyim...**

3. Dead Rising 2'yi Xbox 360'ıma almak istiyorum ama şüpheliyim. Siz biraz sıkıcı demişsiniz. Sence almalı mıyım? Eğlenceli bir oyun mu?

**Dead Rising 2 ilginç bir oyun. Biraz RPG gibi. Hani RPG'lerde bir karakterin olur, bir kasabada oyuna başlar ve sürekli o kasabadaki birilerinden görev alıp çevredeki yaratıkları keserek görevleri bitirir ya, Dead Rising 2 de biraz öyle. Zaman zaman monotonlaşıyor, zaman zaman çok eğlenceli oluyor...**

**Bence birkaç video izle ve ondan sonra karar ver.**

4. Vanquish sence güzel bir oyun mu olacak? Bu sefer işi becermişler bence.

**Vanquish, gözlemlediğim kadarıyla çok eğlenceli. Detaylı gözlemlerimi ilerki aylarda paylaşacağım.**

5. Kinect'e karşılık Sony PS Move'u mu yaptı? Sence hangisi daha iyi veya başarılı olacak? Hatta PS Move çıktı bile...

**Kinect'e cevap olarak mı geldi PS Move emin değilim ama PS Move, Wii'nin biraz kopyası gibi. Kinect bambaşka gözüküyor fakat onu da test etmeden yorum yapmak istemiyorum.**

6. Bende Xbox 360 Elite System var. Sadece Kinect'i alsam benim makinemde çalışır mı?

**Kinect her türlü Xbox'la çalışıyor. Şöyle bir problem var sadece, o da Kinect'in en yeni, slim Xbox 360 dışındaki modellere ara bir kablo ile bağlanıyor olması. Yeni Xbox 360'da bu giriş hali hazırda var.**

7. LEVEL DVD'de verdiğiniz tam sürüm oyunlar bence o kadar iyi değil. Bence çok önceden çıkmış oyunların tam sürümünü koysanız süper olur. Örnek FEAR 2: Project Origin. Bunu örnek verdim çünkü bunun demosunu vermiştiniz. Daha kaliteli tam sürüm oyunlar koyarsanız çok sevinirim.

**Bir dakika, bir dakika... Yani 2008-2009 model, iyi diyebileceğimiz bir adet Velvet Assassin verdik geçen ay ve sen bize hala "İyi oyun vermiyorsunuz" mu diyorsun? Sam&Max'in ilk sezonu da mı kötüydü yani? Dostum, dostum... Lütfen hakkımızı yeme.**

Sorularım bu kadar. He zaman çantamda LEVEL bulundururum ve arkadaşlarımla okurum. LEVEL'i ve sizi çok seviyorum. Herkese selamlar...

Yalın KIRDAR

### XBOX 360 ALIYORUM AMA...

Merhaba Tuna Abi. Cehennem sıcakından kurtulduk yavaş yavaş artık. Bu mesajı çok uzun zamandır atmak istiyordum ama ancak bugün atabildim. İki aydır Xbox 360 almak istiyordum ama para ne kadar

sorun olmasa da çok pahalı geliyordu bana fiyatı. Ve beklediğim o fırsat ayağıma geldi. Dayım işinden dolayı Amerika'da şu an ve Xbox getirebileceğini söyledi. Ben de tabii ki havalara uçtum. Sorularım var ve uzatmadan soruyorum.

**Cehennem sıcakından kurtulduk ama saçma sapan bir soğuk geldi şimdi de. İnsan iki gün önce t-shirt giyerken, iki gün sonra palto mu giyer? Küresel ısınmadan oluyor bunların hepsi!**

1. Bir teknoloji mağazasına sorduğumda Amerika'dan alırsam Xbox Live'a bağlanamayacağımı söyledi. Gerçekten doğru mu? Ya da öyleyse çözümü var mı? Yoksa satma taktiği mi?

**Öyle bir şey yok. Xbox'ının ayarlarını yaparken bulunduğun ülkeyi Amerika olarak gösterirsen, Xbox Live üyeliğini yapmak ve puan almak için de Amerika'ya başvurman gerekecek. İngiltere gösterirsen, Avrupa'dan işlerini halledeceksin. Microsoft'un Türkiye hizmeti olmadığı için, böyle muhtaç gibi sağa sola başvurmak zorunda kalıyoruz.**

2. Babamı alma konusunda asıl ikna eden şey Kinect oldu. Ama okuduğuma göre konsolda 100 msec geç algılıyormuş. Acaba eski konsollarda mı, yoksa benim alacağım yeni Kinect ile çıkan konsollarda da öyle mi? **Kinect'e bir geç algılama mevzusu var ama onun bağlanacak konsolla ilgisi yok. Oyunların Kinect'le uyumluluğuyla ilgili bir durum ve ciddi bir sorun da değil. Ayrıca yapılan açıklamalara göre bu tip gecikme sorunları zamanla giderilecekmiş.**

3. Belki çok yanlış bir sıralamaya koydum soruları ama PS3 almamakla iyi mi ettim? Bence Move'un Wii'den hiç bir farkı yok. Ayrıca Gears of War'un ilk oyununu PC'de oynadığımda aşık olmuştum ve ikinci ve yakında çıkacak üçüncü oyununu da çok oynamak istiyordum. Sence doğru bir seçim mi Xbox 250 GB? **PS3 almamakla iyi ettin diye bir şey söyleyemem ama Xbox almakla yanlış bir şey de yapmadın. Bu tamamıyla senin tercihin. İki konsolun da kendine göre artıları ve eksileri var.**

4. Call of Duty hayranı bir insanım ve son çıkacak oyunu Black Ops'u da büyük bir heyecanla bekliyorum. Peki CoD serisi gerçekten güzel oluyor mu Xbox'da?

**Valla millet deli gibi oynuyor Modern Warfare'ları Xbox'da. Ben oynayamıyorum çünkü ben küçükken annem ellerimi ütüyle yakıp 300 derecelik fırına sokmuş. (Bahaney olsun bari.) Eğer gamepad'le FPS oynamaya alışsanız, sen de fırtına gibi esebilirsiniz online ortamlarda.**

5. Xbox'ta harddisk önemli mi? Isınmayı ve oyunun hızını gerçekten etkiliyor mu?

**Harddisk önemli. Hele ki Xbox Live'a bağlanmayı düşünüyorsan. Live'a bir kez bağlandığında, "Aman şu demo'yu da indireyim, şu indie oyunu da satın alayım, yeni ek pakete de sulanayım..." derken buluyorsun kendini ve bunların hepsi sabit disk istiyor. Oyunları DVD'den sabit diske (Recep?) yüklemeye geçersen hele... Peheey!** Sorularım bu kadar. Cevaplırsanız çok sevinirim, yayınlarsanız havalara uçarım, yerden göklere ziplerim. Neyse uzatmadan bol karlı, soğuk ve bol oyunlu günler dilerim.

**Kar olsun da soğuk olmasın be Burak. (Nasıl oluyorsa?) Ya da kar olduğunda ben de dağlarda olayım, snowboard yapayım, kimse bana karışmasın...**

Burak UZUNBOY

**SONY**  
make.believe

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



## En gerçekçi oyun keyfi

Bazen başka bir dünyaya ışınlanmak istersiniz. Yeni VAIO F Serisi, Intel® Turbo Boost Teknolojisiyle, oyunlarda en gelişmiş HD görüntüleri ve yüksek performansı size sunuyor. Nefes kesen grafikler, eşi benzeri olmayan gerçeklik... VAIO'yla oyun oynarken aldığınız zevki hiçbir şeyle kıyaslayamayacaksınız.

Yeni VAIO F Serisi ve Intel® Core™ i5 işlemciyle, hayatı yeniden hissedin. Ayrıntılar [sony.com.tr](http://sony.com.tr)'de.

© 2009 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"®, the Codemasters logo and "DiRT"® are registered trademarks owned by Codemasters. "DiRT 2"™ and "EGO"™ are trademarks of Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. Developed and published by Codemasters.

© 2010 Sony Europe Ltd. 'Sony', 'make.believe', 'VAIO' and their logos are registered trademarks of Sony Corporation. All other trademarks are property of their respective owners. Intel, the Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and other countries.

Yeniden hissedin

VAIO



# SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri

## The First Templar

Çıkış Tarihi: 2011'in ikinci çeyreği

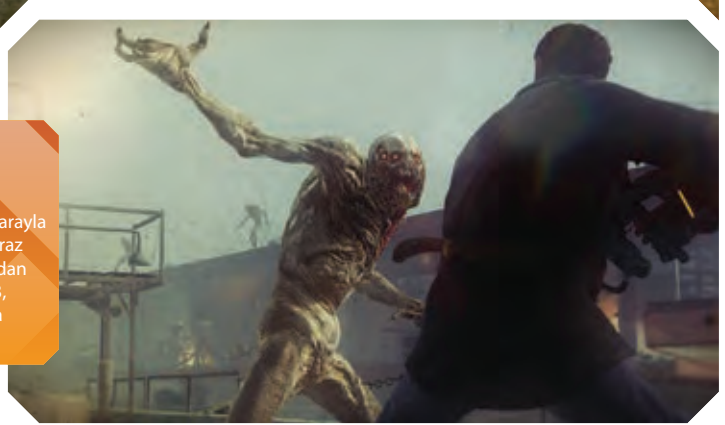
Imperium Romanum, Tropico 3 ve 4'ün yapımcısı Haemimont Games'ten, Orta Çağ temalı, bol kılıç - kalkanlı bir aksiyon oyunu geliyor. Oyunun dünyasına aldanıp "RPG'dir bu oyun" demeyin zira ilk açıklamalara göre oyundaki RPG öğeleri çok ama çok "silik" olacak.



## Resistance 3

Çıkış Tarihi: Belli değil

İlk Resistance ile ilk Gears of War; sadece birkaç gün arayla piyasaya çıkmıştı. Bu rekabet, iki oyunun birbirine biraz fazla benzemesiyle saçma bir noktaya ulaşmıştı. Aradan dört yıl geçti ve neyse ki üçüncü oyunla Resistance 3, görsel anlamda biraz daha farklılaşarak kendi tarzına sahip olmuş. Gerisini oynayıp göreceğiz.



## DC Universe Online

Çıkış Tarihi: 2011'in ilk çeyreği

Her ismin, her serinin "online" versiyonu patır patır yağıyor üstümüze. Bu ay çıkması beklenen DC Universe Online da bu yağmurun bir parçası olacaktı fakat oyun önümüzdeki yıla ertelendi. Eh ne yapalım; biraz daha bekleyeceğiz DC karakterlerinden birini seçip online ortamlara dalmak için...



Herkese  
göre  
bir Dell var



**Dell Yerinde  
Destek Servisi**  
Dell'in servisi farklı;  
bekletmez, gelir, çözer

**Eğlenceli, kolay kullanımlı Dell Dizüstü Bilgisayarlardan  
birine hayatınızda yer açın.**

Birbirinden şık tasarımları ve en yeni teknolojisiyle  
Dell ürün ailesinde herkese göre bir Dell var.

2010 Intel® Core™ i5 işlemcili Dell™ Inspiron™ 15R

**ArmAdA**



2010 Intel® Corei5 işlemcili



# LEVEL LİĞİ

## LE-VID!

VİDEOSU LEVEL DVD'DE!

Ay 16

Oyun **FIFA 11**

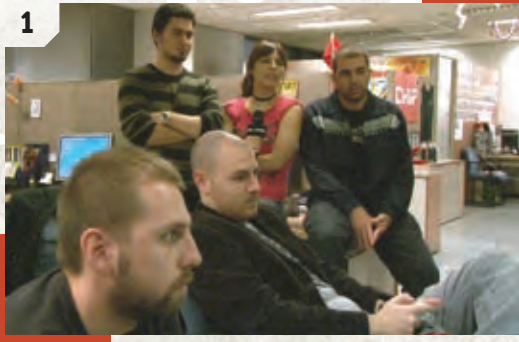
Platform **Xbox 360**

Futbolla yatıp futbolla kalkan bir ekip olarak, FIFA 11 piyasaya çıkmışken LEVEL Ligi'nde başka bir oyun oynayabilir miydik? Tabii ki hayır! LEVEL Ligi'nin bu ayki oyunu, turnuvaların şanssız ismi Fırat'a yeni bir umut kapısı oldu. Tarihi ve mekanı asla öğrenilemeyen bir turnuvadan erken turlarda elenen, daha öncesinde de yine LEVEL Ligi'nde Elif'e mağlup olarak büyük bir sürpriz imza atan Fırat, bu kez Elif'in de yokluğunda zafere ulaşmayı umuyordu. Karşısındaysa gol yollarından etkisiz bendeniz, süratli oyunuyla dikkat çeken Emre ve günümüzde kaos futbolunun son temsilcilerinden Eray vardı. Böylesine bir ortamda zafere ulaşmak, üstelik de insanlara taktikleriyle yol gösteren biri için ne kadar zor olabilirdi ki? Detaylar bu sayfalarda, maçların kanıtı niteliğindeki LE-VİD! videosuyla LEVEL DVD'de!

### Puan Durumu

İSİM	BU AY	TOPLAM
Şefik	10	133
Emre	8	113
Fırat	6	93
Elif	0	81
Eray	5	16

1



Çekilen kuralar sonunda ilk maç, Emre ile Fırat arasında oynandı ve bu da Emre'ye rövanşı alma fırsatı doğurdu. Tarihi ve mekanı kimseler tarafından bilinmeyen turnuvada Fırat'a 3 - 0 yenilen ve elenen Emre, bu kez rövanşı almak ve finale kalmak istiyordu. Emre hırs yaptı, konsantre oldu ve amacına ulaşarak Fırat'ı 3 - 2 yenmeyi başardı.

2



İkinci yarı final maçı, rölanlı ve garantici futboluyla seyirciyi esneten, aynı zamanda gol yollarında Güiza ayarında performans sergileyen bendenizle Eray arasındaydı. Eray'ın maç öncesi umudu yoktu ama şans eseri bulabileceği bir golü de katı savunmayla süslemeyi umuyordu ama olmadı ve maçı 4 - 1 aralık final yükseldim. Attığı tek golse Eray'ı fazlasıyla mutlu etti.

3



Bir turnuvadan daha finali göremeden elenen ve Eray'la klasman maçı yapacak olmaktan dolayı da bir hayli keyfi kaçan Fırat, tüm hırsını Eray'dan çıkarmayı hedefliyordu ve istediği de oldu. Yediği erken golle galibiyet umudu yok olan Eray, maçın devamında rakibine set çekmeye çalıştı ama 4 - 0 mağlup olmaktan kurtulamayarak son sırayı aldı.

4



## “Rövanş Oynanmasını Talep Ediyorum.” - Fırat

### Oyuncular



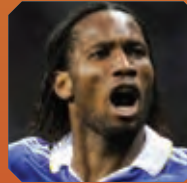
#### Emre

Favori Takım: **Chelsea**  
Favori Futbolcu: **Lampard**  
Oyun Stili: **Süratli**  
Bahis Oranı: **2.00**



#### Eray

Favori Takım: **Real Madrid**  
Favori Futbolcu: **Ronaldo**  
Oyun Stili: **Kaotik**  
Bahis Oranı: **10.00**



#### Fırat

Favori Takım: **Chelsea**  
Favori Futbolcu: **Drogba**  
Oyun Stili: **Atak**  
Bahis Oranı: **1.75**



#### Şefik

Favori Takım: **Arsenal**  
Favori Futbolcu: **Van Persie**  
Oyun Stili: **Sakin**  
Bahis: **2.50**

### Ayın Galibi

#### ŞEF FABREGAS

10 PUAN

Ofiste oynadığım maçlarda ortalama bir performans çizdim ama turnuvayı kazanmayı da bildim!

İşte büyük final! Ofiste oynadığımız son 100 maçın 90'ında 2 - 1'lik skora imza attığımız Emre'yle olan final maçımız, belki de bu durumu kanıtlamamız için bir fırsattı bizim için. Arsenal'i kontrol ederek 1 - 0 öne geçtiğim maçı tam da bu skorla kazanacaktım ki beklenen oldu, 90. dakikada gelen karşılıklı gollerde maç 2 - 1 bitti ve şampiyonluğa ulaştım!

ELECTRO WORLD

Fifa11 TURNUVASI

PASCAL  
NOUMA

# FIRAT'I ve NOUMA'YI YEN, IPHONE 4'Ü KAP!



IPHONE 4

OLMADI, LOGITECH'TEN HEDİYELER YA DA LEVEL'DAN  
ABONELİK KAZAN, LEVEL EDITÖRLERİNE YERİNDE  
"ABİ PS3 MÜ XBOX 360 MI" DİYE SOR!

HAZIR FIRAT, LEVEL LİGİ'NDE FIFA 11'DE YENİLMİŞ, ART ARDA MAÇLAR KAYBETMİŞ, HER BÜYÜK TAKIM GİBİ FORMSUZ BİR DÖNEM YAŞIYOR... İŞTE SANA FIRSAT LEVEL OKURU: FIRAT'I YEN, İPHONE 4'Ü KAP!!! "TURNUVADA ŞAMPİYON OLUR, FIRAT'TAN DA BİR MAÇ ALIRIM, NE VAR YANİ?" MI DİYORSUN? O ZAMAN, TÜRKİYE'NİN UNUTAMADIĞI EFSANE FUTBOLCU, BÜYÜK YETENEK PASCAL NOUMA'YI DA YEN, ÖYLE VERELİM TELEFONUNU! NE DERSİN? "ORAYA KADAR GELİR DE İPHONE'U KAYBEDERSEM KÖTÜ OLUR BAK" MI? PEKİ; GEL, TURNUVAYA KATIL, LOGITECH'TEN HEDİYELER YA DA LEVEL'DAN ABONELİK KAZAN. OLMADI, LEVEL EDITÖRLERİYLE TANIŞ, KONUS, "ABİ SİZİN İŞ DE SÜPER BE" DE, BEDAVA LEVEL DERGİSİ AL... HERKESE YAPMAYIZ BUNU; ONA GÖRE!!! İŞTE DETAYLAR...





**27 KASIM - 12:30**  
**TORIUM ELECTRO WORLD**  
**(KROKİ 19. SAYFADA!)**



...DEVAMI ARKA SAYFADA



FIRAT'I VE  
NOUMA'YI YENENE  
İPHONE 4!!!



### ARANAN ŞARTLAR

- İYİ DERECEDE FIFA BİLMEK
- ELECTRO WORLD'ÜN YERİNİ BULABİLMEK (O KADAR KROKİ KOYDUK!)
- YENİLİNCE ÜZÜLMEMEK
- HERHANGİ BİRİ OLMAK (MEALİ: HERKES KATILABİLİR!)

ÜÇÜNCÜYE  
LOGITECH G13  
GAMING KEYBOARD



### TURNUVA MEKANİĞİ

- KARŞILAŞMALAR TEK MAÇ ÜZERİNDEN, ELEME USULÜYLE OYNANACAK.
- FİNALE KALAN DÖRT KİŞİ, FIRAT VE NOUMA İLE KARŞILAŞACAK.
- FİNAL MAÇLARINDA HEM FIRAT'I, HEM DE NOUMA'YI YENEN KİŞİ İPHONE 4 KAZANACAK.
- YENEN BİR DEN FAZLA KİŞİ ÇIKARSA İPHONE 4'Ü EN İYİ SKORLARI ELDE EDEN KAZANACAK. (VE JÜBİLEMİZİ YAPACAGIZ!)
- FİNALİSTLERDEN YENEN ÇIKMAZSA YARI FİNALDEKİ OYUNCULARA ŞANS TANINACAK.

DÖRDÜNCÜYE  
LOGITECH  
DRIVING FORCE GT



- Turnuva 13:30'da başlayacaktır.
- Turnuvaya katılmak için 12:30'a kadar kayıt yaptırmanız gerekmektedir.
- Turnuva mekaniği ve kurallar katılımcı sayısına göre farklılık gösterebilir.
- Finalistler Firat'la Nouma'yı yensin ya da yenmesin, Logitech'ten hediye kazanacaklar.
- Yarı finale kalan herkes altı aylık LEVEL aboneliği kazanacak.

# ELECTRO WORLD

BİRİNCİYE  
LOGITECH Z5500



## KURALLAR

- MAÇLAR 8 DAKİKA ÜZERİNDEN OYNANACAK.
- MAÇLARDA TELE KAMERASI KULLANILACAK.
- KATILIMCILAR İSTEDİKLERİ TAKIMLARI SEÇMEKTE ÖZÜR OLACAK.
- FAIR-PLAY KURALLARINA UYGUN HAREKET ETMEYENLER DİSKALİFİYE EDİLECEKLER.
- TURNUVAYA LEVEL ÇALIŞANLARI VE HERHANGİ BİRİNİN "YAKINI" KATILAMAZ!
- FIRAT AYRI, TURNUVA O ZATEN!



VARI FINALİSTLERE  
6 AYLIK LEVEL  
ABONELİĞİ

İKİNCİYE  
LOGITECH G35 7.1  
HEADSET



## KROKİ



# OVER GAME



## ÜSTÜNÜZDEKİLER

### OYUNUNUZU YANSITSIN!

Artık oyun kıyafetleri ve aksesuarları için Google'da aramaya, ürünleri görmeden, denemeden almak can sıkıcıydı; fakat durum artık değişti. Starcraft, Assassin's Creed, Diablo, Call of Duty gibi popüler serilerin; şapka, bere, cüzdan ve kapüşonlu sweatshirt gibi orijinal kıyafetlerini ve aksesuarlarını OverGame mağazalarında bulabilirsiniz.



## FRP'CİLER DE AKSESUARA DOYACAK

FRP müptelaları artık Horde veya Alliance olduklarını şapkaları, t-shirt'leri, anahtarlıkları, karakter figürleri, zip-up'ları ve cüzdanları ile özgürce ifade edebilecekler. World of Warcraft'ın başından kalkmayanlar için tüm bu aksesuarlar, Kasım ayından itibaren OverGame mağazalarında satışta olacak.



## MOVE DÜNYASI

Geçen ay PS3'ünüz Move ile boyut atladı. Bu değişimin tadını çıkartmak için ne yapmanız gerek? Tabii ki Move oyunlarını ve aksesuarlarını edinmeniz gerek. Üstelik tüm bu ürünleri satın almadan önce OverGame mağazalarında deneyebilir, fikir edinebilirsiniz.



12 Euro  
Değerinde  
Rappelz  
Başlangıç Paketi  
Online Oyun'un  
3. sayfasında

## Rappelz'a başlama vakti

12 Euro değerindeki başlangıç paketine "merhaba!"

**B**edava MMORPG'ler arasında en fazla beğenilen oyunlardan bir tanesi Rappelz ve Türkçe desteğiyle de Türk oyunculara uzunca bir süredir hizmet vermekte. Şu ana kadar LEVEL'da olsun LEVEL Online Oyun Dergisi'nde olsun, Rappelz'ın konu edildiğini sıkça görmüşsünüzdür. Peki o zaman bu oyunu oynamak için neden bekliyorsunuz sevgili okur? Hem oyuna başlayacak olanlara tam altı tane büyük sürprizimiz var.

Hediyelerin detaylı bilgisi ve kullanım detaylarını Online Oyun Dergisi'nde bulabilirsiniz ama şu an elinizde tutmakta olduğunuz dergiyi bir köşeye fırlatıp diğer dergimize geçmemeniz için konudan biraz bahsedelim. Promosyon

kodunu kullanarak elde edeceğimiz hediyelerden bir tanesi, "tent", yani çadır, oyunda olmasanız bile enerjinizin dolmasını sağlıyor. Bir başka hediyemiz "Hidden Village Pass" ile kimsenin giremeyeceği bir bölgeye giriyor ve oyunda daha kolay hareket edebileceğinizi sağlayacak bölgelere ulaşıyorsunuz. Öldükten sonra tecrübe puanı kaybetmemenizi sağlayacak olan Goddess Fairy Bottle'ın yanında en çok dikkat çekecek hediye kuşkusuz ki üstünde Türk bayrağı olan perlerin. Bayrağımızı gururla taşıyacağınızdan şimdiden eminiz. Eh, siz de beklemeyin ve Rappelz dünyasındaki yerinizi alın...

■ Tuna Şentuna

## FRP zarı dediğin...

FRPNET ve Q-Workshop işbirliğine şapka çıkartma vakti

**“**Abi 20'lik zarı ne yaptın? Nerede o zar? ZARI VER!" gibi agresif cümleler kurmanıza neden olacak bir zar varsa, o da Q-Workshop'ın ürettiği kaliteli zarlardan bir tanesidir, başka bir şey de olamaz. FRP'çilerin gözü gibi baktığı, ancak önemli buluşmalarda ortaya çıkan bu zarlara ulaşmak artık o kadar da zor değil.

Bildiğiniz üzere LEVEL, FRP'çilerin buluşma noktası olan FRPNET'in basın sponsoru ve FRPNET de geçtiğimiz günlerde, ünlü Q-Workshop firmasıyla masaya oturdu ve bir anlaşmaya vardı. Hisselerinin %51'ini FRPNET'e devreden Q-Workshop... (Konuyu sulandırmayalım derim.)

Anlaşma aslında daha net ve mutluluk verici; Q-Workshop'ın zarlarına artık FRPNET'ten

ulaşabileceğiz! Bunu yapmak için hemen [www.frpkitap.com](http://www.frpkitap.com) adresini tuşluyorsunuz ve zarların siparişini verip gümrüktü, haftalarca beklemektir gibi can sıkıcı ara işlerden kurtuluyorsunuz; tüm işlemleri FRPNET hallediyor ve zarlarınız en geç üç iş günü içerisinde elinize ulaşıyor.

Gözünüz gibi bakacağınıza emin olduğumuz bu zarların ülkemizde satışa çıkabilmesinde rol oynayan FRPNET'e teşekkürlerinizi, biz sizin yerinize iletiyoruz. Size de sadece alışveriş yapmak kalıyor... ■ Tuna Şentuna





## Kinect ile hiperaktif günler

Hareket etmeyi kovuyorlar, söyleyelim...

**K**asım ayından sonra, koltuğunda oturan adam göremeyeceksiniz. En azından Avrupa'da durum böyle olacak. Ülkemizdeki şanslı Xbox sahipleri belki biraz daha fazla bekleyecek ama onlar da Kinect'in tadına varacak.

Wii'den ve yeni PS Move'dan farklı olarak hiçbir kontrol cihazı kullanmanıza ihtiyaç duymadan, vücudunuzu bir kontrol aracına dönüştüren Kinect, çıktığı günde yanında birçok oyunla birlikte gelecek. Pakete dahil olan Kinect Adventures'in dışındaki isimlerin hepsi fiyata tabi olacak ama bunlardan en az iki tanesini satın almak isteyeceksiniz.

Kinect Sports ile başlayalım. Birçok farklı spor oyununu içinde barındıracak olan oyunda futbol topuna vurmaktan, bowling'e kadar birçok oyun bulunacak Kinect Sports'ta. Bunun yanında olduğunuz yerde koşup çeşitli engellerin üzerinde atlamanızı isteyen "engelli koşu", gerçek anlamda spor yapmanıza neden olacak.

Bir klasik oyun, Kinectimals, sanal ortamda hayvanlarla haşır neşir olmanızı sağlayacak. Onları sevmek, oynatmak, kucağınızda uyutmak hep sizin elinizde olacak.

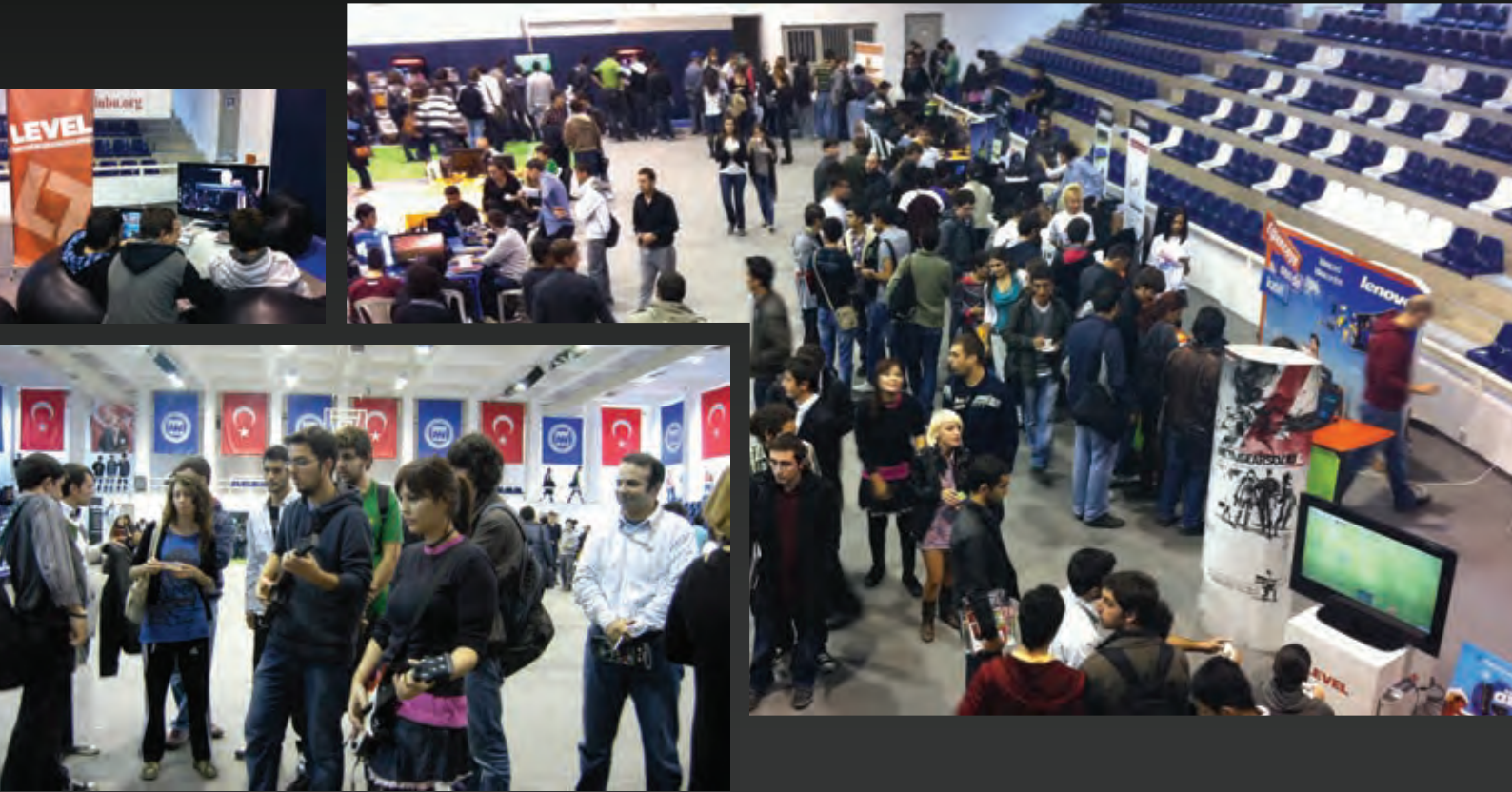
Your Shape: Fitness Evolved, adından da anla-

şılacağı üzere evinizde ter atmanızı sağlayacak bir oyun olarak hazırlanıyor. Spor hocalarının size zorla yaptırdığı birçok zor ama Kinect ile daha eğlenceli hale gelen hareketin üstesinden Fitness Evolved ile gelmeye çalışacağız.

Müzik ustası Harmonix'in hazırladığı Dance Central, direkt olarak hareketlerinizi algılayabilen en iyi dans oyunlarından biri olmaya hazırlanıyor. Ekrandaki karakterin hareketlerini birebir yapmaya çalışacağımız oyunun solo bölümlerinde ise taklit yapmayı keserek kendi "freestyle" hareketlerimizi yapacağız ve elbette ki komik duruma düşeceğiz.

Demosu pek iyi çalışmayan yarış oyunu Kinect Joy Ride da 10 Kasım'da piyasada olacak. Yapımcılardan gelen açıklamaya göre oyun düzeltilmiş durumda fakat bu oyunu almak için incelemelerin internete düşmesini beklemenizde fayda var.

Kinect'in çıkışıyla birlikte raflarda göreceğimiz diğer oyunların isimleri The Biggest Loser Ultimate Workout, DanceMasters, MotionSports, Crossboard 7, Fighters Uncaged ve Sonic Free Rider. Fighters Uncaged'i merak ediyorum ve Sonic'in iyi bir oyun olmayacağını tahmin ediyorum. Lafı daha da uzatmadan, PS Move'a geçiyorum... Kinect için kondisyon lazım! **Tuna Şentuna**



## Oyun, üniversiteye geldi!

Sonbahar etkinliklerinin yeni ismi, Game in My Campus...

**Ü**niversite ortamında arkadaş vardır, laboratuvar vardır, kantin vardır, çimlere yayılmak vardır... Ne var ki herhangi bir kampüste bir "atari salonu" bulamazsınız. "Oyun oynamak", çimlerde birbirinize frizbi atmaktan ötesine geçemez.

Bu açığı kapatmak için düzenlenen ve üniversite öğrencilerini oyunlarla buluşturan Game in My Campus, Autumn '10 geçtiğimiz ay Marmara Üniversitesi Göztepe Kampüsü'nde düzenlendi. Teknoloji lideri donanım firmalarının da katılım gösterdiği etkinlik adeta bir fuar tadında geçti.

LEVEL da elbette desteğini esirgemedi ve CHIP dergisi ile birlikte Game in My Campus'un basın sponsoru oldu. Elif, Şefik ve Emre kampüste boy gösterdi ve hatta Elif Guitar Hero: Warriors of Rock'ta, Şefik ise NBA 2K11'de rakiplerine meydan okudu.

(Başarılı olan katılımcılar LEVEL aboneliği kazandı.) Bu oyunların dışında, üniversite öğrencileri henüz piyasaya çıkan PlayStation Move'u da test etme imkanına kavuştu. Sports Champions oyununda birçok müsabakaya katılan üniversite öğrencileri, okuldaki spor kurslarına yazılmadan da spor yapabileceklerini anladı, üniversite yönetimi olaya el koydu. (İnanmanızı beklemiyorum.)

PS Move'un yanında en popüler oyunlar-

dan Colin McRae: DIRT 2, FIFA 11, Need for Speed: Shift ve Pro Evolution Soccer 2011 da oynanabilen oyunlar arasındaydı. Bu oyunların yanında öğrenciler en yeni 3D teknolojilerini test etme fırsatı yakaladı.

Üniversitenin spor salonunda düzenlenen etkinlik iki gün boyunca sürdü ve etkinlik boyunca herkes oyuna doydular. Bu onların fotoğrafları için sizi LEVEL Online'a, [www.level.com.tr](http://www.level.com.tr)'ye alalım. ■ **Tuna Şentuna**



# Hayranların seni bekliyor...

Hemen Guitar Hero oyununu al,  
Superonline'dan  
50 TL indirim çeki kazan.

Hayranlarını daha fazla bekletme,  
sanal dünyayı Superonline farkıyla  
ışık hızında salla!

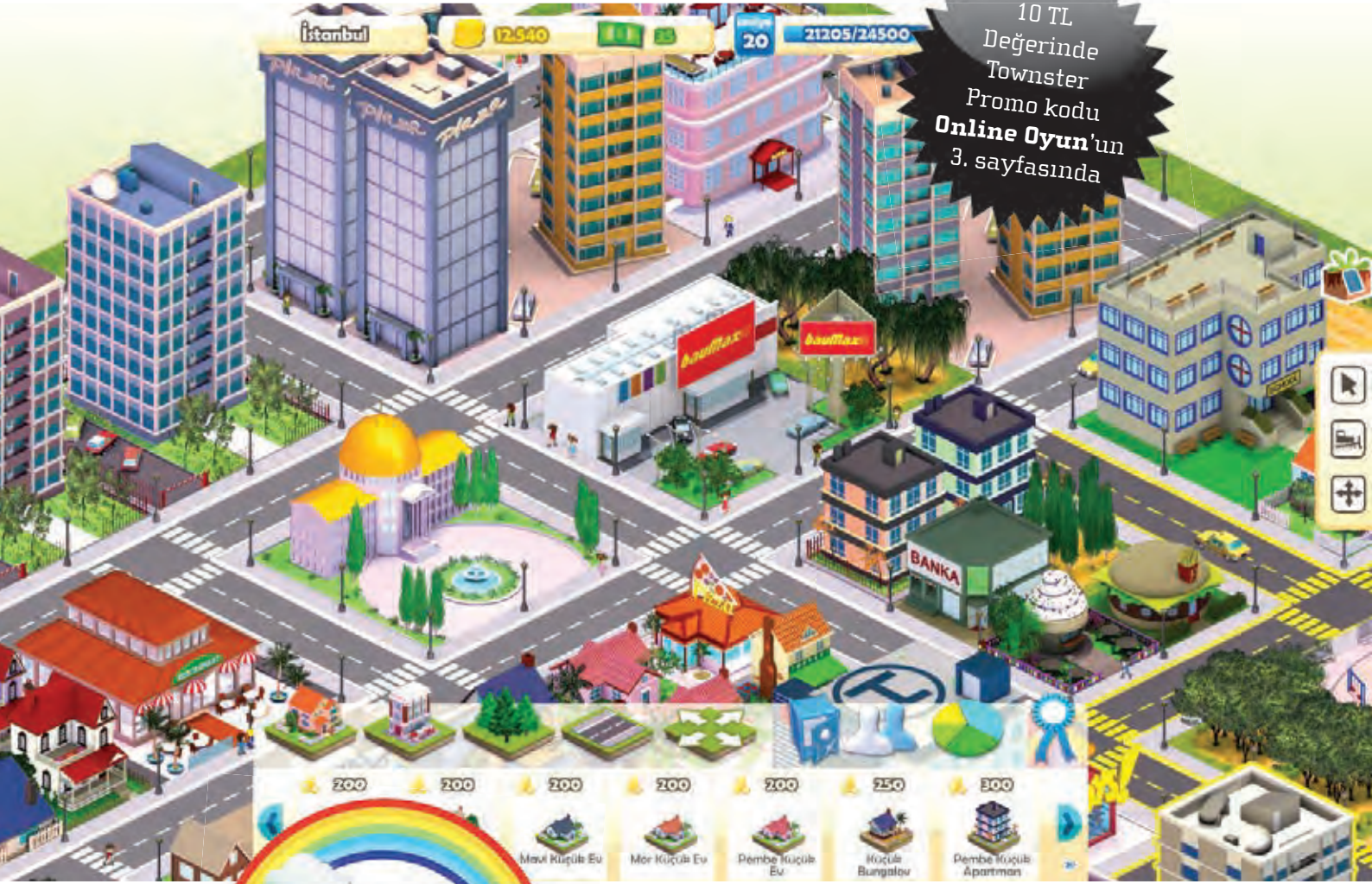
AFAL

**GUITAR  
HERO**  
WARRIORS OF ROCK

İndirim çekinizin üzerindeki kodu, 0850 222 0 222 numaralı  
Superonline Müşteri Hizmetleri'ni arayarak müşteri temsilcisine iletin,  
Superonline'in eğlence dolu dünyasına hızlı bir giriş yapın.  
Ayrıntılı bilgi için [www.superonline.net](http://www.superonline.net) adresini ziyaret edin.

**SUPERONLINE**

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



## 10 TL değerinde Townster promo kodu

Emlak yönetiminde başarı için...

**T**ownster nedir, ne değildir... Mesela bir aksiyon oyunu değildir. İçinde zombiler olan bir kent de değildir. Gamester'la bir ilgisi vardır ama Gamester'ın devam oyunu değildir. Neden? Çünkü Gamester 2009 yılında kurulan bir oyun firmasıdır; Townster ise onların ikinci oyunu...

Hepinizin Facebook hesabı olduğunu biliyorum, hiç öyle sağa sola bakmayın. Şimdi Facebook hesabınıza giriş yapıyorsunuz ve Townster'ı aratıyorsunuz. Oyuna başlamanız saniyelerinizi alacak ve konforlu evinizin, ikamet ettiğiniz odasından çıkıp bir emlak kralına dönüşeceksiniz. Şehrin yönetimini ele alacak, birçok bina inşa edecek, arkadaşlıklar

kuracak ve şehrinizi genişleterek emlak devi haline gelmeye çalışacaksınız.

LEVEL sizin bu yoldaki en iyi destekçilerinizden biri çünkü LEVEL sizi seviyor, sizi düşünüyor. Öylesine bir düşünce ki bu 10 TL'ye denk gelen 5000 altını size hediye ediyor. Hediyein kullanım detaylarını Online Oyun Dergisi'nde bulabileceğinizi söylememe gerek yok. Size tek söylemek istediğim, lütfen şehrinizi doğru düzgün oturtun. Alt yapısı tam olsun, iki yağmur yağdı diye Eskişehir yolu su basmasın, evinizin önündeki üniformalı değnekçiler "otoparkçı" kimliği adı altında şehrin sakinlerinden para talep etmesin; olur mu? **Tuna Şentuna**





# Türkiye StarCraft II Ligi başlıyor

Rush yapma zamanı geldi çattı

**T**ürkiye StarCraft II Ligi'nin (TSL), ülke çapında tüm oyun severlerin ve özellikle de strateji oyunu tutkunlarının ilgisini çekmesi bekleniyor. Electro World'ün ve LEVEL'in sponsorluğuyla gerçekleşecek olan organizasyon, Türkiye'nin strateji dalındaki ilk "e-spor ligi" unvanını taşıyor. Bu nedenle e-spor alanında getireceği yeniliklerle birçok ilki de beraberinde vaat ediyor. Aynı zamanda Türkiye'de e-spor organizasyonlarının gelişmesi açısından üstlendiği misyon da büyük bir önem taşıyor.

TSL, 10'ar kişilik yedi gruptan oluşan ve toplam 70 oyuncunun katılımıyla StarCraft II: Wings of Liberty'nin beta döneminde start almıştı. Beta döneminin ardından StarCraft II: Wings of Liberty'nin piyasaya çıkmasıyla yeniden oluşturulan ligin oyuncu sayısı 100'e yükseltildi. Dokuz gruptaki toplam 100 oyuncunun katılım göstereceği organizasyona, dünyaca ünlü turnuvalarda StarCraft II: Wings of Liberty oyununda ödül almış profesyonel ve yarı profesyonel oyuncuların yanı sıra Türkiye'nin her yerinden StarCraft II: Wings of Liberty oyuncularının katılım gösterecek.

Her hafta belli gruplarda kıran kırana geçecek olan bazı maçlar canlı olarak TSL ekranlarından yayınlanacak. Futbol ligi kıvamında yayınlanacak maçların ardından, ligde ön plana çıkan oyuncularla söyleşiler gerçekleştirilecek. Ayrıca strateji alanındaki oyunlarda ün yapmış yabancı oyuncuların da konuk olarak yayınlara davet edilecek.

Organizasyon ile ilgili detayları LEVEL Online'da takip edebilirsiniz.

■ Mustafa Demir



## Ofiste 3D keyfi

Electro World'den televizyonumuz geldi!

**L**LEVEL Ligi dahil ve haricindeki her türlü kapışmamıza vesile olan, aynı zamanda PlayStation 3 ve Xbox 360 oyunlarını test etmemizi sağlayan televizyonumuz artık eskidi ve biz de teknolojinin son nimetlerinden faydalanmak adına bir yenilik yapalım dedik. Konsol oyunlarının tüm görsel gücünü en iyi şekilde gözler önüne seren, ayrıca zamanla yaygınlaşacak olan üç boyut desteğini de yeri gelince kullanabileceğimiz yeni televizyon arayışımız sonuçlandı ve -kendi kendine YouTube'a girme yetisine bile sahip olan- televizyonumuza kavuştuk. ■ Şefik Akkoç

# Assassin's Creed Brotherhood

## 16 Kasım

Konsolcular Ezio'nun tarihi mekanlarda geçen serüveninde bu kez Roma'yı ziyaret edip yine daldan dala atlayacaklar.



PZT.	SALI	ÇAR.	PER.	CUMA	CMT.	PZR.
1	2 - God of War: Ghost of Sparta (PSP) - James Bond 007: Blood Stone (PC PS3 360) - Megamind: Ultimate Showdown (PS3 360) - Rugby League Live (PS3 360)		4 - Dance Central (360) - Def Jam: Rapstar (PS3 360) - Fighters Uncaged (360) - Kinect Adventures (360) - Kinect Joy Ride (360) - Kinect Sports (360) - Kinectimals (360) - Michael Jackson (PSP) - MotionSports (360)	5 - Football Manager 2011 (PC PSP)	6	7
8	9 - Call of Duty: Black Ops (PC PS3 360) - Monster Jam: Path of Destruction (PS3 360 PSP)			12	13	14
15	16 - Assassin's Creed: Brotherhood (PS3 360) - Create (PC PS3 360) - Harry Potter and the Deathly Hallows 1 (PC PS3 360) - Need for Speed: Hot Pursuit (PC PS3 360)		18 - Game Party: In Motion (360) - Prince of Persia Trilogy 3D (PS3) - Tom Clancy's H.A.W.X. 2 (PC)		20	21
22	23 - Majin and the Forsaken Kingdom (PS3 360) - Splatterhouse (PS3 360) - The Sly Collection (PS3)		25	26 - Crossboard 7 (360) - Dance Evolution (360) - MX vs ATV Reflex (PC PS3 360 PSP)	27	28
29	30	1	2	3	4	5

# TÜRKİYE'DE İLK DEFA

İLK KEZ  
SADECE  
ELECTRO  
WORLD'DE

**WD** Western  
Digital®  
ELEMENTS PLAY  
MULTİMEDYA OYNATICI

1 TB DİSK

STOK ADEDİ: 200  
ÜRÜN KODU: 062737

- FULL HD 1080P ÇÖZÜNÜRLÜK • TÜRKÇE MENÜ VE TÜRKÇE ALTYAZI DESTEĞİ
- DİJİTAL OPTİK SES, HDMI 1.4 • MKV, AVI, MPEG, RM, RMVB, MP4, MOV, JPEG, GIF, MP3, WAV, DOLBY DIGITAL, PLS, M3U, SRT, SUB, MKS VE EN POPÜLER FORMAT DESTEĞİ • ONLINE YAZILIM GÜNCELLEME OLANAĞI

**AKLI OLAN BURADA!**

EN DÜŞÜK FİYAT  
GARANTİSİ

# 269 TL

NAKİT FİYATINA 5 x 53.80 = 269.00

TÜM KARTLARA 12 x 24.37 = 292.40

Bu ilanda yer alan kampanya ürünü stoklarla sınırlıdır. Belirtilen fiyatlar, 1-30 Kasım 2010 tarihleri arasında geçerlidir. 500 TL ve üzeri alışverişlerde World'e ve Maximum'a nakit fiyatına 10 taksit, 500 TL'nin altındaki alışverişlerde ise World'e ve Maximum'a nakit fiyatına 5 taksit uygulanmaktadır. Advantage'a nakit fiyatına 6 taksit 500 TL ve üzeri alışverişlerde uygulanmakta olup, 500 TL altı alışverişlerde nakit fiyatına 3 taksit uygulanmaktadır. En Düşük Fiyat Garantisi koşullarını mağazalarımıza danışınız.

NAKİT FİYATINA **10** TAKSİT

**WORLD**  
worldcard.com.tr

**maximum**

NAKİT FİYATINA **6** TAKSİT

**advantage**

Ankara • Ankaralı AVM • Çankaya 365 AVM • Etlik Antares • Ümitköy Gordion Bursa • Mudanya Yolu Koruspark İstanbul • Bakırköy Capacity • Beylikdüzü Torium • Bostancı Oto Sanayi • Esentepe Astoria • GOP Kültür ve Sanat Merkezi • Kartal Minibüs Yolu Topraköl Durağı • Kurtköy VIA/PORT • Maslak Büyükdere Caddesi Konya • M1 Merkez Sakarya • Alt Geçit Yani Tekirdağ • Çorlu Cumhuriyet Meydanı

# ELECTRO WORLD

Yüzünüz de gülsün cebiniz de!

# HASAN HASAN'A KARŞI

"KENDİMİ KONTROL  
EDEMİYORUM!"

# HASAN HASAN'A KARŞI GERÇEĞE ÇAĞRI

(Başka bir deyişle; Hasan vs. Hasan: PES 2011 vs. FIFA 11)

ŞEFİK DİYO' KI:

EA Sports bu sezon da futbolun gerçeklerini gerçekçi bir şekilde ortaya koyarak içeriği, gerçekçiliği, estetiği, zenginliği, oynanabilirliği ve daha sayılabileceğim birçok özelliğiyle şampiyonluğa emin adımlarla ilerliyor.

YİNE ŞEFİK DİYO' KI:

Kimileri için PES 2011'in "arcade" denilebilecek ve "basit" oynanabilir oyun yapısı tercih edilebilir ama ciddi anlamda gerçekçilik arayanlar ve alışkanlıklarından kurtulmak isteyenler için PES 2011 çözüm değil, bir alternatif.

- Ne diyo Hasan'cım bu Şefik?
- Öncelikle Şefik'ten "bu" diye etmezsek sevinirim Hasan'ım. Evet, ne diyo o Şefik?
- Heheh. Tutturmuş bir gerçekçilik gidiyor adam. FIFA daha iyiymiş çünkü daha gerçekçiymiş filan.
- E gerçekçi bir arkadaşımız kendisi, haliyle yatırmış iki oyunu da masaya, yazılabilecek en güzel incelemeleri yazmış.
- Haydaaa, e şimdi PES gerçekçi değil de FIFA mı gerçekçi? Ben pek de bir fark göremiyorum aralarında. Hatta "İkisi de yeterince gerçekçi değil" diyebilirim.
- Nasıl yani? Baksana dostum FIFA 11'e; çalımşa çalım, şutsa şut, ofsaytsa ofsayt, seyirciyse seyirci, topsa top. Bu sonuncu tuhaf kaçtı ama neyse, hepsi yerli yerinde sonuçta. Tıpkı gerçek futbol gibi.
- E onların hepsi PES 2011'de de var aynen. Ben başka bir şeyi kastediyorum aslında.
- Acaba nedir, nedir?
- Diyelim ki bu oyunlar çok gerçekçi; e bak Hasan'cım oyuncu kitlesine; her 10 kişiden sekizinin parmakları nasır tutmuş, göbekleri gamepad'e yardım ve yataklık etmekten kat kat olmuş; mutanta dönmüşler zavallılar. Madem gerçekçilik konusunda böyle iddialı konuşuluyor, e bu oyuncular niye obez o zaman?
- Eee aaa n'oluy? Ben var anlamamak hiç bir şey, nasıl diyor siz Türkler...
- Demem o ki, şu oyunların gerçekçilik iddiaları ileri bir tarihe ertelenmeli artık. Hani ne bileyim, gelecekte Wii Remote, Move, Kinect gibi zimbirtların daha gelişmişleri icat olacak ya nasılsa. O zaman "gerçekten" koşarak, hoplayıp zıplayarak futbol oynatabilirse bu oyunlar; derim ki "Evet bu oyunlar çok gerçekçi, ohş!".
- Ama FIFA 11 gerçek gibi, gerçekçi, gerçek, bzzt bzzt...
- Bunda kısa devre olunacak bir şey yok Hasan'cım. FIFA da PES de bildiğin video oyunu işte, gerçekçilik iddiaları basit illüzyonlardan ibaret. Televizyonda bir maç seyrederken elimizdeki gamepad'le sahadaki oyuncuları kontrol edebiliyormuşuz gibi düşün, bundan öte pek bir şey sunmuyor oyunlar. İkisi de limitleri zorluyor ama bana sorarsan doğru yolda olan EA Sports değil Konami.
- Neye dayanarak söylüyorsun bunu? FIFA 11 pek çok açıdan daha üstün sonuçta, PES 2011 onun yanında sönmük kalıyor.
- Aslolan gerçekçilik değil, eğlence de ondan! PES serisi geçen senelerin hantallığını üzerinden atmış; PES 3 dönemlerindeki gibi hızlı ve seri şekilde, saç-baş yoldurmadan oynanabiliyor artık. Evet, Şefik'in de ifade ettiği gibi arcade tarzına daha bir yaklaşmış ama FIFA 11'deki "yavan gerçekçilik" tense PES 2011'deki oynanış rahatlığını yeğlerim şahsen. En önemlisi; iki oyun da gayet başarılı, oynanmayı hak ediyor.
- Bu sefer sen haklısın galiba Hasan'ım. Birinden birini tercih etmektense iki oyunu da oynayabiliriz. Şefik dediğin bir deli oğlan zaten.

<<Biri benden mi bahsetti? Neler oluyor orada? Aaa... Hasan'lar beni çekiştiriyorlar. N'ayınır! >>

- Amanın Şefik!
- E bıdı-bıdı konuşursan olacağı buydu. Kaç Hasan'ım kaaaaa!

<<Durun, kaçmayınız ulan, mendebur Hasanlar familyası! İkinizi birleştireyim de görün gününüzü!>>

- Bir üst benliğe mi hopyalayım geçen ayki gibi?
- Yok o kurtarmaz bu kez. Tabanları yağlayalım derim.
- Orayt, koşalım hadi: Hopppidiğğ!

<<Ağzı olan konuşuyor arkadaş. Bak yine durduk yerde sinirlendirdiler beni. Doktorum nerede benim, ühüg...>>

<< Ayrıca "Hopppidiğğ!" diye kaçma efekti mi olur ya? Nihohahahaarghhh! >>

## HASAN BAŞARAN





# LEVEL ONLINE

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

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

# İlk Bakış

Zaman ne de hızlı geçiyor...

**O**yunların ilk bakışlarını okumak, oyuncuların sabırsız bekleyişlerini daha da perçinliyor ama şöyle bir geriye dönüp baktığımızda, aslında zamanın ne kadar hızlı geçtiğini anlıyoruz. Daha ilk Modern Warfare'ı oynamışken, üstüne iki Call of Duty daha oynadık; yıllarca

Alan Wake'i beklemişken üstüne altı ay daha ekledik; Red Dead Redemption'ı sabırsızlıkla beklerken onun üstüne de altı ay ekledik. Olaya bu açıdan bakınca, yeni oyunları beklerken de çok fazla sabırsızlanmamak gerekiyor belki de. Örneğin; LittleBigPlanet 2'ye daha var, Driver: San Francisco'ya daha var, Metal Gear Solid: Rising'e daha var, Neverwinter'a daha var ama emin olun ki hepsi bir anda piyasada olacak, farkına bile varmayacaksınız...



32

**Driver:**

**San Francisco**

Yeni nesle geçişi sancılı olan Driver, bize San Francisco sokaklarında tozu dumana katma şansı tanıyacak.



34

**Metal Gear Solid:**  
**Rising**

Snake'li Guns of the Patriots şahe-serinden sonra serinin başarısını sürdürüp sürdürmeyeceği merak konusu.



36

**D&D Neverwinter**

Dungeon & Dragons' u temel alan ve aksiyon ile RPG türlerini bir araya getiren yapımdan en güncel bilgiler.

**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**

# LittleBigPlanet 2

PlayStation 3'ün en büyük eğlencesi, çok daha detaylı ve yetenekli bir devam oyunuyla bizi yine konsol başına hapsedecek.

38

Yapım Ubisoft Reflections Dağıtım Ubisoft Tür Aksiyon

Platform PC, PS3, Xbox 360, Mac Çıkış Tarihi 2011'in ilk çeyreği Web driver.uk.ubi.com

# Driver: San Francisco

Yokuş aşağı in, fırla, denizi kucakla...

**S** evgili Tanner'ın İstanbul macerası hüsranla bitmiş, Tanner limon satmaya başlamıştı... Limon satma iyiydi aslında. Ne var ki Tanner vuruldu arkadaşlar; şurada biz bizeyiz, yalan söylemeye gerek yok. Üzülmeye, ağlamaya da lüzum yok. Yani bu şekilde komaya gireceğimi bilsem, ben bile girerim... Diyeceğimi sanıyorsanız, yine yanıldınız. Komaya girmeye niyetim yok fakat Tanner'ın koma hali pek ilginç. Bir hayal alemine dalıyor Tanner ve kendisini San Francisco'da buluyor. Jericho, ezeli düşmanı da bu hayalin içerisinde ve onu kafasında durdurmayı başarır, komadan çıkacağına da inanıyor...

## Kimlik değiştirme vakti

Driver, Driver olalı böyle bir senaryo görmedi arkadaşlar. Önceki Driver oyunlarında, sadece arabamıza biner ve onunla görevleri bir bir yerine getirmeye çalışırdık. GTA'daki gibi geniş bir özgürlüğümüz yoktu. Burnout'taki gibi fantastik hareketler yapmıyorduk. Driver'da sadece araba kullanıyorduk...

Bu, bir ölçüde geride kaldı. Yapımcılardan gelen açıklamaya göre Driver'ı dilersek eski stilinde oynayabileceğiz fakat bunu yapmak isteyecek miyiz, orası tartışılır

Tamam, sizi daha fazla merakta bırakmadan, oyuna gelen köklü yeniliğin ne olduğundan bahsedeyim. Dedik ki Tanner komada, baygın yatıyor. Tanner baygın olmasına baygın lakin beyni hala işliyor ve kendi kafasında bir macera yaşıyor. Biz de Tanner'ın kontrolüne geçip bu macerada ona yardım ediyoruz.

Bir polis memuru olan Tanner, kocaman San Francisco'da görevden göreve koşturuyor. (Koşturma üzerine Facebook'ta grubum olduğunu keşfetmem...) Yalnız bunu gerçekten koşarak yapmıyor, aksine kocaman haritayı önüne açıp aktif olan görevlere bir nevi "ışınlanıyor"; görevle asıl ilgisi olan kişinin yerine geçiyor.

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK



Örnekle izah edeyim. Bir polis memuru... Ve son hız kaçmakta olan bir suçlu. Polis memuru yalnız değil, bir başka devriye arabası da ona yardımcı oluyor. Haritadan bu kovalamacayı buluyor ve o polis memurunun yerine geçiyoruz; hem de birkaç saniyede. Artık kendi Dodge Challenger'ımızda değil, sirenleri cayıp cayıp yanmakta olan devriye arabasında. Bu kovalamacayı sonlandırmak için de yapabileceğimiz birkaç şey var. Ya hızlanıp diğer aracı yoldan çıkartmalıyız bir şekilde, ya da başka bir araca "shift" ederek o aracın yolunu kesmeliyiz. Evet, bu ışınlanma mevzusuna oyunda "Shifting" denilmiş ve yeni Driver'ın özünü de bu özellik oluşturuyor. Polis arabasının kontrolünü bırakıp sokaktan bir başka araç seçmek istediğimizde görüntü yavaşlıyor, renkler soluyor ve hedef ikonunu hangi aracın üzerine getirirsek, o araçla ilgili bilgilere ulaşıyoruz. Araçları bir bir geçerken, ters yönden gelmekte olan bir tırın işe yarayacağını anlıyor ve ona geçiş yapıyoruz. Bundan sonrası ise çocuk oyuncuğu: Tonlarca ağırlıktaki tırla suçlunun arabasına çarpmak, yeterli...



### Sınırlı cephane

Araç değiştirme özelliğini oyun boyunca sıkça kullanacağımız söyleniyor ama buna bir sınırlama da getirilmiş. Yani her saniye, her araca geçiş yapamıyoruz. Ancak oyunda ilerledikçe, Tanner'ın özellikleri geliştikçe bu özelliği daha rahat kullanmaya başlayabileceğiz.

Shifting özelliği dışında oyunda dikkat çeken bir güzel kısım da 100'den fazla lisanslı aracı oyunda görebilecek olmamız. Yani Burnout'taki gibi fantastik eserler yerine, birçok ünlü firmanın, birçok ünlü modelini oyunda görebileceğiz. Bu araçlara arabadan inip binmekse yasaklanmış durumda; Tanner ancak ve ancak ışınlanabiliyor, yürüyemiyor.

Oyuna getirilen yeni özellik sayesinde son derece heyecanlı ve farklı görevlere çıkacağımızı düşünüyorum. Daha önce hiçbir oyunda denenmemiş bir özellik sonuçta. Tabii bunun getireceği problemler de olacaktır fakat umuyorum ki bu problemler oyunu yerin dibine batırmaz... ■ Tuna Şentuna

## San Francisco

Amerika'nın en güzel bölgelerinden biri olan San Francisco'ya hiç gittiniz mi bilmiyorum ama eğer gittiyorsanız, oyunda yer alacak San Francisco modelinde birçok yapıyı tanıyabilirsiniz. Her bina modele oturtulmamış ama ünlü birçok bölge ve binayı oyunda görmek mümkün olacak.



## Dev Röportaj

### Zombiler

**G**ünümüzde artık neredeyse hangi oyuna el atarsanız atın karşınıza bir grup zombi çıkıyor. Üstü başı hirpani, elinden yüzünden kan ve et parçaları sarkan ve korkudan önce hafif bir mide bulantısına yol açan zombiler aslında ta Commodore 64 günlerinden beri peşimizi bırakmadılar. Sopayla vuruyorsun, ateş ediyorsun ölüyor yerine yenisi geliyor. Tavşandan hızlı çoğalma kapasitesine sahip bu it kopuk tayfasına bir çift laf edelim dedik ve soluğu en yakın yeraltı sığınaklarında aldık.

**LEVEL:** Şu anda karşımızda bir adet zombi var sevgili okurlar. Boş gözlerini bize dikmiş duruyor. Yaklaşıp kendisi ile biraz sohbet etmeyi deneyeceğiz ama bu beyinsizlerle ne kadar sohbet edilebilir onu da bilmiyoruz aslında...  
**Zombi:** RÖÖAARRGGHHH!

**L:** Gördüğünüz gibi bizi sevgi nidaları ile karşılıyor, dili döndüğünce hoş geldiniz filan demek istiyor. Yüz vermiyoruz çünkü zombilerle ilgili birinci kural yüz vermemektir. Yüz verirsiniz hemen şımarıp kucağınıza filan almanızı isterler maazallah. Yapacağımız şey sopayla dürtüp, dost olduğumuzu ama mesafeli davranacağımızı anlatmak.  
**Z:** BÖÖAARRGGHHH! (Çatırt!)

**L:** Bakın nasıl hoşuna gitti keratanın. Sopa'yı iki parmağıyla kırdı gerçi ama sevdi bence gene de. Şiddetin çözüm olmadığını ona gözlerinin içine

bakarak ve sakın bir ses tonuyla anlatacağız şimdi.  
**Z:** ...

**L:** Zombi kardeş. Bak yapma böyle sopa kırmalar falan yakışmıyor, zaten insanlıktan çıkmışsın, iyice papaz olmalıyım şurada, kırmayayım bacaklarını...  
**Z:** ROOAARRH!

**L:** Bak hala bağıryor. İki dakika bi' dur, efendi gibi konuşalım. Röportaj yapalım. LEVEL'dan geliyoruz biz. Bildin mi LEVEL'ı?  
**Z:** LEAAOVIIIIIII!

**L:** Bildi galiba. Fakat bu böyle bağıryınca başka zombiler de sesi duyup geldiler. Şu anda 10 kadar zombi daha bize doğru yaklaşıyor. Ne yapıyoruz? Sakinliğimizi koruyoruz, korktuğumuzu belli etmiyoruz...  
**Z:** LEEAAOVIIIII! (Koro halinde.)

**L:** Hah... Hepsini bildi LEVEL'ı. Aferin size. Yanız öyle çok yaklaşmayın bakayım. Bir sopa daha olacaktı yanımda, onunla mesafemizi koruyalım.  
**Z:** ZOÖAAPAAAOÖGH! (Çatırt, çuturt!)

**L:** Bu sopa'yı da kırmaları hoş olmadı tabi. Ne de pis kokuyormuş bunlar arkadaş. Şimdi arkadaşlar, zombi kardeşler. Öyle yaklaşmasanız uzaktan konuşsak. Hani sohbet, muhabbet...  
**Z:** BÖÖAARRGGHHH!

**L:** Evet, şu anda bize doğru ayaklarını sürüyerek gelmeye başladılar. Neyse ki hızlı değiller. Biz bu

röportajı başka bir bahara erteleyelim, ufak ufak uzayalım ortamdan. Bunların tadı kaçmaya başladı çünkü.

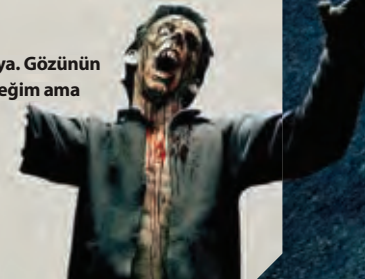
**Z:** DOOOAAHHHRR!

**L:** Ya bir tane sesli harfi de bir kere kullanın kardeşim, ne bu asabiyet. Eee... Fakat arkada da varmış. Şu an itibarıyla kaçacak yer yok sevgili okurlar. Ama korkumuzu belli etmiyoruz, paçamızdan sızan sıvının kokusunu almamalarını sağlamaya çalışıyoruz.  
**Z:** AHHA HAAHHA HAHA

**L:** Ne gülüyorsunuz bel! Hiç mi korkan insan görmediniz. İnsanlık hali, insan altına kaçırılmaz mı?  
**Z:** KAAOORRGHH!

**L:** Sevgili okurlar, umarım sizin için okuması keyifli bir röportaj olmuştur. Biz şu anda Halkalı taraflarında bir yer altı sığınagındayız. Görünüşe göre bir süre burada misafir edecekler bizleri. Yolunuz düşe bize sağlam bir sopa ve bir kısım temiz çamaşır getirebilerseniz çok makbule geçer.  
**Z:** OOOOARRGGHH!

**L:** Tamam abi kızma ya. Gözünün yağını yiyeyim diyeceğim ama dilim varmıyor. Aman sevgili okurlar gelirken temiz çamaşır unutmayın...  
■ Ümit Öncel





Tansiyon Ölçer

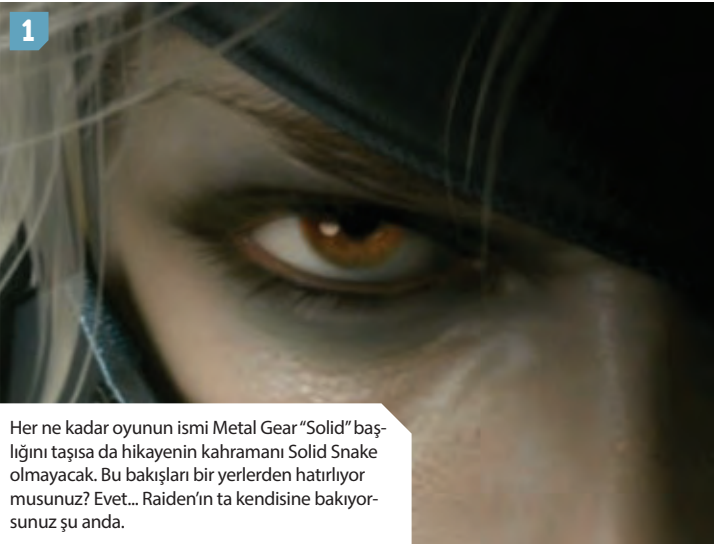
YÜKSEK

**Yapım** Kojima Productions **Dağıtım** Konami **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS3, Xbox 360  
**Çıkış Tarihi** Belli değil **Web** www.metalgearsolidrising.com

## Metal Gear Solid: Rising

Raiden geri döndü!

**i** lk olarak 2009 yılındaki E3 fuarında duyurulan ve sadece konsollara değil, PC platformuna da gelecek olan oyun, alışılan gelen baş kahraman Snake'in değil, Raiden'in çevresinde şekillenen bir hikayeye sahip. İşte Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty ve Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots arasındaki dönemde geçen oyundan detaylar... **Ertekin Bayındır**



Her ne kadar oyunun ismi Metal Gear "Solid" başlığını taşısa da hikayenin kahramanı Solid Snake olmayacak. Bu bakışları bir yerlerden hatırlıyor musunuz? Evet... Raiden'in ta kendisine bakıyorsunuz şu anda.



Bir de Raiden'in çenesine bakalım hemen. Gördüğünüz gibi, normal bir insanın organlarına sahip değil Raiden. Bir nevi yarı insan, yarı robot olarak tasarlanmış. Neden bu hale geldiğiyle hala perde arkasında yer alan hikayede gizli.

3

Belki hala haberiniz yok ama MGS: Rising, bu sefer PS3'e özel bir oyun olmayacak. Hem E3 2009'da, hem de E3 2010'da Hideo Kojima'nın sadece Microsoft'un basın konferansında boy göstermesi de bu haberi kanıtlayan bir detay.



4



Japonca'da "Zan-Datsu" diye bir kelime varmış. Zan, "kesmek" anlamına, Datsu'da "almak" anlamına geliyormuş. Yani "kesip almak" gibi bir mana çıkıyor ortaya. Bu mananın anlatmaya çalıştığı şeyi de bu görüntü temsil ediyordur herhalde.

5

Evet... Kesip biçmek üzerine kurulu olacak MGS: Rising. Raiden'in elinde en dayanıklı metalleri bile kesebilen bir kılıç bulunacak ve karşımıza çıkan her şeyi dilim dilim doğrayabileceğiz. Bu olay küçük ve basit bir detay gibi görünse de eğlenceli olduğu kesin.



6



"Karşımıza çıkan her şey" derken kadroya insanları da dahil ediyorum tabii ki. Raiden'in insanüstü yetenekleri sayesinde bir insanı birkaç vuruşla eşit parçalara bölebilecekmiş gibi görünüyor. İğrenç olsa da gerçek...

7

MGS: Rising'in şu an ne piyasaya çıkış tarihi, ne hikayesi, ne de derin detayları belli. Solid Snake'i yeni bir MGS macerasında görmek isteyenler de bir sürprizle karşılaşabilirler mi, bilemiyorum.





## GTA V Ön Sipariş Kaosu

Kısa bir süre önce İsveç alışveriş sitesi Webhallen, daha oyun duyurulmadan GTA V'i ön siparişe açtı. Oyunun platformları arasında PC, PS3 ve Xbox 360 görünüyordu. Çıkış tarihi olaraksa 2011 verilmişti. Bu gelişmeden iki gün sonra oyun satıştan kaldırıldı. Biz de bunun üzerine Webhallen.com sitesine bir mail attık ve oyunun tekrar ne zaman satışa çıkacağını sorduk. Gelen cevap biz GTA oyuncularına adına sevindiriciydi: "Maalesef bu ürünü şu an için ön siparişe açamıyoruz, yapımcısı tarafından henüz resmi olarak duyurulmadı. Oyun üzerinde çalışıyorlar."



## GTA IV: The Complete Edition

GTA IV ve Episodes From Liberty City'nin yol açtığı kafa karışıklığına bir son vermek isteyen Rockstar, bu kez tam bir set ile karşımıza çıkıyor. Amazon.com'da yer alan bilgilere göre, GTA IV'ü ve iki ek paketi The Lost and Damned ve The Ballad of Gay Tony'yi içeren paket yolda. Platform olarak PS3 ve Xbox 360 belirtilirken, fiyat olaraksa \$39.99 verilmiş. Grand Theft Auto IV: Complete Edition 26 Ekim'de Amerika'da satışa sunuldu.



## GTATürk Multiplayer Etkinlikleri

Seriye ilk kez çoklu oyuncu özelliğini getiren GTA IV, haliyle bunun sayesinde hala gündemde olan bir oyun. Biz de GTA oyuncularına olarak bu nimetten sonuna kadar istifade ediyoruz elbette. GTATürk çatısı altında toplanarak GTA IV ve Episodes From Liberty City'de birçok multiplayer etkinliği gerçekleştiriyoruz. Siz de bu iki oyundan birine sahipseniz ve bizimle eğlenceli vakit geçirmek istiyorsanız, sitemizden gelişmeleri takip edebilirsiniz.

Serhat Yılmaz - www.gtaturk.com



Yapım Cryptic Studios Dağıtım Atari Tür MMORPG Platform PC

Çıkış Tarihi 2011 Web www.atari.com

## D&D: Neverwinter

RPG severlere online bir yenilik

**C**ryptic Studios'un duyurduğu Neverwinter, sanıyorum ben başta olmak üzere bütün RPG severleri heyecandan tir tir titretmiştir. Champions Online ve Star Trek Online'in arkasında çalışan bir ekip tarafından hazırlanan Neverwinter, Dungeons & Dragons (D&D) olarak bilinen dünya ile birleşmeye hazırlanıyor.

FRP ve RPG konusunda tek el durumunda bulunan Wizards of the Coast firmasının da desteğini arkasına alan yapımcılar, 2011 yılının sonlarına doğru oyunu piyasaya çıkarmayı düşünüyorlar. Şu anda sadece PC için üretilecek oyun, konsol tarafında ne yapacak halen bilinmiyor.

Neverwinter serisini birazcık oyun oynayan birisiyseniz duymuşsunuzdur. Bu bölge Unutulmuş Diyarlar adı altındaki dünyanın içerisinde bulunmaktadır. Fakat yapımcılar yeni oyunla birlikte Neverwinter bölgesinde birkaç değişikliğe gidecekler. Bilinenin aksine tamamen çürümüş bir dünya bizleri bekliyor olacak. Taraflar arasında çıkan bir iç savaşın sonuçları olan bu yıkım, biz oyunculara çok farklı bir atmosfer verme peşindedir.

Neverwinter oynamak için stabil bir internet bağlantısı gerekecek. Zira oyun tamamen internet üzerinden oynanabilecek. D&D serisinin bilinen beş karakter cinsinden bir tanesini seçerek oynayabileceğimiz oyunda tam da bir RPG'cinin istediği oluşumlar olacak. Öncelikle bolca görev devamındaysa kurulan partilerle birlikte girilen zindanlar bizleri bekliyor. Yapımcılara bütün bu zindan sisteminde kolaylık sağlamak için oyunculara bir de yapay zeka desteği verecek. Yani zindana girecek herhangi bir oyuncu bulamadığımızda, bilgisayarın kontrol ettiği NPC'ler ile gönlümüzü oynayabileceğiz. Pek tabii ki bu NPC'ler ne kadar mantıklı hareket edecekler cidden merak ettiğim bir konu. Yani

ne yapabilirler ki? Zaten NPC'lerle zindanları temizleyebiliyorsak başkasına ne gerek kalacak? Neyse bunlar benim sorunlarım...

En çok üstüne düştüğüm noktaysa nasıl bir sistem kullanacakları olmuştur. Dragon Age faciasından sonra ne yapacakları konusunda bir hayli endişeliyim ki yine benden düşük not alacak bir yolda ilerliyor yapımcılar. Cryptic Studios'un operasyon müdürü Jack Emmert verdiği bir röportajda sistem olarak D&D 4th Edition'u baz alacaklarını söyledi. Söyledi ve beni kaybetti. Yine bir nevi World of Warcraft sistemine benzer bir RPG oyunu olmaz umarım...

Oyuna eklenecek "Forge" isimli sistemse en çok dikkatimi çeken özellik oldu. Buradaki craft kısmı herhangi bir eşya yaratmaktan çok daha fazlasına tekabül ediyor. Bu sefer oyuncuların senaryo yaratmalarına imkan tanınacak ki bir RPG oyunu için sanıyorum yapılmış ya da yapılacak en iyi özellik bu olacaktır. Oyuncuların kendi yazdıkları senaryolar ve görevler sayesinde -eğer düzgün yapabilirlerse- Neverwinter eşi benzeri görünmemiş bir oyun olacaktır. (Aha buraya da yazıyorum!)

Wizards of the Coast için içine dahil olunca ticari açıdan da olayların pimi çekiliyor. Unutulmuş Diyarlar'ın efsanevi yazarı R.A. Salvatore, oyunun ana karakterlerini baz alan üç kitaplık bir seriye çoktan başlamış durumda. İlk kitabına oyunla birlikte piyasaya çıkması bekleniyor.

### Fikir, zikir

Yani adamlar uğraşıyorlar ama sanki bu proje fena patlayacak gibi geldi bana. Sesini de Galata Kulesinden duyurmuş halde. Aslında fikirler güzel ama işte Champion Online ve Star Trek Online'ı yapan adamlardan çok da bir şey beklememek lazım. ■ Ertuğrul Süngü

SEVİYE KAS. KAZAN! FAN SİTEMİZİ YAP KAZAN! VIDEO YAP KAZAN!

AÇIK BETA 29 EKİM



İlk 500 Oyuncuya GV Cash ya da Oyun Parası!  
Sony Vaio Notebook, I-Phone 3GS, I-Pad, Playstation III,  
İrk liderlerine Extreme Game Pc ve daha birçok hediye...

S F • A C T I O N • M M O R P G

# RISING FORCE

Rf Online has painting in the extensive outer space with mechanism and futuristic  
NOVUS solar system. Rf Online is the arena of competition between the spiritual  
BELLATO Union which pursues harmony of spiritual and martial. The holy for-  
dence of the strong ARCANE fall down. Then they obtain the essence of ARCANE.



© 2009 Rising Force. All rights reserved. The contents of the galaxy clock, the  
mechanism of the NOVUS solar system and the contents of the BELLATO  
Union, the ARCANE and the contents of the BELLATO Union are the  
property of Rising Force. All rights reserved.

ÜCRETSİZ ONLINE OYUN

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



Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

**Yapım** Media Molecule **Dağıtım** Sony **Tür** Platform **Platform** PS3  
**Çıkış Tarihi** Ocak 2011 **Web** www.littlebigplanet.com

## LittleBigPlanet 2

Suratına etiket yapıştırmayı özleyenler için geliyor!

“User-generated content” denilen sistem hayatıma girdiğinden beri en saçma oyunlardan bile deli gibi zevk alıyorum.

Almamak mümkün mü? Oyuncuların sevdiği oyunları geliştirip daha fazla zevk aldığı; onlara modlar, karakterler ve haritalar hazırlayabildiği oyunlar yıllar geçse de hem güncelliğini koruyor; hem de hafızamıza fazladan çaba sarf ettiğimiz için altın harflerle yazılıyor. Örneğin Warcraft III; yıllar öncesinin kullanıcılarının hazırladıkları haritalarda hala keyifle oynuyoruz. (Ben hala oynuyorum vallahi.) Peki ya Will Wright'ın beynimize işlediği Spore ve bitmek bilmeyen The Sims serileri... İnanın, bu “user generated content” olayı var diye Second Life'a bile bir dönem sarmışlığım var. Biliyorum ki çoğunuzun şu saydığım oyunlara sırf bu yüzden fazladan vakit ayırmışsınızdır. Peki ya Sony PlayStation 3'ün en sevimli bıcırcığı Sackboy'un işaret parmaklarıyla dans ettiği LittleBigPlanet'e ne demeli?

■ **Gördüğünüz üzere, oyun içinde oyunlar tasarlamak artık mümkün olacak.**



İlk tanıtım videosunu izlediğimde, içime dolan heyecanı bir ben bilirim. O gün bugündür hayatımızda kendisi. E3'teki ilk demosuyla “Nasıl yani?” dedirten ve çıkması için gün saydığımız LittleBigPlanet 2, bu kez gerçekten tasarımcılarını bile bir adım geride bırakabilmemiz için birçok yenilikle PlayStation 3 severler için geliyor!

### Platform türünden beklenmeyen hamleler...

Kapalı beta sürümüyle severlerinin merakını az da olsa bastırabildiği LBP2, yeni tasarım araçları ve yepyeni dünyasıyla 16 Kasım 2010'da (yani bu ay) PlayStation 3 için raflarda yerini alacağını açıklamıştı. Fakat işler sandığımız gibi yürümedi ve hevesimiz kursağımızda kaldı sevgili okuyucu. Media Molecule tarafından yapılan açıklamaya göre, oyunu en mükemmel seviyede ve sıfır hatayla sunmak istedikleri için oyunun Ocak 2011'e ertelenmesini uygun bulan yetkililer kendi çaplarında ne kadar haklı olsalar da benim işime pek gelmedi bu ertelenme olayı. Arkası arkasına gelen resmi videolar da üstüne tuz - biber ekti ve LittleBigPlanet 2 neredeyse bütün ayrıntılarıyla gözler önüne serildi. Nelerin değiştiğine ve geliştiğine hep beraber göz atalım. Bahsetmem gereken ilk gözle görülür değişiklik, grafikler. (Gözle görülmesi tabii ki çok normal.) Efektler gerçek anlamda çağ atlıyor. Sackboy'umuzun (Bazılarımızın Sackgirl gibi, evet.) atlamaya çalıştığı alevler, ışık dağılımları ve sis efektleri ciddi anlamda gelişmiş. Diğer yeniliklerden en önemlisi ise Move desteğinin LittleBigPlanet 2'de olacağını açıklanması. Henüz kesinleştirilmiş değil fakat indirilebilir içerik veya oyun ile beraber gelecek olacağı düşünülen içerik ile 10 bölümlük bir Move demosuyla karşı karşıya kalacağız. Oyununun tam sürümüne sahip olanlar ise Move destekli bölümleri Ocak ayından sonra oynayabilecekler. Çıkışından belli bir zaman sonra edineceğimiz versiyonla

# SIMSTR



## The Sims 3'ün Konsol Çıkartması

The Sims 3, PC kullanıcılarından sonra sonunda konsolcuların ekranlarına da konuk olmayı başardı. Koltuklarında, rahat bir şekilde The Sims 3 oynamayı hayal eden oyunseverler için bu güzel gelişme kış aylarını ısıtacak gibi görünüyor. Oyunla ilgili görüşlerimizi öğrenmek için SimsTR.com'dan incelememizi okuyabilirsiniz.

## 3 Obje Virüsü Hala Aktif...

Bu da oldu... The Sims 3'ün kendi virüsü var. Virüse benzer obje ise oyuncak bir bebek: Girl Doll Dressed. Objeyi bir virüs olarak tanımlamamızın ise iki sebebi var; birincisi kendini oyunda hazırlanan tüm ev paketlerine yapıştırmayı, ikincisi ise oyunu aşırı şekilde yavaşlatması. Şu an dosyanın kendisi yenilenmiş olsa da birkaç ay önce ortaya çıkan bu sorun, ilk versiyon birçok kişiye ve download'a bulaştığı için hala devam ediyor. Dosyayı temizlemek ise dosyanın yerini tespit ettikten sonra çok da zor değil. Virüsü kaldırmak için izlemeniz gereken adımlara SimsTR forumlarından ulaşabilirsiniz.



## Late Night, Favori Olma Yolunda...

Bu ayın başında oyuncularla buluşan bir diğer The Sims oyunu olan The Sims 3: Late Night eklentisi, henüz çıkmadan gösterilen ilgiye bakılırsa favori eklenti paketi olmaya aday. Üç jenerasyondur şaşmadan gece hayatı ile ilgili bir eklenti hazırlayan EA, gece hayatı ile "süperstar", "vampirizm" gibi konseptleri birleştirip, üzerine de güzel çalışılmış ufak bir şehir ile apartman hayatı fırsatı sununca pakete gösterilen ilgi had safhaya ulaştı. Ayrıca Late Night sürümünün, Avrupa'yı dolaşarak sürekli güncel görüntüler vermesinin de diğer iki paketin çıkışı öncesi gösterilen ilgiyi sollamasında büyük bir etken olduğunu söyleyebiliriz.

oynayabilmenin yanında, oyuncular kendi Move bölümlerini de tasarlayabilecekler. Açıklamalarda en dikkat çeken nokta ise herkesin kendi kamerasının bakış açısını kullanabilme olanağı. İlk oyunda herkesin tek kamera görüntüsünü kullanması tasarruf açısından başarılı olsa da oynanabilirlik açısından can sıkıcı bir özelliği maalesef.

### Sackboy'un dünyası

Media Molecule'un hali hazırda tasarladığı 50'nin üzerinde bölüm sayısı mevcut görüyor. Oyuncular belli yardım bölümlerini aştıktan sonra "Play Mod"da istedikleri gibi takılabilecekler. Bunların da belli konseptleri var. Çin bahçeleri, New York caddeleri, Meksika çölleri gibi toplamda 8 temalı bölüm bulunacak. "Creatinator" denen bölüm tasarlama kısmı ise başlı başına bir görsel şölen. İlk oyunda da olan bölüm tasarlama kısmı bu kez oyuncuya neredeyse sınırsız imkan

sunacak. Yapımcıların dediği bir şeyi hatırlatmak istiyorum ki aklınıza iyice yerleşsin; "Sadece platform oyunu değil, bütün platformları bir araya getiren bir oyun hazırlıyoruz." Yani LBP2 içinde stratejiden shooter'a ve adventure kadar farklı bölümler tasarlayabileceğiz. Üstelik PlayStation Network'ten sevdiğimiz karakterler de olacak; ACII'nin Ezio'sundan tutun, Kratos'a veya Final Fantasy karakterlerine kadar... Editörü zamanı durdurma, geri alma ve yavaşlatma gibi fonksiyonlar için de kullanabileceğiz. Bunun dışında araçları ve bonus bölümlerini tasarlama alanlarında da oldukça fazla seçenek bizleri bekliyor olacak.

LBP2 bize bolca zamanı Sackboy'larla geçireceğimizi vaat ediyor. Oyun dünyasının içinden bir parçaymış gibi hissetmek için fazla etrafa bakınmamıza gerek yok; Sackboy bizi istediğimiz dünyaya götürmeye şimdiden hazır!

■ Ayça Zaman

Ertağral Söngü

ROLE

PLAYING

GÜNLÜKLERİ

**M**erhaba pek sevgili FRP seven fantastik insanlar. Yeni bir ay ile birlikte yeni dosya konuma başlama heyecanını yaşıyorum. Fantastik dünyalara uzun bir süre değindikten sonra, hatırlarsanız soluğu WarHammer Fantasy'de almıştık beraberce. Yazı dizimi takip edenler zaten haberdar; bu aydan itibaren Magic the Gathering (MtG) konusuna eğileceğiz. Bakalım Magic kaç ayımızı alacak...

### Bir zamanlar

Öncelikle konuyla hiç alakası olmayan insanları birazcık aydınlatıcı bir şekilde başlamak istiyorum yazıma. Malumunuz ben yazmaya başlayınca bir yerden sonra çok fazla teknik terim için içerisine giriyor... MtG temel olarak bir kart oyunu. Yani zar gibi cihazlar kullanmıyoruz. Bu oyun 1993 yılında bir matematik profesörü olan Richard Garfield

tarafından icat edildi ve pek tabii ki FRP camiasının dominant gücü olan Wizard of the Coast tarafından hiç vakti kaybedilmeden piyasaya çıkarıldı. MtG özellikle günümüzde bolca ses getiren Yu-Gi-Oh gibi kart oyunlarının ilk örneğidir. MtG'den sonra piyasaya çıkan kart oyunlarının haddi hesabı olmadığını da hesaba katarsak, kendisinin önünde saygıyla eğilmemiz gerektiğini söylememe gerek kalmayacaktır sanıyorum. Tüm dünyada 17 farklı ülkede oynanan bu güzüde kart



oyunun yedi milyondan fazla aktif oyuncusu olduğu bilgisini de eklemeyemedim. (Biraz şov yapayım ki iyice dikkat çeksin.)

### Keep

Oyunun detaylarına her ay biraz daha farklı ve derin olarak gireceğim; o yüzden bu ay en temel felsefeyi anlatmaya çalışacağım. MtG, iki kişinin elindeki kartlar yardımıyla birbirini yok etmeye çalıştığı bir oyun. Her oyuncunun 20 canı var. (HP yani; anladınız siz.) Amaçsa rakibimizin 20 canını bitirmek. Bu işlemi yaparken de kurduğumuz destelerimizi kullanıyoruz.

Destelerimiz minimum 60 kart olmak zorunda. Yani 59 kart kullanamıyoruz ama 80 kart kullanabiliyoruz. Birazcık matematikten anlıyorsanız zaten işin ne kadar komplike olduğunu bu kuraldan yola çıkarak anlayabiliyor olmanız gerekiyor. Çünkü 60 kartta istediğimiz ya da beklediğimiz kartı çekme ihtimalimiz 80 karta göre çok ama çok daha fazla. Destemizi yaparken ise uymamız gereken kurallar kartı sınırlamasıyla sınırlı kalmıyor. Minimum kart sınırlamasının dışında en çok dikkat çeken kural, aynı karttan en fazla dört adet kullanılıyor olmamız. ("Land" diye adlandırdığımız mana kaynaklarımız hariç.)

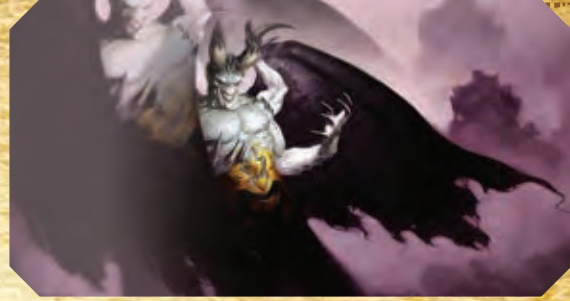
Hazır parantez yapmışken land kavramından da bahsedeyim. "Land" dediğimiz kartlar bizim mana kaynağımız ve destemize istediğimiz kadar koyabiliyoruz. Kurduğumuz destenin hızına göre 18 ila 22 arası değişen land sayısı, 60 kartlık bir desteyi gayet güzel bir şekilde çalıştıracaktır. Neden Land kullanıyoruz diye sorar gibisiniz; hemen yardımcı olayım. MtG'de oyun esnasında kullandığımız her kartın bir ücreti var. Kartların sağ üst tarafında gösterilen "mana cost" yani ücreti



ödediğimiz taktirde elimizdeki kartı oynayabiliyoruz. Her kartın ücretiye farklı. Fakat bir kartın ücreti ne kadar yüksekse, oyunda yarattığı etki de eş oranlı olarak artıyor. Pek tabii her yüksek ücretli kart iyi olacak diye bir durumda yok. Çünkü oyunda birbirinden farklı kartlar olduğu gibi, bu kartlar da kendi aralarında değerlere bölünmüş durumdadır. Bu değerleri kartın sağ ortasında bulunan işaretin renginden anlayabiliyoruz. Eğer bu işaret siyah ise; normal bir kart, gümüş ise; orta derece bir kart, altın ise; ciddi değerli bir kart demektir. Eh hal böyle olunca; beş manalık bir siyah kart ile 5 mana'lık bir altın kartın işlevi ziyadesiyle fark ediyor.

Renkler demişken; MtG'de beyaz, mavi, siyah, kırmızı, yeşil ve de renksiz yani artifact olmak üzere beş temel bir tane yan renk bulunuyor. Artifact'lerin bir rengi olmadığından dolayı herhangi bir rengin land'ini kullanarak bu kartları oynayabiliyoruz. Gelelim asıl renklere... Özellikle Saga Block dönemi renklerin keskin özellikleri vardı. Misal; yeşil renk çok hızlıyken, kırmızı renk rakibine inanılmaz büyüler atabiliyordu. Nitekim günümüzde bu sistem bir hayli değişti. Bizim asıl bilmemiz gerekirse kurduğumuz destenin bir renginin olması ve bu renge göre land kullanmamız gerektiği. Yani kırmızı bir deste kurduk diyelim ve elimizdeki bütün kartlar kırmızı mana istiyor. Eh biz de pek tabii bütün destemizi kırmızı land ile döşeyeceğiz. Yanlış anlamayın; isterseniz beş renk deste de yapabilirsiniz. Fakat tıpkı en başta verdiğim örnek gibi; bu sefer de yeşil mana isteyen kart için, yeşil land çekmeyi beklemeniz gerekecek. Yani tek renk oynarkenki olasılıkla iki ve üzeri renklerdeki kart oynama ve bekleme olasılığı arasında çok büyük bir uçurum mevcut.

Eğer kullanacağınız desteyi çok iyi hazırlamış ve kartlarınızı çok iyi tanıyorsanız; iki renk hatta üç renk desteleri bile çok rahat bir şekilde oynayabilirsiniz. Keza dezavantajı olmasına rağmen birden fazla renk mana sağlayan land'ler de mevcut. (Buradan sonra iyice



karşıyor işler. Daha vaktimiz olduğu bir ara anlatırım.)

MtG tur bazlı oynan bir oyun. Her oyuncu elinde yedi kart bulundurarak oyuna başlıyor ve her tur destesinden bir kart çekiyor. Burada MtG'nin tur dinamikleri devreye giriyor. Genel hatlarıyla; her tur bir kart çekiyoruz, her tur oynama hakkımız olan bir adet land'imizi kullanıyoruz, büyü yapıyorsak büyümümüzü kullanıyoruz, varsa yaratık yaratıp oyuna iniyoruz, önceden oyuna indirdiğimiz bir yaratığımız varsa saldırmızı yapıyoruz ve turu rakibe veriyoruz. Kısaca bir turumuz böyle geçiyor ama emin olun bu sadece temel yapı.

Bu yazıyı okuduktan sonra birazcık detay almak için internete girerseniz karşınıza onlarca isim çıktığını göreceksiniz. Bu isimler büyük ihtimalle destelerin isimleri olacak. Urza's Saga, Nemesis, Alfa, Beta vs. Nedenini ise hemen açıklamaya çalışayım. MtG turnuvalarında birden fazla ve farklı formatta oyun oynanabiliyor. Extended, Type 1, 1,5 ve 2 olarak karşımıza çıkan bu formatların hepsi birbirlerinden farklı. Misal Type 1,5 turnuvalarında 1993 yılından bu yana çıkmış neredeyse bütün desteleri ve kartları kullanabiliyoruz. Fakat Type 2 turnuvalarda sadece son çıkan beş desteyi kullanabiliyoruz. Bunun en büyük sebebiyse MtG'yi sürekli güncel tutmak. Her sene üç ila dört tane yeni deste serisi piyasaya çıkıyor ve beraberlerinde yeni kurallar ve yeni kartlar getiriyorlar. Hal böyle olunca da Type 2 formatı bir hayli önem kazanıyor.

## Tap

Efendim yine anlattım size bir şeyler. Biliyorum sürekli kafaları karıştırıyorum ama ne yapayım? Böyle bir sektör arkadaş bu. Zaten yazıyla anlatılmaz bunlar; şöyle bir karşı karşıya oturup konuşmak lazım, deneyerek öğrenmek lazım. Benim derdimse sizlere Fantastik Edebiyatın ne denli geniş olduğunu göstermek. Eğer MtG oynamayı öğrenmek istiyorsanız hali hazırda olan oyununu alabilir ya da Kadıköy'deki Oyun Mühendisi Kafe'ye gidip yerinde öğrenebilirsiniz. ■



## Ne dinledim

Bu ay bolca Volbeat dinledim. Ne yalan söyleyeyim; adamlar bir harika! 2001 yılından Danimarka'da kurulmuş bir grup Volbeat. Tarz olarak bolca rock'n'roll havasından etkilmişler. Yine de müziklerinde bolca heavy metal havası alıyorsunuz. Vokallerse kimi zaman fazlasıyla Elvis Presley'i andırıyor. Ne garip değil mi? Şu ana kadar dört tane albüm çıkartan gurubun benim için favori albümü "Rock the Rebel / Metal the Devil" oldu. Hatta size şarkı da tavsiye edeyim; "A moment forever" benden tüm sevdiğime gelsin.



## Ne okudum

Aslında bu kitaplarını yıllar öncesinde okumuştum ve yine yıllar öncesinde bu kitaplar bir araya toplanarak üç büyük kitap haline getirildiler. Kimden mi bahsediyorum? Tabii ki korku ve fantastik edebiyatın efsanelerinden bir tanesi olan H.P. Lovecraft'tan! Özellikle Cthulhu'nun Çağırısı eseriyle FRP camiasında bilinen yazar, aynı zamanda edebiyat dünyasının da çok önemli isimlerinden

bir tanesidir. Özellikle korku ve karanlık öğelerini ustalıklıkla kullanan yazarın "Toplu Eserler" serisini kesinlikle okumanızı tavsiye ediyorum.



# BlizzCon 2010

## Blizzard, biliizi, diskoya götür!

**S** u yazıya başlamadan önce bir itirafta bulunmam gerekiyor sanırım. Belki grup terapisine veya rehabilitasyon merkezine gitmeme gerek yok ama evet, ben bir Blizzard fanıyım; hatta daha açık olayım. Ben World of Warcraft, Diablo ve StarCraft markalarının fanboyuyum! Blizzard'ın ürettiği her şeyi ama her şeyi satın alırım, çıkardığı her oyunu mutlaka ama mutlaka oynarım, hatta Blizzard "Evet arkadaşlar, biz bir ada aldık, burada bizim 14.000.000 WoW oyuncumuzun yaşamasını ve sürekli WoW oynamasını istiyoruz." dese, en önden koşu koşu gider, yerleşirim, çadırımı da adanın ortasına kurarım ama eminim ki benim gibi milyonlarca insan var. Zaten bu BlizzCon denilen zamazingonun bu kadar merak uyandırmasının veya insanların "Bu sene olmadı ama seneye kesin ordayım!" gibi naralar atmasının da bana göre sebebi bu...

Birçoğunuz kesin biliyordunuz ama yine de bilmeyen, Blizzard dünyasıyla henüz tanışmamış olan okur kitlesi için bir açıklama yapmak istemekteyim BlizzCon'un ne olduğunu ilgili... BlizzCon dedikleri, genel olarak Blizzard oyunları

çerçevesinde gerçekleşen, oyunlarla ilgili haberlerin, yeniliklerin, şovların, yarışmaların ve konferansların yapıldığı, konserlerin verildiği bir festival aslında. Benim ve benim gibi diğer Blizzard fanatikleri içinse E3'ten ve gamescom'dan daha önemli ve merak uyandıran bir festival.

Anaheim Convention Center'da bu yıl beşincisi düzenlenen BlizzCon, her yıl olduğu gibi binlerce Blizzard fanatiğini bir araya getirdi. Fiziksel olarak ABD'ye gitme şansı bulamayan veya balsa bile sadece birkaç saatte tükenen BlizzCon biletlerinden satın alamayanlarsa aldıkları online biletlerle bilgisayarlarının başında, Blizzard tarafından web üzerinden yapılan canlı yayını izleyerek BlizzCon'un keyfini çıkardılar.

### World of Warcraft

Şahsen BlizzCon'a beni en çok çeken marka Warcraft olduğundan buradan anlatmaya başlayacağım her şeyi. BlizzCon öncesinde World of Warcraft ile ilgili hareketlenmeler başlamıştı aslında. Önce Blizzard, toplam WoW oyuncu sayısının 14.000.000'a ulaştığını açıkladı. Daha sonra sunuculara 4.0.1



yaması getirilerek, oyuncuların Cataclysm'in yeni mekanları hariç her şeyi test edebilecekleri, test etmekten de öte oynayabilecekleri bir hale getirildi WoW. Talent'lar, guild sistemleri, class ve stats mekanikleri, hepsi ama hepsi şu anda aktif durumda. Böylelikle, içeriğin artık sona gelmesinden sonra kaybolan WoW heyecanı biraz olsun tekrar canlandı ama BlizzCon öncesinde WoW ile ilgili insanların kalplerini çarptırın öyle bir şey yayımladı ki Blizzard... Cataclysm sinematik giriş videosu yayımlandığı ilk günde, sadece Blizzard'ın YouTube kanalında 2.000.000 izleyiciye ulaştı. WoW'u oynayan, oynayıp bırakmış olan ve tövbe etmiş herkes Cataclysm'i beklemeye başladı.

İşte WoW tarafında böyle bir atmosferde başladı BlizzCon 2010. Neler açıklanmadı, neler yapılmadı ki... Tüm dungeon'ların baştan tasarlanacağı, mezarlıkların yerlerinin dungeon kapılarına yakınlaştırılacağı ve içeride de, özellikle büyük dungeon'larda işimize yarayacak, Icecrown Citadel'deki gibi portal sistemlerinin olacağı açıklandı bir kere. Dünyanın en iyi guild'i olarak kabul edilen ve son dönemde efsanevi tank Kungen'in Ensidia'sını geride bırakarak "World First" unvanlarını birer birer toparlayan Paragon, bir gösteri raid'i gerçekleştirdi ▶





raksa WoW filminin Raimi'nin projelerin arasında WoW'un sırada beklemesini gösterildi. Şışt, Raimi? Kendine gell! Çek şu filmi artık! Aloo!

### Diablo III

Tamam, ben bir WoW manyağıyım ama bu durumu görmezden gelemeyeceğim. Bu BlizzCon'un açılışında da kullanılan, üzerine son bir - iki haftadır en çok konuşulan, internette en çok paylaşılan video ve tabii ki Diablo III'ü BlizzCon'un yıldızı yapan mevzu, oyunun beşinci ve son class'ı Demon Hunter. Bana sorarsanız çok daha güzel bir fragman hazırlanabilirdi kendileriyle ilgili. Artık çoğunuz izlemiştir zaten. Karakterin videodaki o karizmatik girişinden, o yürüyüşünden ve konuşmasından sonra düdüğ kadar iki tane cross-bow çıkarması bana göre biraz, nasıl diyeyim, olmamış ama yine herkesi öldürüyor, tüm canavarların üstesinden geliyor,

### Tenacious D



Katılımcıları sadece oyunlarını tanıtip evlerine göndermek istemeyen Blizzard, oyun dünyasıyla içli dışlı olan Jack Black'in metal grubu Tenacious D'yi de etkinlikte ağırladı. Sahneyi bol bol Blizzard materyaliyle dolduran Jack Black & John Spiker ikilisine, bateride de Foo Fighters'in bateristi Dave Grohl eşlik etti.

► sonra. Orgrimmar'ın önünde dalgalar halinde gelen yeni içerik boss'larını bir bir öldürdü Paragon. Boss'lar indikçe izleyenlerin çığlık ve alkışları yükseldi salonda. Akabinde dragon'lar bile geldi Paragon ile boğuşmaya ama onlar da dayanamadı. Tüm boss'lar öldüğü anda bir ses duyuldu salonda, Deathwing kükreyerek Orgrimmar'a yaklaşıyordu. Paragon'u tek bir üflemesiyle yok ettikten sonra Orgrimmar'a doğru devam etti kendileri.

Cataclysm içeriğinin ilk "Legendary" silahıysa bir staff olacaktı. Artık sta'ları ne olur, healer'lar mı, spell caster'lar mı yoksa ayı formunda druid tanklar mı kullanır, orasını şahsen bilmiyorum. Araştırmalarımda da rastlayamadım ama yakın zamanda bununla ilgili kesin bir açıklama yapılacaktır. İkinci Legendary'ninse bir tank silahı olacağı söylendi. Cataclysm'in yeni ırklarından Worgen'in sinematik videosu, Azeroth'a yapılacak bir elemental istilası da BlizzCon içinde WoW ile ilgili yapılan duyurulardandı.

Merakla beklenen bir diğer konuya WoW'un çekilmesi planlanan sinema filminin ne durumda olduğuydu. Blizzard'dan Chris Metzen, filmin yönetmeni Sam Raimi ile geçtiğimiz ay görüştiklerini ve film hakkında konuştuklarını açıkladı, hikayenin güzelliği konusunda hiçbir şüphelerinin olmadığını ve çok başarılı olacağına inandıklarını söyledi. Projenin bu kadar gecikmesinin, WoW fanatiklerinin bu kadar bekletilmesinin sebebi ola-



orası ayrı ve tabii ki video çok güzel, orası da ayrı... Ama Blizzard şımarttı bizi fragman konusunda. Dolayısıyla hep çok iyi bir ürün bekliyoruz kendilerinden, hem de her şeyiyle. Demon Hunter, genel olarak ranged olarak tanımlanan uzak mesafe dövüşçüsü. Zaten sınıfın adındaki "hunter" kelimesinden bunu az çok anlıyorsunuzdur. "Demon" ise karakterin büyü güçlerinin de olacağı anlamına geliyor. Bu sayede saldırılara karşı daha kolay direniyor. Sahip olacağı skill'ler ise kısaca şöyle: "Bola Shot" denilen, düşmanın etrafını saran ve patlayan atak sistemi; birden fazla hedefe saldırı için kullandığı "Multishot"; yere bıraktığı düşmanın üzerine basmasıyla hasar veren "Spike Trap" ve "Ona vurdum ama birazı da yanındakine ziplasin." tanımlı "Vault"; hem çevreye, hem de düşmana zarar veren "Grenade".

Diablo III'te olacağı açıklanan bir diğer yenilikse

World of Warcraft'takine benzer PvP arenalar. Böyle bir PvP sisteminin Diablo'ya entegre olması, başından kalkamayacağımız saatlerimize mal olacak, biliyorum ama olsun, bu durum kulağa şimdiden çok güzel geliyor. Henüz kesinleşmese de bu sistemin Battle.net üzerinden olacağı, oyunun StarCraft II'deki gibi yine LAN'a kapalı olacağı ve Blizzard'ın bu sayede insanları orijinal oyunu almaya yönlendirileceği tahmin ediliyor.

Çıkış tarihi konusundaysa ne yazık ki beklenen açıklama gelmedi. Jay Wilson, oyunun yarısından fazlasının tamamlanmış olduğunu, içerik sıkıntısının olmadığını ama beta testler başlayana kadar Diablo III'ün çıkış tarihi hakkında kesin bir bilgi verilemeyeceğini söyledi.

#### StarCraft II

BlizzCon'da StarCraft II ile ilgili açıklanan en heyecan verici haber, yeni harita modlarının oyuna ekleniyor olması. Oyuna sahip olanların ücretsiz olarak edinebilecekleri dört adet mod bulunuyor şimdilik. Bunlardan ilki, Warcraft III severlerin yakından tanıdığı ve pek sevdiği, hatta çok sevdiği DotA, ikincisi Aiur Chief, üçüncüsü Bejeweled'i anımsatan StarJeweled, sonuncusuysa isminden Left 4 Dead'e benzediği anlaşılan Left 2 Die modu.

StarCraft II'nin devamı Hearth of the Swarm ile ilgili yapılan açıklamaysa birazcık üzücü. Zerg'leri konu alacak ve hikayenin şu anki halinden 100 yıl sonrasını anlatacak oyunun, 2011 yılının sonuna kadar çıkması beklenmiyor.

■ Burak Aydoğan

ÜMİT ÖNCEL

# AJAN SİMİT

GİZLİ DOSYALAR

Fotoğraf: Adem Başaran

## ŞİMDİ NEREDELER?

Geçtiğimiz üç ay boyunca bu sayfada sizlere farklı bir hikayeyi aktarıyordum. Sizlerden gelen yorumlar doğrultusunda ufak bir ayarlama yaptık. **Kahin hala devam ediyor ama artık Kare'ye taşındı.** Dördüncü bölümüyle hikayeyi oradan takip etmeye devam edebilirsiniz. Ajan Simit de böylece köşesine bir kez daha kavuşmuş oldu.

Hatırlayacaksınız bundan birkaç sayı önce sizlere bir zamanların ünlü oyun karakterlerinin bugün nerede, ne yaptıklarını aktarmıştım. Bu ay o konuya kaldığımız yerden devam edeceğiz. İşte bir dönemin unutulmaz oyun karakterleri ve bugünkü yaşamları...

### BABY MARIO

1995 yapımı Super Mario World 2: Yoshi's Island'da karşımıza çıkan **bebek Mario**, Yoshi'nin sırtında o bölümün senin, bu bölüm benim gezip duruyordu. Aradan yıllar geçti ve o zamanların yolda eski hayranları ile karşılaşılıyor ve imza dağıtıyor. Fakat o oyundan sonra oyun kahramanı kariyerinden vazgeçti ve NES'ini bir kenara bırakarak kendi yolunu çizmeye karar verdi. Pek çok kişi babasının izinden gidip musluk tamircisi olmasını bekliyordu ama o konularda son derece beceriksiz olan bebek Mario, evinin tesisatını patlatınca üç kez evinin su bumasına engel olamadı. Şu sıralarda **Tokyo Tıp ve Diş Hekimliği Fakültesi** 2. sınıf öğrencisi. Okulunu bitirip, dolgu alanında master yapmayı planlıyor. Yurt odasının bir duvarını Yoshi's Island posterini süslüyor.

### WALUIGI

Bir başka Super Mario serisi kahramanı **Waluigi** ilk kez karşımıza 2000 yılında Mario Tennis'te çıkmıştı. Üç kağıtçılığın kitabını yazan, hile hurda konusunda bir uzman olan Waluigi'nin kısa sürede Nintendo'yu dolandırmaya çalıştığı ortaya çıkınca şirketle arası açıldı. Buna rağmen birkaç farklı oyunda daha rol almayı başaran Waluigi, oyunlarla ilgisi Super Mario serisinin dışında da devam etti. **Parayı bulunca Las Vegas'a taşınan** Waluigi'nin, aynı gün içinde üç farklı kumarhanede hile yapmaya çalıştığı fark edilince hakkında tutuklama kararı çıktı. Son anda Meksika sınırından geçerek kayıplara karışan Waluigi en son Meksika'da açtığı bir bowling salonu işletiyordu. Fakat bowlingde de hile yapmayı başardığının anlaşılması üzerine alacaklar salona el koydular, büyük turnuvalarda Waluigi'yi labut olarak kullanıyorlar.

### PYRAMID HEAD

Silent Hill'in unutulmaz kahramanı **Pyramid Head**'i pek çok kişi hatırlayacaktır. Kafasında devasa bir metal piramit taşıyan bu ilginç karakter oyun piyasaya çıktıktan sonra bir süre yeni şöhretinin keyfini sürdü. Fakat bu konsepti çok fazla oyunda rol almasını sağlayamayacak kadar spesifik olduğu için biriken borçları Pyramid Head'i alternatif işlere yönetmek zorunda bıraktı. Şu sıralarda Mısır'a yerleşen bir dönemin ünlü kahramanı şimdi Mısır piramitlerinin gölgesinde hediyelik eşya satan bir **işporta tezgahı işletiyor.** Dönem dönem zabıtalarla sorun yaşayan Pyramid Head, bu soruları Silent Hill'den aldığı yöntemlerle çözmeye eğilimde olduğu için başı birkaç kez ciddi anlamda derde girdi. Ama her seferinde bir yolunu bulup adli sorunları çözen karakter, "Kendimi burada evimde hissediyorum" dediği piramitlerin gölgesinde işporta tezgahının başına geçiyor.

### DR. FRED EDISON

Maniac Mansion oyununun unutulmaz kötü adamı **Dr. Fred Edison**, bu oyunda o kadar beğeni topladı ki sonunda Day of the Tentacle'da daha büyük bir rolle karşımıza bir kez daha çıkmıştı. Oyun dünyasının en iyi deli profesörlerinden biri olan Dr. Fred Edison özel hayatında bambaşka biri. Bir devlet okulunda kimya öğretmeni olan Dr. Fred öğrencileri arasında "sıfırcı Fred" olarak biliniyor. Kimya laboratuvarındaki bir deney esnasında okulun batı bölümünün havaya uçması nedeniyle karıştığı bir kavgada tanıştığı öğrenci velisinin yardımıyla oyun dünyası ile tanışan Dr. Fred, bugün artık okulda çalışmıyor. Talihsiz laboratuvar kazasından sonra hiçbir okulun kendisini işe almak istemesi nedeniyle şansını dershanelerde deneyen Dr. Fred, orada da uzun süre barınamadı. Son çalıştığı dershane laboratuvar olmadığı için deneyleri öğrenci kantinindeki semaver ile yaparken, dershane kantinin de bulunduğu bölümün havaya uçmasına neden olduktan sonra bu işini de kaybetti. Şu sıralar **OSS öğrencilerine özel ders veren** Dr. Fred yakınında ki patlamalar nedeniyle duyma yetisini büyük oranda kaybetti. O yüzden öğrencilerin sorularını ve velilerin şikayetlerini duymadan mutlu bir hayat yaşayan Dr. Fred son olarak, hiç kimsenin haberi olmadan oturduğu apartmanın kazan dairesi bir laboratuvara dönüştürdü. Burada yaptığı deney sonucunda meydana gelen bir patlama ise çok ses getirdi ama patlamayı duymayan Dr. Fred, yangına müdahale eden itfaiyeciler tarafından son anda kurtarıldı.

TOP SECRET





**TEST  
ETTİK**





# ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

## ÖLDÜM, ÖLDÜRDÜM, ÖLDÜRÜLDÜM...

**A**ssassin's Creed serisinin ilk oyunundan beri olası bir multiplayer modunun nasıl olacağını merak edip duruyorduk; en azından benim için durum böyledi. Olayın temelinde bir Assassin olduğu için böyle bir multiplayer modunun da suikast temelli olacağı çok belliydi ki Ubisoft, bu ayrıntıyı serinin üçüncü oyununa yetiştirebildi ancak. "Geç olsun, güç olmasın!" diyerek daldım ben de merakla beklediğim beta sürecine ve ilginçtir ki tahminimden daha fazla sayıda olumlu izlenimle çıktım bu süreçten. Dediğim gibi, suikast temelli multiplayer seçenekleri bekliyordum ama beklemediğim ve -önceden içeriğinden haberdar olduğum halde- bu kadar eğleneceğimi tahmin etmediğim, dolu dolu bir beta sürecinden geçtim. Eh, sizinle bu süreci paylaşmamak da olmazdı haliyle.

Assassin's Creed: Brotherhood'u dört gözle bekliyorsanız oyunun hikayesini de hatırlıyorsunuzdur. Hatırlamıyorsanız bile şimdi uzun uzun bu hikayeden bahsederek konunun dışına çıkmam doğru olmaz. En azından olayın temelinde yer alan Assassins vs. Templars çekişmesinden haberiniz vardır diye düşünüyorum. Oyunun multiplayer tarafı da işte bu çekişmeyi temel alıyor. Günümüz Templar'larını temsil eden Abstergo Industries, Assassin'lerle mücadele edebilmek için ajanlarına suikastçılık eğitimi verme kararı alıyor. Bu amaçla bir Animus eğitim programı oluşturuluyor ve biz de bu programa dahil olan bir Abstergo ajanının rolünü üstleniyoruz.

Evet, bir Abstergo ajanıyız ama tamamen bir Assassin'in

yetenekleriyle donatılmış durumdayız. Yanlış hatırlamıyorsam, Beta sürecine dahil olan toplam dokuz karakter var. "Yanlış hatırlamıyorsam" diyorum; çünkü oyuna sadece birkaç kez girebildim ve sonrasında nedendir bilinmez, Ubisoft'un sunucuları beni içeri almamakta ısrar etti. Ama yine de aklımda kalan karakterleri bir bir sayayım size şimdi. Ezio'ya benzerliğiyle dikkatimi çeken The Prowler, ortaçağ cellatları görünümüne sahip The Executioner, burjuva tayfasından The Noble Man, klasik kel kafasıyla The Priest, narin yapısı ve elindeki yelpazesıyla hoş görünen The Courtesan ve muhtemelen Assassin's Creed II'den hatırlayacağınız The Doctor, oyundaki karakterlerden bazıları. (Nerdeyse hepsini hatırlayacakmışım be!) Karakterler görüntü olarak birbirlerinden ayrılıyorlar ama vasıf olarak hepsi birbirinin aynısı. Dolayısıyla seçim yaparken sadece estetik kaygınız devreye giriyor. Ha, unutmadan söyleyeyim; oyunu önceden sipariş edenler, The Harlequin adlı soytarı kılıklı karakterle oynama şansına da sahip olacaklar.

### KİM KİMİ DAHA ÇOK ŞİŞLEYECEK?

Oyuna başladığınız zaman ilk aşama olarak kısa bir eğitim turuna çıkıyorsunuz. Bu aşamada kısaca avınızı nasıl avlayacağınız, dikkat etmeniz gereken önemli noktalar ve diğer detaylar anlatılıyor. Eğitiminizi tamamladıktan sonraysa direkt olarak Wanted veya Alliance seçeneklerinden birine ışlanıyorsunuz. Wanted modunda, öldürmeniz ▶



► için bir hedef veriliyor size ki tahmin edeceğinize üzere bu hedef, diğer bir oyuncuya karşılık geliyor. Amacınız, hedefinize yaklaşıp ümüğüne bıçağı sokmak. Ekranın alt

## HEM BİR AVCI, HEM DE AV POZİSYONUNDA OLDUĞU İÇİN ORTAYA TUHAF SAHNELER ÇIKABİLİYOR

tarafında yer alan pusula, hedefinize ne kadar yakın olduğunuzu ve hedefinizin hangi yönde olduğunu anlatıyor. Eğer sessizce ve yavaş hareket ederseniz ve hedefinizi bu şekilde öldürürseniz, daha çok tecrübe puanı kazanırsunuz. Aynı şekilde hedefinizi öldürüş şekliniz ne kadar yaratıcı olursa, o kadar fazla tecrübe puanını da hak etmiş oluyorsunuz.

Birilerini arayıp şişlemek iyi, hoş ama oyunun bir de hedef olma boyutu var. Bir yandan siz birisini ararken, diğer yandan da birisi sizi arıyor. Dolayısıyla sürekli arkanızı kollamanız gerekiyor. Eğer sizi arayan sükuntini bozarsa, uyarı alıyorsunuz ve kaçma

şansına sahip oluyorsunuz. O arada tıpkı oyunun senaryo modunda olduğu gibi belli bir sürede izinizi kaybettirip saklanmanız lazım. Bu esnada gözden kaçırmayınız diye parıl parıl parlayan ve siz geçtikten hemen sonra kapanan kapıları kullanmak çok etkili bir yöntem. Eğer kaçmayı başarabilirseniz, tecrübe puanları yine cebinize giriyor. Tabii ki Azrail'iniz sessizce yanınıza yaklaşmışsa veya bir çatıya tünayıp uygun anı beklemişse, ölmekten başka çareniz kalmıyor.

Genel olarak herkes hem bir avcı, hem de av pozisyonunda olduğu için ortaya tuhaf sahneler çıkabiliyor. Şöyle bir sahne yaşadım ben mesela: Hedefimi almışım paşalar gibi ve sakın sakın aramaya koyulmuşum. Çok geçmeden peşime takılan eleman da belli olmuş ama bütün odak noktayı hedefime çevirmiş durumdayım. Sakin sakın iz sürerken, hedefimi görüş alanıma aldım sonunda ve neyse ki henüz benim farkımda değil zavallı. Tuhaftr ki o da gayet sakın bir şekilde yoluna devam ediyor. O önde, ben arkada, ilk köşeyi döndük. Tam tepsine binecektim ki o da ne! Herif benden önce davranarak başka birinin tepsine bindi ve adamcağızın boğazını bir anda kesiverdi. Eh, zafer kazanmanın sevincini yaşamak hakkıydı ama gözden kaçırdığı bir nokta vardı: Ben tam arkasındaydım... Sessizce yapıştım ensesine ve ne olduğunu anlamadan yere serildi. Önümden yatan iki cesedin tuhaf görüntüsüne dalmıştım ki tepeme güzeller güzeli bir dilber yerleşti ve bir saniye içinde beni yere serdi. O birkaç metrekairelik alanda üç ceset yatıyordu artık ve o cesetlerden biri de benim nacizane vücuduma aitti. Bu zincirleme reaksiyonun sonucunda şunu daha iyi anlamış oldum böylece: Assassin'lerin dünyasında nefes almak bile bir lüks... Bu tarz sahnelerle bol bol karşılaşacağımıza emin olabilirsiniz. Hatta eğer oyunun tam sürümünde "Kim kime dum duma!" tarzı başka bir multiplayer modu olursa, neler olabileceğini varın siz düşünün.

Oyunun beta sürecinde yer alan diğer multiplayer seçeneği de Alliance adını taşıyor. Burada da oyunun temeli aynı: Hedefinizi yakalayıp ortadan kaldırmak. Yalnız, bu sefer sahnede ikişerli gruplar halinde dört takım bulunuyor. (Toplam 8 kişi bir araya gelebilmişse tabii ki.) Takım bazlı bir oyun olduğu için Alliance'da işin rengi biraz değişiyor. Her maç başlangıcında, her takıma hedef olarak başka bir takım ►



## KARAKTER ANALİZİ



### The Prowler

Ezio veya Altair'in tarzını sevenler için tasarlandığı çok belli The Prowler'ın. Yine de kötü bir taklit diyemiyorum; çünkü özellikle sol bileğindeki gizli bıçak mekanizmasına hasta oldum. Eğer erken davranırsanız, The Prowler'ın tadına bakma şansınız olur. Tavsiye ederim...

### The Doctor

Assassin's Creed 2 de bolca işimiz düşüyordu doktorlara. Bu sefer de karşımıza Templar'dan bozma Assassin'ler olarak çıktılar. Elindeki şırıngayı fark ettiniz mi? İşte o şırıngadaki zehri boca edeceksiniz rakiplerinize. Yaşasın kötülük!



### The Harlequin

Assassin's Creed: Brotherhood'u erken sipariş vermiş olanların eline geçecek olan karakter bu işte; bir soytar... Fazladan bir vasfı yok The Harlequin'in; ama bu tipi görenler, sizin bir Assassin's Creed hayranı olduğunuzu anlayacaklar. Yine de öleceksiniz, o ayrı...



### The Executioner

Ortalıkta bu kılıkla dolaşabilme lüksüne sadece cellatlar sahiptir herhalde o yıllarda. Baltanızla siz de rahatça dolaşabileceksiniz ortalıkta. Ancak sizi bu kılıkla görenlerin korkacağını sanmayın zira her an ensenizden içeri ince bir bıçak girebilir.

### The Courtesan

Mortal Kombat'ın Kitana modeline benziyor The Courtesan. (Yoksa Mileena mıydı?) Listedeki tek kadın karakter kendisi ve hem güzelliğiyle, hem de elindeki yelpazesıyla göz dolduruyor. Hısmırlarını öldürüş tarzını da mutlaka görmemiz lazım.





► veriliyor ve tabii ki her takımın peşine de bir diğer takım takılıyor. Bu noktada takım arkadaşınızla organize hareket etmeniz büyük önem taşıyor. Mesela, sizi avlamaya çalışan biri, eğer takım arkadaşınızın hedefiye, o elemanı peşinize takip takım arkadaşınızın kucağına bırakabiliyorsunuz. Aynı tuzağı sizi avlamaya çalışanlar da kurabiliyor ki zaten her halükarda sürekli ya öldürüyorsunuz ya da öldürülüyorsunuz. Böylece ne öldürdüğünüz için sevinmeye, ne de öldürüldüğünüz için üzülme fırsatınız oluyor.

Oyuna sesli sohbet yoluyla katılanların konuşmaları da ilginç olabiliyor mesela. Herkes her maça oldukça iddialı başlıyor. Ortalık, birbirine tehditler savuran, "Hepiniz öleceksiniz!" şeklinde haykıran oyuncularla dolu. Biri diğerini öldürdüğünde zafer nidaları ve kahkahalar gelmeye başlıyor. Aynı elemanın iki saniye sonra sesinin kesilmesi veya "Lanet olsun!" gibi bir cümle sarf etmesinden de anlıyorsunuz ki eşek cennetini boylamış. Tam bu sahneye gülerken, aynı cennete tek kişilik biletiniz kesildiğinde ortam daha da bir abesleşiyor.

### BİR SUİKASTÇININ KARIYER REHBERİ...

Adet olduğu üzere oyunun multiplayer tarafına



seviye atlama sistemi de yerleştirilmiş. Topladığınız tecrübe puanlarıyla 50. seviyeye kadar çıkma şansınız var ama beta süreci, sadece 20. seviyeyle sınırlı tutulmuş. Seviye atladıkça sis bombası (Smoke Bomb) ve kılık değiştirebilmek (Disguise) gibi yeni yeteneklerle birlikte yeni aksesuarlar ve yeni kıyafetler de kazanabiliyorsunuz. Tabii ki yetenekleriniz haricinde kazandığınız her şey, direkt olarak karakterinizin görsel tarafına hitap ediyor. Kazandığınız yetenekleri birden fazla profile de dağıtabiliyorsunuz üstelik. Her öldüğünüzde taktik değiştirerek farklı bir yetenek profiliyle oyuna tekrar dahil olmanız mümkün. Böylece herkes aynı yöntemleri kullanarak birbirini öldürmek zorunda kalmıyor ve oyunun çeşitlilik dozajı artıyor. Kazandığınız yeni yetenekleri etkili biçimde kullanabilme-

“ LİSTENİN ÜST SIRALARINA DOĞRU ÇIKMAYA BAŞLADIĞINIZDA, PEŞİNİZDEKİLERİN SAYISI ARTABİLİYOR ”





niz çok önemli zira bu yeteneklere sahip olmayan rakiplerinize karşı bir adım önde oluyorsunuz doğal olarak. Mesela, sis bombası yeteneğine sahip olmamak, ölüme davetiye çıkarmakla eşdeğer durumda. Ya da kılık değiştirme yeteneğini en uygun anda kullanmak hayat kurtarıcı olabiliyor. Ve tabii ki tüm bu yetenekleri her an kullanabilmek gibi bir lüksünüz yok. Pasif olan yeteneklerin haricinde her bir yeteneğinizi kullandıktan sonra belli bir süre beklemek zorundasınız. Bu tarz temel yeteneklere birkaç seviye atladığınız zaman kavuşuyorsunuz ama daha yüksek seviyelerde daha sağlam yetenekler de kullanıma açılıyor. Assassin's Creed II'de Leonardo Da Vinci'nin bileğinize yerleştirdiği barut mekanizmasını hatırlıyor musunuz? İşte bu lükse sahip olma şansınız bile var. O yüzden, ısınma turlarınız esnasında tam avınızın peşinden bir binanın çatısına tırmanmaya çalışırken, bir patlama sesiyle birlikte merhum mertebesine eriştiğinizde şaşırmayın.

Ubisoft, maçlar esnasında üstünlük dengesini değiştirmek ve maçları biraz daha kızıştırmak için ilginç detaylar eklemiş olaya. Mesela, iyi bir performansla bolca puan toplayarak listenin üst sıralarına doğru çıkmaya başladığımızda, peşinizdekilerin sayısı artabiliyor. Listenin ikincisi durumundayken peşinize iki kişi birden takılabiliyor ve hatta birinci konumundayken

aynı anda üç kişiden kaçmak zorunda bile kalabiliyorsunuz. Muhtemelen dört kişiyi dahi peşinize takabiliyorsunuz ama o dereceye gelemedim ben maalesef. Tahmin edersiniz ki peşinizdeki üç veya dört kişiden kaçıp kurtulduğunuzda tatminkar bir şekilde ödüllendiriliyorsunuz. Genelde peşinizdeki şahıs dîbinize kadar sinsice yaklaşmışsa, hiçbir kurtuluş şansınız olmuyor ama rakibinizi fark ettiğiniz anda bir sis bombası kullanarak onu felç edebilirsiniz. Hatta o felçli durumdayken üstüne bir de tokat çakabilmeniz bile mümkün. Sirtınızda bir ürperti hissettiğiniz zamanlardaysa devreye kılık değiştirme yeteneğiniz giriyor. Farklı bir kılığa bürünerek en azından bir süreliğine rahat bir nefes alabiliyorsunuz. Ve tabii ki tüm bu aksiyonlar, size tecrübe puanı olarak geri dönüyor.

Genel olarak çok eğlenmiş olsam da canımı sıkın noktalarla da karşılaşmadım değil. Az önce de bahsettiğim gibi, rakibiniz sizi yakalamak için tuşa bastığı andan itibaren hiçbir kurtuluş şansınız kalmıyor. Mesela, o esnada bir "dodge" hareketi devreye girebilse ve ihtimali düşük de olsa paçayı kurtarabilsek fena olmaz mıydı? Bunun yanı sıra hem Wanted, hem de Alliance modlarının yer aldığı haritalar da biraz dar çerçeveli gibi geldi bana. Kadro sekiz kişiyle sınırlı olsa da herkes birbirini hiç zahmet göstermeden bulabiliyor. Bu durum, aksiyonun dozajını artırıyor ama bir yandan da suikastçılık fikrini alelecele bir hale sokuyor. Bunlarla birlikte hem avlama, hem de avlanma detaylarında biraz daha derine inilebilseymiş, çok daha lezzetli multiplayer modları yaratılabilirmiş. Yine de Assassin's Creed serisine ait ilk multiplayer tecrübesi olarak gayet başarılı ve özgün bir çalışma yapmış Ubisoft. ■ ERTEKİN BAYINDIR

## ASSASSIN DEDİĞİN...

Gördüğüm kadarıyla oyunun multiplayer modlarını oynarken yavaş hareket etmek ne kadar dezavantaj gibi görünse de kadar dezavantaj nazaran daha avantajlı ve daha yüksek tecrübe puanı getiren bir detay. Tabii ki kaçarken tam aksine, olabildiği kadar hızlı davranıp sırta kadem basmanız lazım; yoksa...



# PCnet Kasım sayısı

Word ve Excel 2010 eğitim videoları hediye

**VIDEO DERSLER: WORD, EXCEL VE WORDPRESS TEMA TASARIMI**

**PCnet**  
bilgisayar ve internet dergisi  
Kasım 2010 • Yıl:14 • Sayı:158 • Fiyatı: 7.00 TL • www.PCnet.com.tr

**ÖZEL SÜRÜMLER DVD'DE**

Office 2010 Professional  
Trend Micro Titanium  
ABBY FineReader 10

**BEDAVA GÜVENLİK**

BİLGİSAYARINIZIN EN SON TEHDİTLERE KARŞI GÜNDE OLMASINI SAĞLAYACAK 30 ÜCRETSİZ YAZILIMI İNCELEDİK

**PC UZMANI**  
'Bir bilen' olmak için bilmeniz gerekenler

**Hangi dizüstü?**  
Piyasanın en gözde 10 dizüstü modeli, test merkezimize konuk oldu

**HD MEDYA OYNATICILAR**

**Siber suçluların parmak izleri**  
Online suç dünyasına detaylı bir bakış atarak botnet sahiplerinin gerçek gücünü keşfediyoruz

**EN İYİ 5 MMO oyunu**

**Alternatif DNS sunucuları testi**

**Facebook'a rakip sosyal**

## HEPSİ DVD'DE



**Office 2010 Professional**  
(2 aylık deneme sürümü)



**Trend Micro Titanium**  
(3 aylık deneme sürümü)



**ABBY FineReader 10**  
(1 aylık deneme sürümü)

**PCnet**  
KASIM 2010  
bilgisayar ve internet dergisi  
DVD 8 GB

Eğitim videoları, PCnet'e özel deneme sürümleri ve güncel oyun demoları PCnet DVD'sinde

**EĞİTİM VİDEOLARI**

- Word ve Excel 2010 eğitim videoları
- Microsoft Office Professional 2010 eğitim videoları
- ABBY FineReader 10 eğitim videoları

**EDİTÖRÜN SEÇİMİ YAZILIMLAR**

- Revitit
- Granda
- AVI Transer + PKV 2.0
- Crashy Old Memory
- PDF to PEG Converter
- SendMail
- Combase 2
- Game Booster 2 Beta
- Cartago

**OTUN DEMOLARI**

- Arxona Gothic 1
- Madrig History 2
- RAISE

**BEDAVA GÜVENLİK YAZILIMLARI**

- Amavir
- Anti-malware
- Anti-ransomware
- Anti-spam
- Combase
- Güvenlik İleri

**Trend Micro Titanium Maximum Security**

# İncelem

Afgan basketbolcuların ışın kılıçları!

**E** kim ayında oynayacak o kadar çok oyun bulduk ki hangi oyunu oynayacağımızı şaşırdık, oyunları birbirine karıştırdık, ekranın başından kalkarken en son ne yaptığımızı unuttuk. İlk saatlerde bir Amerikan askeri olup Afgan direnişçileri vuruyorduk, sonra sahaya Majesteleri adım attı ve bir anda Michael Jordan ile baş başa kaldık,

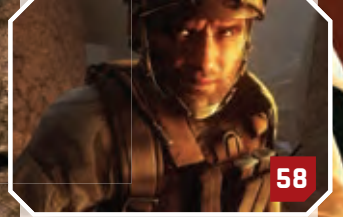
tam bu sırada ortaya ışın kılıcıyla Starkiller atıldı ve ortam karanlığa büründü, bu kez de rock ve metal müziğin en sert isimleri gitarlarıyla çıkageldiler... Bu nasıl bir ortam, nasıl bir ay, nasıl bir oyun kaosu!



56

## James Bond 007: Blood Stone

Yeni macerasında İstanbul'a da uğrayan ajan dostumuz James Bond, sadece bu yönüyle gönüllerimizi fethedebilir mi?



58

## Medal of Honor

Battlefield ve Call of Duty serileri arasındaki rekabete balıklama dalan yeni Medal of Honor, pastadan büyük bir dilim istiyor.



76

## Fable III

Peter Molyneux'in vazgeçemediği ve Xbox 360'a özel hale getirdiği seri, yeni üyesiyle hayranlarının yüzünü güldürüyor.

## Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsak ikinin hakkını da öyle veriyoruz.



### Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül



### Gümüş

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



### Bronz

8 - 8,5 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül

# Fallout: New Vegas

Bir kesim tarafından sevilen, bir kesim tarafından itilen Fallout 3'ün izinden, bu kez bambaşka bir Vegas'a gidiyoruz.

64

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



Yapım Bizzare Creations  
Dağıtım Activision  
Tür Aksiyon  
Platform PC, PS3, Xbox 360  
Web [www.bloodstonegame.com](http://www.bloodstonegame.com)  
Türkiye Dağıtıcısı Aral

### Cep Telefonu

Bond'un sahip olduğu cep telefonunu oyun boyunca kullanmanız bekleniyor. Bu telefon o kadar maharetli ki bir bilgisayarın sabit diskini saniyeler içerisinde kopyalıyor, düşmanların yerini gösteriyor ve birçok cismin ne olduğu konusunda size bilgi sağlıyor. Başınız sıkıştığında telefonunuzu kullanmaktan çekinmeyin.

## James Bond 007: Blood Stone

Bir biyolojik silahım olsun, milyon dolar borcum olsun...

**Ö**yle tutorial'lar, giriş kısımları, uzun açıklamalar içeren oyunlardan çok uzun süre önce soğudum. Şurada 132 yıldır oyun oynuyorum, artık bana "sağa yürü, geriye bak, silahını ateşle" diye gösterme yani. Öğretmek istediğin bir şey varsa, o da oyuna özel hazırladığın hareketler olsun, gerisini ben zaten yaparım.

Bakın James Bond'un yeni oyunu bu konuda son derece iyi. Oyuna başladığınız saniye bir gemiye paraşütle iniyor ve saniyeler içerisinde hem siper alıyor, hem ateş ediyor, hem koşuyor, hem de düşmanınızın suratına bir tane yumruk indiriyorsunuz. X'e basıp siper almak, L1 ile nişan alıp R1 ile ateş etmek (Oyunu PS3'de oynadım da...) o kadar kolay ki bunun için uzunca bir tutorial bölümü eklenmemiş; pek de güzel olmuş.

### Koş James koş...

İlk bölüm çok acayip. O kadar hızlı ilerliyor ki neye uğradığınızı şaşırıyorsunuz. Bir bombanın patlayacağını söylüyor Bayan M ve Bond da bu bombayı bulmaya çalışıyor. Gemiye paraşütle indikten hemen sonra birkaç tane adam pataklıyor ve gemiye son hız gelen bir roketten kaçmak için bir sürat motoruna atlıyor. Şimdi sürat motorunu kontrol etme vakti ve bize roketatariyle ateş eden adamı yakalamak için hızlı olmalıyız. Yolumuzun üzerinde bu adamın korumaları bize ateş ediyor ve onlara yeterince yaklaşıncaya, biz de onları öldürebiliyoruz.

Motordan indikten sonra bir kısım çatışmaya daha giriyoruz ve ardından aracımıza atlıyoruz! Şimdi de bir jipin peşinden gitmeliyiz ve o jipi kesinlikle durdurmalıyız zira bomba, o jipte. Gazı köklüyor, araçları solluyor ve jipi yakalıyoruz. Ve bundan sonra, oyun başlıyor...

### Biyoloji 101

Asıl konu, patlayacak ve Bond'un patlattığı bomba değil. Konu daha

büyük, daha karmaşık. Bir biyolojik silahtan bahsediliyor. Bu silah üzerinde çalışan adamı aramaya koyuluyoruz. Onu aramaya koyulmuşken saldırıya uğruyoruz. Bize saldıran adamların ele başını yakalayalım derken de işin içinde çok daha büyük isimlerin olduğunu görüyoruz.

Yani nedir, konu alıştığınız James Bond senaryosu. Büyük bir komployu ortaya çıkartmamız gerekiyor, ötesi yok. Bunu tek başına yapabilecek tek insanın da James Bond olduğunu düşünüyor patronu ve onu koskoca bir orduyla karşı karşıya getiriyor.

Konu İstanbul'da başlıyor. Yer altındaki büyük bir kazıya inmemiz gerekiyor ve bunu yaparken, bir ton adam bize saldırıyor. Abartmıyorum, bu oyunda herkes bize saldırıyor arkadaşlar. Sürekli bir saldırı halindeyiz. Yani İstanbul'daki bir kazıda bu kadar çok silahlı adam ne arıyor, önce onu sormak lazım bence.

Siper alma üzerine kurulu bir savaş sistemi getirilmiş oyuna.







## Alternatif

**Splinter Cell: Conviction (8,2)**  
**Mafia II (8,0)**  
**The Bourne Conspiracy (7,4)**

Bana sorarsanız bu hem Bourne'un oyununa benziyor, hem de siper alınarak ilerlenen herhangi bir oyuna. (Mafia II'yi de andırır çokça.) Siper aldıktan sonra L1 ile siperden çıkıyor ve R1 ile ateş ediyoruz, yazının başında da söylediğim gibi. Eğer siperden çıkma işlemi sırasında hedef noktası rakibe çok yakınsa, hedef otomatik olarak rakibinizi yakalıyor ve onu kolayca ortadan kaldırılıyorsunuz.

Kolayca kelimesi burada önemli bir yere sahip zira bu oyun kolay. Hem de çok. Bond fazla kurşun yiyemiyor, yere iniyor kısa sürede ama zaten rakiplerinizin sizi vurması için kabak gibi ortada durmanız lazım. Siz ise onları o kadar kolay vuruyorsunuz ki hepsi birer hedef tahtası gibi gözüküyor size. Hatta makineli tüfekle ateş eden bir adama koşarak yumruk bile atabiliyorsunuz, o kadar kötü bir nişancılığa sahipler.

### El freni

Düşmanlarınızı silahla vurmanın yanında, Kare tuşunu kullanarak tek seferde tekme tokat da yere indirebiliyorsunuz. Bunu aslında görünmeden yapmanız istenmiş fakat düşmanlarınız sizi gördüğünde de onlara bu hareketi yapabiliyorsunuz. Her başarılı "takedown" size bir adet Focus veriyor ve Focus özelliği de Splinter Cell: Conviction'dan araklandığını vurgularcasına, zamanı yavaşlatarak düşmanlarınızı hedeflemenizi ve onları tek

vuruşta öldürmenizi sağlıyor. Ama ne demiştim, oyun kolay. Kolay olduğu için de bu özelliği hiç kullanmadan da oyunda ilerleyebiliyorsunuz.

Sürekli birilerini vurmanın yanında, konunun ilerleyişine göre heyecan oranı yüksek bölümler de karşımıza çıkıyor. İstanbul'daki kazıda yer alan ve dev tüneller açmak için kullanılan aracın aniden çalışması ve ondan kaçmaya çalışmamız, gayet güzel bir sahneydi örneğin. Buna benzer diğer örneklerde işin içine araçlar da karışabiliyor.

Araba kullanımı oyunun birçok yerinde karşınıza çıkıyor. Araç kontrolü fena sayılmaz ama tasarlanan bölümler birer felaket. 90 derece dönüşler mi istersiniz, 180 derece olanlar mı... Aracı bir yerlere çarptırmadan ilerletmek imkansız. Bir de buna trafiği eklerseniz...

Bu oyunla ilgili tek güzel şey, çok hızlı ilerleyen bir oyun olması. Bir dakika bile oyalanmıyor ve sürekli bir takım işler yapıyorsunuz. Maalesef geriye kalan her şey, orijinalikten grafiklere, detaylardan oyun mekaniğine kadar, her türlü konu sınıfta kalmış durumda. Piyasada çok daha iyi örnekler varken, bu oyuna göz atmaya değmez.

### ■ Tuna Şentuna

## James Bond 007: Blood Stone

- + Aksiyon seviyesi yüksek
- Detaylar eksik, oyunun cilası yok, senaryoda sizi şaşırtacak bir şey olmuyor ve oyun maalesef hiç orijinal değil

**6,1**



❑ Eğer iki veya daha fazla düşmanla karşı karşıyaysanız, Focus özelliğini aktive edip ikisini birden hızlıca öldürebilirsiniz.



# Medal of Honor



For honor, for country, for brothers!

**S**avaş fikrini sevmiyorum arkadaş! Hiçbir "For honor, for brothers, for country!" şeklindeki cümle öbeği de etkilemiyor beni açıkçası. Savaş işte, insanların birbirini öldürmesi... Basit haliyle böyle yani. Üstelik insanın böyle bir fikri sevmemesi için yeter de artar bir sebep bence. Hani, Orc ırkının Elf ırkıyla savaşmasından bahsediyor olsak neyse; sonuçta fantastik bir olaydan bahsetmiş olacağız ama insanın insanı öldürmesi nedir yahu! Amacım toplumsal bir ders vermek değil, inanın. Ben kimim ki size ders vermeye kalkayım? Ancak şu "savaş" fikrine bu çerçeveden şöyle bir detaylıca bakarsanız, ne anlatmaya çalıştığım daha iyi anlaşılır diye umuyorum.

Ama oyun oynuyorduk biz, değil mi? O yüzden birbirimizi öldürmek serbest! Ne de olsa ortada gerçek bir olay yok, bu da bir fantezi. Zaten oyunların sevdiğim yanı da bu: Gerçek hayatta belki de hiç yaşamayacağınız şeyleri önünüze getirmesi... Mesela, Amerikan ordusunun özel bir birimi olan Tier 1'in bir askeri olarak Afganistan'da Taliban ordusuna karşı savaşabilir misiniz? Yok, sanmıyorum. İşin içinde cesaret, ülkeniz adına mücadele vermek gibi unsurlar olsa da AK47 mermisi yemek, bir tankın namlusundan çıkacak ölümcül bir bombanın hedefi olmak var ne de olsa. Gelin görün ki Medal of Honor (MoH) serisinin taptaze oyunu, size bu fırsatı veriyor.

Afganistan'ın çorak toprakları ve yüksek rakımlı dağlarında, ölümüne bir mücadeleye davetiye çıkarıyor.

## Kurtar bizi Amerika!

Oyunun hikayesine detaylıca girmek istemiyorum zira bütün olan bilen ortada. Klasik bir konumuz var. Amerikan ordusu, Afganistan'da Taliban güçlerine karşı savaş veriyor. Bu çerçevede yer alan tüm detaylar da birer "spoiler" olacağı için hikayenin geri kalan kısmını size bırakıyorum. Aslında bu noktada oyunun hikayesinin zayıf olduğu ortaya çıkıyor ister istemez. Evet, sonuçta modern bir savaş söz konusu ama bildiğimiz, tanıdığımız hikayelerin bir yan ürünü olmaktan öteye gidememiş MoH'un hikayesi. Bir taraf, diğer bir tarafla savaşmak zorunda, doğrudur ama yaratıcılık sınırları devreye girdiğinde işler değişir. EA Los Angeles'ın da bu sınırları çok geniş tuttuğunu söyleyemeyeceğim. Yine de hikayenin işleniş konusuna muhteşem bir ışıkarmışlar. Karşılaşacağınız olayların, duyacağınız diyalogların ve yaşayacağınız savaş atmosferinin, Modern Warfare oyunlarında olduğu kadar olmasa da sizi çepeçevre saracağından eminim.

MoH'un ilk haberinden bu yana Tier 1 askerleri gözümüze sokuldu durdu. "Tier 1 şöyle, Tier 1 böyle." diye başımızın etini yedi neredeyse EA Los Angeles. Birer savaş profesyoneliymiş bu adamlar. Afganistan'da birer Afgan gibi giyinen, sakal bırakan, kısacası onlardan biri gibi yaşayan adamlarmış. İş savaşmaya geldiğindeyse ellerine su dökebilen

zor bulunmuş. Oyunda da aynen böyleler. O profesyonel havayı iliklerinize kadar hissediyorsunuz. Her birinin birer lakabı var: Rabbit, Mother, Woodoo, Deuce... Bunlardan birkaçıyla direkt olarak oynama şansımız var. Diğerleriyse her bölümde ya hep beraber ya da dönüşümlü olarak yanımıza dahil oluyorlar.

Ne alakadır, çözemedim ama ilk sıcak çatışmanızı Çeçen militanlarına karşı yapıyorsunuz. Zaten başka bir bölümde de çıkıyorlar karşınıza. İşte bu sahneyle birlikte oyunun ak ve kara yanları bir bir dökülmeye başlıyor. Dikkatimi çeken ilk şey, oyunun iddialarından biri olan grafik kalitesi ve sesler oldu. Özellikle sesleri çok başarılı buldum diyebilirim. Silahların patlama sesleri o kadar gerçekçi ki oyunu ses açıkken oynarsanız, bu gerçekçilikten rahatsız bile olabilirsiniz. Hele ki bir kurşun darbesi aldığınızda, bir tek canınızın yanmadığı kalıyor. Vücudumu parçalayan kurşunun sesini duydum yahu, düşünün... Yakınızdaki bir bomba patladığında mesela, ortalığı toz ve duman kaplıyor ve takım arkadaşlarınızın öksürmeye başladıklarını duyuyorsunuz. Bazı özel sahnelerde, ölmenize ▶



Yapım EA Games  
Dağıtım Electronic Arts  
Tür FPS  
Platform PC, PS3, Xbox 360  
Web [www.medalofhonor.com](http://www.medalofhonor.com)  
Türkiye Dağıtıcısı Aral





## Doğu - Batı Savaşı

Fark ettiyseniz, savaşlar genelde Doğu ve Batı ülkeleri arasında gerçekleşir. Gerçi konu büyük bir dünya savaşıya ister istemez tüm ülkeler katılır bu yersiz mevzuya. ABD'nin Doğu ülkeleriyle olan savaşları, belki de en çok oyun dünyasında revaç görüyor. Önceden klasik savaşlardı konumuz, şimdi de modern savaşlar... Bakalım nereye varacak bu gidişatin sonu.

▶ ramak kalmış ve neredeyse sürünerek ilerliyorken kuma seslerine kadar bütün detaylara bizzat şahit oluyorsunuz.

Ve diyaloglar... Şu ana kadar karşılaştığım en sağlam diyalogların arasına aldım MoH'da yer alan diyalogları. Şöyle bir sahne yaşadım bakın: Yanlış hatırlamıyorsam Mother'la beraber Taliban askerlerinden kaçıyoruz. Peşimizde neredeyse bir ordu var. Sonunda bir uçurumun kenarında sıkıştık, kaldık. Mother sapasağlam ama benim ölmeme ramak kalmış durumda. Acıdan kusuyorum yani, o derece... Mother, "Kırık kemikler mi yoksa kurşunlar mı?" diye sordu bana. Daha cevap vermeye kalmadan "Kırık kemikler iyileşir ama kurşunlar öldürebilir!" diye attı kendini uçurumdan aşağıya. Ben de arkasından atladım tabii ki. Bu tarz diyaloglardan bolca var oyunun her yerinde, dolayısıyla atmosfere resmen bağlanıyorsunuz. Klasik Amerikan askeri diyalogları da söz konusu ki o özel terimlere hala alışabilmemiş değilim. "On my six!" diyor adam bana ve bendeki tepki şu: "Ha?" Sonuç olarak "six" tarafından gelen bir mermiyi kafama yediğimde anlıyorum adamın ne demek istediğini.

### Savaş madalyası modern kulvarda...

Normalde karşılaştırma yapmaktan hoşlanmam ama MoH'u Modern Warfare ve Battlefield: Bad

Company ile karşılaştırmak zorunda hissettim kendimi. Böyle bir karşılaştırma yapınca da zayıf kalıyor MoH. İlk bakışta böyle bir şey düşünmüyorsunuz ama oyun, ilerleyen aşamalarda aksaklıklarını resmen yüzünüze yüzünüze çarpıyor. Kusursuz bir oyun olarak nitelendirdiğim ilk Modern Warfare'ı baz aldığımızda MoH'u birkaç basamak aşağıya kaydırmak zorunda kalıyorum. Özellikle bahsini ettiğim o aksaklıklardan dolayı böyle düşünüyorum ki gözüme batan tüm kusurlardan "Kusur Arama Departmanı" bölümünde bol bol bahsedeceğim. (Buralarda bir yerlerde bulabilirsiniz.) Kısacası, illa ki kusur bulmak istediğinizde ufak tefek de olsa bolca kusur çıkıyor ortaya. Ancak sinir bozucu ve hatta görmezden gelmekte zorlanacağınız çok büyük kusurlar da var oyunda.

Oyundaki silah seçeneklerine bakalım biraz da. Amerikan ordusuna özgü lüks silahlar zaten listenizde mevcut. Lakin oyunda illa ki mermi sıkıntısı çektiğiniz oluyor ve böyle durumlarda AK47 gibi silahları da kullanmak zorunda kalabiliyorsunuz. İşin garip yanı,

## Alternatif

Battlefield: Bad Company 2 (9,6)  
Call of Duty: Modern Warfare 2 (8,7)  
MAG (9,0)



Çakma Afgan Wo-  
odoo, oyundaki en  
"cool" karakter.



Aral'da  
Satışta  
aralgame.com

ben hiçbir oyunda AK47'ye bu kadar çok ihtiyaç duymamıştım. Direkt sıcak çatışmaya girdiğiniz sahnelerde tüm bildiğiniz modern savaş silahlarını görebileceksiniz. Gizli operasyonlar esnasında da susturucu destekli özel modifiye silahların, hatta ve hatta nişancı tüfeklerinin de tadına bakacaksınız. Mermi sıkıntısı demişken, yanınızdaki takım arkadaşlarınızdan mermi yardımı alabiliyorsunuz. Yalnız, elinizde yeterli mermi varken böyle bir talepte bulunursanız, "Git işine be!" şeklinde tepkiler alabiliyorsunuz, haberiniz olsun.

Oyunda sıcak çatışmaların ve özel operasyonların yanı sıra farklı aksiyon sahneleri de mevcut. Mesela, takım arkadaşınızla birer 4x4'e binip olay yerine fark edilmeden gitmeye çalıştığınız, bir yarış oyununu andıran sahneler var. Bununla birlikte daha önce hayatınızda hiç bir Apache helikopterine binmediyseniz ve hatta Hellfire füzelerini kullanma şansını yakalayamadıysanız, (Yakalayan varsa şu anda aramızdan ayrılışın lütfen!) MoH size bu lüksü de sunuyor. Oldukça zevkli bu bölümler ama ne olduğunu anlamadan başarısız olabileceğiniz sinir bozucu noktaları da var. Misal, bir Mortar'a tam dört tane Hellfire füzesi gömdüğünüzde o Mortar'ın kum taneleri şeklinde saçılması lazım ortalığa, değil mi? Ama olmuyor öyle işte... Dediğim gibi, bu kusurlara rağmen zevkli bu bölümler; hatta bayıla bayıla oynayacağınız nişancı tüfeklerinin mevzu bahis

## İKİNCİ GÖRÜŞ

Battlefield ve Call of Duty serilerinin ortalığı kasıp kavurduğu savaş temalı FPS piyasası, üç yıl aradan sonra eski bir dostu ağırlıyor ve sırf bu yüzden bile MoH'a şans tanınabilir. Ne var ki oyundaki bazı problemler, insanın sinirini altüst etmiyor değil. Yamaları kurun, yenilerini kaçırmayın, olmadı, multiplayer moduna takılın!



Şefik

olduğu bölümlerinizi de olacak.

### RPG on the hills!

MoH maceram boyunca şöyle tuhaf bir nüans daha yakaladım: Ben hayatımda hiçbir oyunda, bu oyunda olduğu kadar "RPG!" lafını duymadım arkadaş! Meğer bu Taliban askerleri ne kadar çok seviyormuş RPG

## Kusursuz bir oyun olarak nitelendirdiğim ilk Modern Warfare'ı baz aldığımda MoH'u birkaç basamak aşağıya kaydırmak zorunda kalıyorum

kullanmayı... Tam çatışmayı kontrol altına alıyorsunuz, "RPG!" diye yırtıyor birisi kendini. İşin yoksa samanlıkta iğne arar gibi RPG taşıyan adamı bul ve indir. Oyunun ara videolarına bile sığmamış bu hastalık. Düşmeyen helikopter görmedim ben şimdiye kadar. ▶



## Kusur Arama Departmanı

Medal of Honor, birçok olumlu özelliğine rağmen sabrımızı zorlayan hatalara da sahip. İşte oyundan sinir bozan, anlamsız ve tahammül edilemez hatalardan bazıları...



### ■ Kurşun Öldürür

Bakınız, gayet güzel hedefimi tutturmuşum. Sadece tetiğe basmamla her şey bitecek ama o da ne! Bitmiyor! Oynarken fark edeceksiniz, bazı Taliban askerleri resmen dokuz canlı. Şu an görmüş olduğunuz silah bir G3 değil ama bu silahın mermisinin özelliğini biliyor musunuz? Girdiği yerde küçük bir delik bırakır ama çıktığı yeri parçalar. Bu durumda sadece bir G3 mermisi bile bir adamı öldürmeye yeter, değil mi? Ama yetmiyor işte...



### ■ Ezber Kabiliyeti

Ve işte MoH'un en sinir bozucu kusuru... Bu sahnede gördüğünüz hedef noktalarını işaretlemem bekleniyor sırasıyla. İşareti alan hedef noktası, kafasına bir adet güdümlü füze yiyecek. Yalnız, orada yaklaşık 10 tane hedef var ve o işaretler birkaç saniye sonra yok oluyor. Bu yüzden de eğer görsel ezber kabiliyetiniz kusursuz değilse sallama - yanılma yoluyla ancak tutturuyorsunuz hedefleri. Bu tarz kusurlara oyunun genelinde rastlamak mümkün üstelik.



### ■ Apache Faciası

İşte bu da Apache gibi bir canavarla birlikte ortaya çıkan bir kusur. O gördüğünüz patlayan yerde bir Mortar var ve hemen imha edilmesi gerekiyor. Peki, hangi Mortar ancak dört veya beş Hellfire füzesiyle patlar? Bir tanesi yetmez mi mesela? O Mortar'ı bulup patlatana kadar canım çıktı ve sinir katsayım arttı. Bu bölümü bu noktaya takılmadan geçebilecek bir yiğit de tanımıyorum. Varsa çıksın karşıma, lütfen...

- ▶ "Yaralanmayan bir helikopter" yapalım bunu da daha insani olsun. Üstelik, bir kere veya iki kere kullanma şansım oldu RPG'yi. Yani resmen dünyanın bütün RPG'lerini Taliban askerleri satın almış muamelesi var oyunda. Ben yapamadım ama oynarken birisi sayısın Allah aşkına; bakalım kaç kere "RPG!" ünlemi geçiyor hikaye boyunca.

MoH'un senaryo modu oldukça kısa arkadaşlar. "Ne kadar kısa?" dersiniz, "Bir oturuşta bitecek kadar kısa!" derim. Yine de farklı zorluk derecesiyle farklı heyecanlar yaşamamız mümkün. Direkt multiplayer tarafına kaymak istediğinizdeyse MoH'u daha fazla sevebilirsiniz. Ne de olsa oyunun bu tarafında Battlefield: Bad Company serisine can veren DICE yer alıyor. 24 kişilik kadroya kadar çıkabilen modlar yer alıyor multiplayer seçenekleri arasında. Deathmatch gibi klasik ve olmazsa olmaz seçeneklerin yanı sıra Sector Control ve Objective Raid gibi farklı modlar da mevcut. Haritalar ne çok büyük, ne de çok küçük boyutlarda ama her halükarda sıcak çatışma hissiyatını alıyorsunuz. Rifleman, Special Ops ve Sniper gibi sınıflara ayrılıyor karakter seçenekleri. Bütün bu sınıflara ait özel silah ve ekipmanlar da mevcut tabii ki. Tanıdık bir seviye atlama sistemi de var oyunda. Seviye atladıkça silah ve zırh seçenekleriniz de çeşitlilik kazanıyor.

Eveet... Lafı bağlamanın zamanı geldi sanırım.

Genel olarak konuşmak gerekirse MoH'u oynarken çok eğlendim ve heyecanlandım. Hikaye her ne kadar klasik olsa da işleniş çok iyi. Diyaloglar, ses kalitesi ve grafiklerin üstün performansının da payı var tabii ki bu süreçte. Dolu dolu bir savaş atmosferi yaşayacaksınız, emin olun. Yalnız sakın ola ki bu tarz oyunları oynayarak savaş yanlısı fikirlere kapılmayın. Ortalıkta siyah pardösüyle gezinip kendi hayal dünyasının dışında, sert fikirlerin kontrolü altında yaşayan zayıf varlıklara dönüşürsünüz sonra, aman diyeyim! Eğleneceğiniz kadar eğlenin, heyecanlanacağınız kadar heyecanlanın ama heyecanınız, oynadığınız oyunların çerçevesinde kalsın. Sonra oyunları zararlı birer ürün olarak suçlamaya kalkıyorlar, asabım bozuluyor. Hem dünyamızın hiçbir şekilde savaşa ihtiyacı yok. Bunun için gerekli ya da gereksiz hiçbir mazeret de öne sürülemez. Oh, lafımı da söyledim ve rahatladım. Şimdilik bana müsaade. Görüşmek üzere... ■ **Ertekin Bayındır**

## Medal of Honor

+ Yoğun savaş atmosferi, grafik ve ses kalitesi, Apache kullanımına kadar giden farklı aksiyon sahneleri, iyi işlenmiş hikaye

- Görmezden gelinmeyecek kadar büyük yapıp zeka hataları, bir adamın sekiz G3 kurşunuyla ölmemesi, az da olsa grafik hataları

8,0

Taliban askerlerinin yapay zeka seviyesi fena değil; ancak bazen olmadık davranışlarda bulunabiliyorlar.

Oyundaki patlamalarla beraber ortaya çıkan görsel gösteri çok çok iyi. Fizik detayları da bu noktada oldukça başarılı.

Bazı bölümlerde bu tarz avantajlara sahip olursunuz. Tetikten parmağı çekmeden ortalığa kurşun yağdırmak çok eğlenceli.

Ekran Görüntüleri

**LEVEL**  
**ONLINE**'da





Rehberi  
106. sayfada





# Fallout: New Vegas

## KUMAR MASASINDAKİ HAYATLAR..

**F**allout'u nasıl bilirsiniz? İyi bilirsiniz değil mi? Açıkçası ben üçüncü oyun çıkıncaya kadar iyi biliyordum. Yeni oyunla birlikte gelen bütün bu değişiklikler bende ters tepti. Fakat zaman içerisinde alıştım. Özellikle Fallout ruhunu yaşamayı yeniden öğrendim. Fallout 3 her ne kadar yetersiz bir oyun olsa da gözümde, oyunun çıkışını takip eden aylarda üretilen yeni eklentiler ve indirilebilir içerikler sayesinde, bu oyuna hak ettiği değeri vermek istedim. Oynadım da oynadım. Bitmek tükenmek bilmeyen o güzelim post apokaliptik evren içerisinde bir sağa, bir sola koştum. Nitekim oyunu uzun zaman önce paketleyip bir kenara koymuştum. New Vegas piyasaya çıkınca Fallout serüveni benim için bir kez daha başladı.

### Eski - yeni

Senaryo kısmını az çok tahmin ediyorsunuzdur zaten. Ben bilmeyenler için çok da spoiler vermeden oyunun başlangıcından birazcık bahsetmek istiyorum. Fallout 3'ün bitişinden yaklaşık dört yıl, her şeyin mahvolduğu Great War'un bitişinden ise 204 yıl ilerideyiz. Hikayenin Fallout 3 ile pek bağlantısı yok; nüfus üç ana gruba dağılmış durumda: Birbirleriyle savaş içinde olan Caesar's Legion ile New California Republic ve New Vegas'ın kendi halindeki halkı. Kurye olarak gönderdiğimiz yerde hemen karşımızda duran, Benny isimli (Friends'deki

Chandler'ın sesini duymak çok güzel. - Elif) züppe kılıklı adamın kafamıza silah doğrultup tetiği çekmesi hatırladığımız son sahne. Uyandığımızdaysa aksakallı bir amca bizi karşılıyor. Doktor Mitchell ismindeki bu hafız bize adımızı soruyor ve tam bu noktada Fallout 3'ten de bildiğimiz o fantastik karakter yaratma menüsünün biraz daha detaylısı devreye giriyor. Öncelikle ismimizi girerek başlıyoruz yaratıma, akabinde neye benzediğimizi tasarlıyoruz ki bu bölüm bir hayli derinlemesine yapılmış. Daha önceki Bethesda oyunlarında da olduğu gibi karakter yaratma menüsünde inanılmaz detaylara girebiliyoruz. Gender, Race, Face ve Hair olarak bölünmüş olan bu menüde en azından bir yarım saatinizi harcayacağınızı garanti ederim.

Devamındaysa doktor bizi bir makine başına getiriyoruz. "S.P.E.C.I.A.L." diye adlandırılan ve ana özelliklerimizi oluşturan puanlamaları dikkatle seçiyoruz. Çünkü bu işlem hayati önem taşıyor. Doktor susmuyor ve bizi içeri odaya çağırıyor. Oturduğumuz koltuktan bize gördüğümüz resimlerle ilgili sorular soruyor ve sonuç olarak yetenek puanlarımızı verdiğimiz cevaplara göre dağıtıyor. Oyun içerisinde inanılmaz bir gerçekçilik ve eğlence katan bu oluşumu ben çok beğendim. Fakat merak etmeyin; bize önerilen yetenekleri seçmek zorunda değiliz. Bu da işin bir başka güzel yanı... ▶

Dixon

Okay, I get your point. You won't have to worry about me supplying those two any more.

### Müzik

Konsept Wasteland olunca bu havayı solmamıza imkan tanıyan iki ana fikir ortaya çıkıyor. Birincisi görsel derinlik ki bu zaten Fallout'un iyi yaptığı bir şey. İkincisiyse müzikler. Evet, elimizin altındaki pimpboy cihazından açabildiğimiz radyomuz sayesinde bu güzide wasteland ortamının içerisinde buluyoruz kendimizi. Seçilen müzikler o kadar güzel ki oyunu oynayınca beni çok daha iyi anlayacaksınız. O karamsarlıktan doğan rahatlık duygusu sanıyorum daha iyi anlatılamazdı.

### Evren

Birazcık oyunun içine girmekte fayda var. Çünkü Fallout: New Vegas (F: NV) çok büyük bir dünyaya sahip. Bir yerden başka bir yere gitmek genel olarak ölüm olsa da, yolculuğumuz esnasında gördüğümüz o inanılmaz wasteland havasını solamak, bence inanılmaz bir duygu. Zaten şehirleri keşfettikten sonra bu yürüme olayı da ortadan kalkıyor. Bir daha ne zaman göreceğim o çorak dünyayı, koştur diyorum bazen kendime. Efendim, oyun içindeki en büyük gelişme "Faction Favor" yani "reputation" denen oluşum sayesinde olmuş. Yaptığımız bütün hareketler artık bir değere göre yargılanıyor. İyilik yap, iyilik bul felsefesi tamamen entegre edilmiş F: NV'ye. Oyun boyunca karşımıza çıkacak olan görevlerden tutun da, NPC'lerden alacağımız opsiyonel görevlere kadar yaptığımız her harekette bir reputation puanı alıyoruz. Aldığımız puanlar bizi çok sevilen bir karakter haline getirebildiği gibi, topluma göre ters işler yaparsak; çok korkulan ve aranan bir karakter haline de getirebiliyor. Misal toplumun sevdiği bir bünye olursak, insanlar sürekli bizim hakkımızda konuşuyorlar ve bu konuşmalara tanık oluyoruz. Pek tabii sadece konuşmayla kalmıyorlar. Aynı zamanda yoldan geçen bir NPC bir anda yanımıza gelip bize hediye verebiliyor. Her ne kadar ufak çaplı hediyeler olsalar da yine de işe yarıyorlar.

Oyunda bulunan faciton'larsa oyun yapısını birazcık daha farklılaştırıyorlar. Özellikle görev konusunda bize bir hayli farklı yollar sunan faction'lar sayesinde bir oyuncunun daha önce hiç göremediği bir görevi yapabiliyoruz. Yeni ve farklı görevler demişken aklıma geldi, Fallout 3'de yolda ya da kasabalarda bulduğumuz "companion" yani bize eşlik edebilecek karakterler F: NV'de de mevcut. Yanımızda sadece bir tane bulundurabildiğimiz bu yol arkadaşları sayesinde görevlerimizi daha rahat yaparken, aynı zamanda da taşıdıkları inventory'lerini kullanabiliyoruz. Üstelik onlara Fallout 3'ten önceki Fallout oyunlarında olduğu gibi komutlar da verebiliyoruz. Bu garip kişilikler

### Alternatif

Dragon Age: Origins (8,6)  
Mass Effect 2 (8,9)  
Fable III (8,5)

sayesinde bir de farklı görevler edebiliyoruz ki oyunun RPG kısmının güzel oluşturulduğu yerlerden bir tanesi bence. Çünkü birçok karakter bizimle yolculuk etmeyi bekliyor; hangi birisinin senaryosunu takip edeceksiniz? Bence hepsini deneyeceksiniz!

F: NV'de de tıpkı bir önceki oyunda olduğu gibi düşmanlarımızdan envai çeşit malzeme düşüyor. Ayrıca etrafta bulabileceğimiz sonsuz materyaller de mevcut. Peki, ne yapıyoruz bunca aparatla? Hepsini en yakın vendor'a mı satıyoruz? Hayır efendim olur mu öyle şey! Bulabileceğimiz en yakın workbench'e giderek kendimize mühimmat üretiyoruz. Ayrıca yeni ve farklı silahlar üretmemiz de mümkün. Elimizdeki malzemeler daha sümüksüyse; bir kamp ateşinin etrafında kendimize sağlık malzemeleri üretebiliyoruz ki benden size tavsiye; kamp ateşinin ve workbench'in etrafında bolca zaman geçirin.

Fallout: New Vegas'taki yenilikle bunlarla da bitmiyor; hard-





## İKİNCİ GÖRÜŞ

Fallout 3'ün zamanında beni hayal kırıklığına uğrattığı bir gerçek. Fakat oyunu oynadıkça bug'lar, grafiklerin ve animasyonların rezaletliği çok fazla gözümeye başlamaya başlamış, oyun beni sürükleyip götürmüştü. New Vegas'ta neden hiçbir şekilde Fallout 3'ün kötü yönlerine el sürülmemiş; anlaşılması mümkün değil. Fakat yeni hardcore modu (Tam bana göre.), reputation sistemi ve her zaman beni çekmeyi başarmış dünyası ile yine sıkılmadan oynuyorum oyunu. Kısacası New Vegas da kusurlarını bir şekilde kabul ettiren, kendini sevdi-ren ancak kesinlikle gönüllerde taht kuramayan bir oyun.



Elif

core modu oyuna gerçekten yeni boyut kazandırmış. Eğer oyunu hardcore modunda oynarsanız normalde anında sağlığınıza yerine getiren Stimpak'ler belirli bir süre içinde etki ediyor; mühimmatınızın ağırlığı da taşıdığınız eşyaların toplam ağırlığına ekleniyor; Normalde su içmek, yemek yemek, uyumak gibi zorunluluklarınız yok ama bu modda gerçek hayattaki gibi hareket etmeniz gerekiyor hayatta kalmak için. Yine normal modda size eşlik eden NPC'ler ölmüyor ama hardcore modda onlar da fani. Kısacası hardcore mod ile oyuna adapte olmamanız imkansız. Hayatta kalmak için çekeceğiniz sıkıntı sizi oyundan soğutacağına hikayeye ve dünyaya sınırsızca bağlıyor.

Vault-Tec Automated Targeting yani kısaca VATS da doğal olarak F: NV'de kendisine yine yer bulmuş durumda. Action Point bazlı bir oyun oynamak isteyenleri bekleyen bu güzide sistem sayesinde; oyunu pause mod'una almak suretiyle düşmanınızın ateş etmek istediğimiz bölümlerini seçebiliyoruz. Eğer sağlam bir vuruş yaparsak kopan uzuvlar görmek işten bile değil. Fallout 3'dekinden herhangi bir değişiklik geçirmemiş olan VATS sistemi, özellikle eski oyunun tadını arayanlar için halen bir köşede duruyor. Aslında böyle dediğime bakmayın, ani saldırılarda inanılmaz işe yarıyor VATS.

### Fasulye Faydası

Gelelim Galatasaray - Fenerbahçe maçının sonuçlarına. Şimdi efendim oyunda inanılmaz bir bug sillesi bulunuyor. Yani öyle ufak tefek bug'lar olsa lafını bile etmeyeceğim ama oyun zevkimizi baştan sona yok edebilen bir bug potansiyeli var F: NV'de. Birkaç

örnekle açıklamak istiyorum; o companion denen adamlar var ya, hah işte onlar bazen konuşmayı ya da işlerini yapmayı reddediyorlar. İki tane görevimi bu tipsizler yüzünden silmek zorunda kaldım. Çok dikkat; bir tane vendor olduğu yerde daireler çiziyordu. Adama gidip yardım edesim geldi hakikaten. Yukarıda bahsettiğim reputation var ya, hani herkes seviyor bizi diye; o da yalan! Reputation'numun maksimum olduğu bir kasabada vendor'lardan bir tanesi kafa göz girdi bana! Yahu ne oluyor demeye kalmadan adamlar beni döve döve load ekranına kadar götürdü. Normalde oyunun seslendirmeleri harika ama bazen iki hatla üç npc'nin aynı voice-over ile konuştuklarını duymak cidden beni oyundan soğutmaya yetti. Bir de rakiplerimiz ne kadar iyi nişancı öyle? Bildiğiniz tabancayla çatıya çıkmış bir düşman, bana üç metrelik yolu geçilmez kıldı! Nasıl bir gez, göz, arpacıktır o? Bu arada; iki senedir neden hala aynı grafik motoru kullanılıyor peki? Neden daha iyisi yapılmıyor?

Son lafımsa bazı yan görevlere ve ana senaryoya. Bazı görevler hakikaten çok can sıkıcı ve eğer benim gibi bir RPG manyağıysanız siz de biliyorsunuz ki yapılmadık görev bırakmayacaksınız ama işte bu sefer bıraktırtılar. Ana senaryodaki sorunsu; biz istemesek de bizi içerisine çekmesi. Yani bir anda yan görevsiz kalıp illaki ana senaryoya devam etmek zorunda kalmak, bence bütün bu büyük harita fikrini yok ediyor.

### Yani

Fallout 3'ü çok sevmediğimi ama zamanla oyuna alıştığımı söylemiştim yazımın girişinde. (Bana da aynı şey oldu; bitirdikten sonra oyuna ısındım. - Elif) Şu an Fallout: New Vegas'ı da çok sevmiyorum ama çıkacak olan yamalarla birlikte sevgimde bir artış olacağı da kesin. Siz siz olun adam gibi yamalar çıkmadan çok fazla ilerlemeyin bu oyunda. Ben artık delikanlı gibi sorunsuz oyunlar istediğimi fark ettim. O kadar bekliyoruz, o kadar para verip alıyoruz sonu hep hüsrana.

### ■ Ertuğrul Süngü

## Fallout: New Vegas

- + Mükemmel evreni, ses ve diyalogların kalitesi, faction ve reputation sistemi, yeni hardcore modu
- Her yer bug dolu, 10 tane yama beklemek zorunda olmamak, ayrıca neden Vegas, neden California değil?

8,0

## Guybrush Threepkiller

Karakterimizin birçok kostümü var ama bunların arasında yine LucasArts'in oyunu Monkey Island'dan Guybrush Threepkiller'ı görünce, bayağı bir şaşırırım. Guybrush bir kostüm olarak değil, direkt olarak bir karakter olarak karakterinizin yerine geçiyor ve oyun bir anda o ciddi yapısından çıkıp farklı bir "şeye" dönüşüyor...

# Star Wars: The Force Unleashed II

## Jedi'lar klonlanamaz!

**B**u ay ne oyun yaptık arkadaşlar yahu... Birinden kalktım diğerine oturdum. Resmen hayatım bir film şeridi gibi karelere sıralandı. Çoğu ay ne oynamam gerektiğini önceden belirlemem bile. Zaten oyunlar belirli aralıklarla gelir ve doğal bir süreçte onları oynarım. Bu ay ise listemi önüme koydum, oyunları bir yana; açtım takvimi, "Şu tarihte bu oyunu oynamalıyım. Bu oyunu şu kadar günde yazısıyla birlikte bitirmeliyim, şu oyunu ise..." şeklinde cümleler kurdum. Ondan sonra diyorlar ki "Oyun oynayıp para kazanıyorsunuz." Maraton gibi oyun oynayıp da bakın bünyeniz nasıl tepki veriyor. Kaçtırdığım buluşmaların, partilerin, doğum günlerinin haddi hesabı yok.

Neyse ki oyunlar güzeldi. Vanquish çok iyiydi misal. Fallout New Vegas... PS Move oyunları. Ve Star Wars! Uzun süredir bekliyordum bu oyunu. Kaç gün kaldı, daha ne kadar beklemeliyim derken sonunda geldi. Demosunu da oynamıştım özellikle; tüm eğlenceyi oyunun kendisiyle yaşamak istiyordum. Sonunda tüm bunlara muvaffak oldum ve çok mesudum. (Yurttan sesler korusu bildirdi.)

### Darth Vader'a ihanet

Nerede kaldığımızı hatırladığınıza inanıyorum; Starkiller Vader'a ihanet edip Palpatine'e saldırmıştı. İkinci oyuna ise Starkiller'in klonu olarak oyuna başlıyoruz ve Vader bizi bir teste tabi tutuyor. Bir klon olmasından kaynaklı olarak, Starkiller orijinal Starkiller'in anılarına da sahip ve bunlar onun karanlık tarafa tam bir bağlılık sağlamasında engel oluşturuyor. Vader, önceki bozuk klonlara yaptığı gibi bu klonu da öldürecekken Starkiller kaçıyor ve direnişçilere katılıyor.

Starkiller'in İmparatorluk üssünden kaçışı sırasında oyunu nasıl oynayacağımızı da öğreniyoruz. Karakterimiz çift ışın kılıcıyla oyuna başlıyor ve bu yüzden de bir hayli güçlü. Force Push ve Force Lightning güçleri de Starkiller'in fabrika çıkışında mevcut. Bu güçleri dilerse tekil olarak kullanabiliyor, dilerse de komboların arasına serpiştirip standart kılıç saldırılarını daha da güçlü bir hale sokuyor.

Genellikle birkaç tip düşmana karşı savaşıyoruz; aynı önceki oyundaki gibi. Bildiğimiz Stormtrooper'lar, güce direnci fazla olan Acolyte'ler ve, güce direnci olmayan ama ışın kılıcı saldırılarına karşı dayanıklı olan askerler ve robotlar. Robotların her türlüünü yenmek biraz daha zor çünkü ya üstünüze lazerleri boşaltıyorlar, ya da roketleri bir bir üzerinize

gönderiyorlar. Lazer ışınlarından korunmak için gard almak yeterli fakat roketler için gard alıp beklememiz lazım; roket tam size isabet edeceksen gard almak, o roketin sahibine geri dönmesine yol açıyor.

### İmparator'un askerleri

Starkiller çift ışın kılıcıyla rüzgar gibi esiyor. Push ve Lightning güçler ide gayet iyi. Bunların dışında kılıçlarını ileri fırlatma, etrafındaki düşmanları geri püskürtmek için bir güç alanı yaratma, tüm cisimleri ve birçok düşmanı havaya kaldırma ve düşmanlarının akıllarını karıştırma gibi güçleri de bulunuyor.

Kılıçları gönderme işi biraz riskli çünkü geri gelene kadar üstünüzü başınızı yırtıyorlar. Repulse adındaki güç alanı mevzuza ise çok işe yarayan bir güç. Etrafınız sarıldığında bunu kullanın ve herkesin nasıl dört bir köşeye dağıldığını izleyin. Mind Trick adındaki yeni gücümüz ise düşmanlarınızı birbirine düşürmeye yarayan, hoş bir özellik. Eğer düşmanınızın çevresinde bir arkadaşı yoksa da kaldırıp kendini bir yerden atıveriyor.

Oyun boyunca her türlü düşmandan ve çevredeki birçok parçalanabilen nesneden tecrübe puanı kazanıyoruz. (Gerçekten çevrenizdeki her şeye kılıç sallayın; uyduruk bir heykelden bile tecrübe puanı düşebiliyor.) Daha sonra bu puanları yeteneklerimizi geliştirmek için kullanıyoruz. Tavsiyem şu ki öncelikle ışın kılıcınızın gücünü üçe (Maksimum verebileceğiniz puan.) tamamlayın. Ardından Lightning ve Repulse'i adam edin. Ancak bunlardan sonra diğer güçlerinize puan yatırmaya başlayın ki oyunda daha kolay ilerleyin.

Her ne kadar gücün karanlık tarafını kullanan, hali vakti yerinde bir savaşıçı olsak da sağlık puanı açısından çok da iyi durumda sayılmayız. O yüzden karşınıza altı tane Stormtrooper çıktığında, bunları birer yem gibi görmemeli ve fazla oyalanmadan, kısa sürede onları yenmelisiniz. Yoksa ellerindeki silahlarla sizi öldürmeyi başarabiliyorlar. Karakterinizin sağlık ve güç puanını artırmak için de etrafta renkli hologram kutular bulacaksınız; bunları da kaçırmamaya dikkat edin.

### Bez bebekler

Oyunu anladık. Grafikleri de anlayalım. Grafikler çok iyi arkadaşlar. Renkler, tasarımlar... Hepsi harika. Gorog'la kapıştığımız, havada asılı olan bir şehirde geçen bölüm özellikle çok hoşuma gitti.

Havok motoru ise yine iyi işliyor ama her türlü cismin, herhangi bir ağırlığı yokmuş hissiyatında dağılması yine rahatsız edici. Ayrıca yine, önceki oyundan hiçbir fark olmadan, prodüksiyonda eksiklikler göze çarpıyor. Bazı bölümler o kadar tek düze geçiyor ki önceden ayarlanmış sahneleri mumla arıyorsunuz. Bu sahneler devreye girdiğinde ise ses geri planda kalıyor, kamera açıları gösterilmemesi gereken yerleri gösteriyor.

Bir önceki oyunun üzerine pek az eklenti yapıldığını, oyunu oynayınca siz de göreceksiniz. Bu çok kötü bir şey değil ama önceki oyunun hatalarının da aynen muhafaza edilmesi demek. Star Wars evrenini iyi yansıtan bir oyun olduğu gerçeğini kabul ediyorum lakin daha iyisi olabileceğini de düşünüyorum. Yine de aksiyon oyunlarını seviyorsanız, düşünmeden satın alabileceğiniz bir yapım... ■ **Tuna Şentuna**

**Alternatif**

Devil May Cry 4 (6,2)  
Gears of War 2 (9,5)  
Vanquish (8,9)

■ Force Lightning'in ilerleyen seviyeleri birçok düşmanı aynı anda etkiliyor.



### Star Wars: The Force Unleashed II

+ Çift ışın kılıcı kullanmak büyük bir zevk. Bazı ara sahneler çok iyi. Grafikler ve atmosfer başarılı.  
- Oyunda ilerledikçe monotonluk kendini iyiden iyiye hissettiriyor. God of War gibi oyunlarla karşılaştırınca, prodüksiyondaki eksiklikler kendini belli ediyor.

**7,6**

Ekran  
Görüntüleri

**LEVEL  
ONLINE** da



Yapım LucasArts  
Dağıtım LucasArts  
Tür Aksiyon  
Platform PC, PS3, Xbox 360  
Web [www.lucasarts.com/games/theforceunleashed2](http://www.lucasarts.com/games/theforceunleashed2)  
Türkiye Dağıtıcısı Aral





Yapım **Visual Concepts**  
Dağıtım **2K Sports**  
Tür **Spor**  
Platform **PC, PS2, PS3, Xbox 360, PSP**  
Web [www.2ksports.com/games/nba2k11](http://www.2ksports.com/games/nba2k11)  
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

## LAG

Geçen yıl olduğu gibi, bu yıl da oyunun en ve aslında tek kritik problemi, online maçlarda ortaya çıkan ve insanı hayata küstüren lag. Kendi başınıza oynarken oyuncuların şut mekaniklerine alıştıysanız ama online maçlarda tüm bu çalışma çöpe gidiyor.

❑ **Bu sezon yeniden sahalar dönen Yao, oyunun zengin pivot hareketleri yelpazeyle daha etkili bir hal alıyor.**

# NBA 2K11

Seni özlemiştik Majesteleri...



**N**BA oyunları arasındaki rekabet, futboldaki kadar ateşli geçmiyor ve bunun en büyük nedenlerinden biri de iki seri arasındaki ciddi fark olsa gerek. İlk olarak NBA Live serisinin PC'yi terk etmesi, ardından da iddialı demelere rağmen istenen seviyede oyunlar sunamaması, en sonunda isim değişikliğine kadar götürdü işi. NBA 2K serisiye konsolda gösterdiği başarıyla yetinmedi ve bunu birebir olarak PC'ye taşıyarak kitlesini genişletti, aynı zamanda lider olmanın rahatlığına kapılmadan gelişmeye devam etti. Böyle bir ortamda rekabetin ateşli geçmesi beklenebilir mi? Peki, NBA 2K'in bu kadar önde olmasına rağmen hala önemli adımlar atmasına ne demeli? Sırtını başarıya dayamayan 2K Sports, her yıl çıtayı yükseltmeyi sürdürürken bu yıl adeta işin suyunu çıkardı ve rekabete Michael Jordan'ı da dahil etti!

Geçen sezon NBA 2K10 ile NBA Live 10'u aynı anda incelemiştim ve oyunları adım adım karşılaştırmıştım; bu yıl ise NBA Elite 11'in gözü bir hayli korkmuş olacak ki oyun ertelendi ve çıkış tarihi henüz netleşmedi. Böyle bir ortamda yalnız kalan NBA 2K11, buna rağmen yetenekleri sayesinde maçı kazanmayı garantilemiş görü-



**Aral'da  
Satışta**  
[aralgame.com](http://aralgame.com)

nüyor. Neden mi? Öncelikle Michael Jordan unsurunu bir kenara bırakalım ki daha adil bir değerlendirme yapabilelim; aksi takdirde Majesteleri'nin olduğu bir yerde bize söz düşmez.

NBA 2K11, ilk olarak oyun / mod çeşitliliğiyle göz dolduruyor. Serinin mevcut modlarına bazı rötuşlar yapılırken, geçen yıl oyundan önce ve ayrı satışa sunulan "Draft Combine" mini oyunu bu yıl direkt oyuna entegre edilmiş ve "My Player" sürecinin tamamı, bu yıl daha da gelişmiş bir şekilde karşımızda. Kendimize has bir şekilde özelleştirdiğimiz oyunculuz, belli sayıdaki antrenmandan ve maçtan sonra umut vaat eden bir yıldız adayına dönüştürüyor, sonrasında iyi bir sıradan draft'ta yer alarak kariyerimize başlıyoruz. Kariyerimiz boyunca attığımız her sayı, verdiğimiz her pas ve hatta yaptığımız her perdeleme, oyunculuzun gelişimi ve uzun soluklu kariyeri açısından önemli. Dikkatli olmaz, koçumuzun istediklerini yapmaz ve işi tek kişilik şova çevirir ise önce dakikalarımızı, sonra da kariyerimizi yokuşa sürmüş oluyoruz.

## I don't slam

Şimdi NBA 2K11'de yer alan modları sayayım hemen: The Association, NBA Blacktop, Online Leagues, Playoffs, Season, Situation ve Majesteleri'nin teşrif etmesiyle birlikte The Jordan Challenge, Classic Bulls Teams, My Jordans, MJ: Creating a Legend. The Association, bu yıl bizi yine genel menajer rolüne büründürüyor ve organizasyonumuzu istediğimiz gibi yöneterek şampiyonluk peşinde koşmamızı sağlıyor. Oldukça detaylı olan bu mod, oyunun en uzun soluklu tercihi konumunda aynı zamanda. NBA Blacktop ise benim bir türlü ısınmadığım ama şovdan hoşlananların taparcasına dalış yaptığı bir atmosfere sahip. Dilediğimizce seçtiğimiz oyuncularla 1v1, 2v2, 3v3, 4v4 ve 5v5 maçlar yapmak, 2 - 4 oyuncuyla üçlük yarışmasına katılmak, 2 - 3 oyuncuyla oynanan ve 21'de biten sokak maçları yapmak ve tabii ki birbirinden etkileyici hareketlere sahne olan Slam Dunk yarışmasına katılmak... Rakibinizi parkelerde değil, sokaklarda alt etmek istiyorsanız, size iyi şanslar ama ben bu işte yokum!

Aslında modları tek tek açıklamama gerek yok; çünkü oyundaki tüm modlar, sadece isimlerine bakarak bile anlaşılacak içeriğe sahip. O halde artık zamanının geldiğini düşünüyor ve size Michael



Michael Jordan'ın olduğu bir oyunda Kobe'nin yıldızı daha az parlıyor haliiyle...



**Alternatif**

NCAA Basketball 10 (-)  
NBA 2K10 (85)  
NBA Live 10 (75)

Jordan'ı takdim ediyorum! Oyunun kapağını süsleyen ve yıllar sonra parkelere geri dönen MJ, sadece bir figür olmaktan öteye geçerek oyuna renk katıyor; üstelik farklı dönemlerdeki farklı halleri ve performansları ile... MJ'in odak olduğu ve en dikkat çeken seçenek, Majesteleri'nin kariyerinin zirveye ulaştığı 10 özel maçı oynadığımız The Jordan Challenge. Bu modda, daha önce Kaan Kural'ın da köşesinde anlattığı gibi 10 özel maç ve her maç için yapılması gereken birçok zorlu görev var. Görevleri bir kez daha tek tek saymaya lüzum yok ama motive olmak istiyorsanız, bana göre en kolay görev olan Shootout ile yola çıkabilirsiniz. Dominique Wilkins'i 25 sayının altında tutmak, ondan daha fazla sayı atmak, beş tanecek asist yapmak ve bu sırada da maçı kazanmak ne kadar zor olabilir ki? (İtiraf edeyim, ilk hakkımda MJ'ye öyle odaklandım ki tüm istatistikleri yakaladım ama maçı kaybettim!) 10 özel maçta da görevleri tamamlarsanız, MJ: Creating a Legend modu açılıyor ve MJ'yi çaylak halinden devralıp kendi oyun stilinizle geliştiriyor, ona günümüz liginde ve günümüz yıldızlarına karşı yepyeni bir kariyer yaşatabiliyoruz.

MJ temalı bir diğer mod, Classic Bulls Teams başlığı altındaki maçlardan oluşuyor. MJ'in de yer aldığı Chicago Bulls kadrolarından sekizi, bu modda bizim emrimize sunuluyor ve biz de bu kadrolarla istediğimiz maçlara çıkabiliyoruz. Modun tek noksanıysa klasik kadrolara sahip rakiplerin kadrolarının tam olmaması. Karşımızdaki Jazz, Rockets ve Lakers gibi takımların ilk beşleri tam

ama yedekleri tam değil ne yazık ki. Bu durumdan Bulls taraftarı dışındaki kitlenin hoşlanmayacağıysa kaçınılmaz bir gerçek.

Majesteleri'nin oyuna kattığı en ilginç seçenekse çocukluğumuzdan beri hayranlık duyduğumuz ve en az bir tanesine sahip olmak istediğimiz MJ ayakkabılarının yer aldığı MJ Jordans. Oyunda sağladığımız başarılar, bu bölümde yer alan 40 ayakkabının açılmasını sağlıyor ve biz de bu ayakkabıları istediğimiz oyunculara giydirebiliyoruz. Peki bu olay sadece görselelikten mi ibaret? Hayır. Her bir ayakkabının oyunculara kattığı ekstra değerler (Çabukluk, şut isabeti, hız gibi) var ve bu sayede oyunculara az da olsa doping (!) kullandırmış oluyoruz.

Oyun seçeneklerinin üstünden geçtikten sonra gelelim oynanışa. NBA 2K11, geçen yılki müthiş oyunu birkaç adım öteye taşıyarak mükemmel ve en gerçekçi oynanışı sunuyor bize. Maçların her anı, yaptığımız her şey, sahada olup bitenler o kadar gerçekçi ki sizi uzaktan izleyen biri, televizyonda maç seyrettiğinizi

sanabilir. Üstelik sadece görsel olarak değil, teknik olarak da mükemmel bir oynanış var. Oyuncu animasyonları, hareketler, paslar, şutlar, oyun setlerini uygulamak, zaman zaman da teke tek oynayıp skor bulmak inanılmaz keyif veriyor. Nadiren de olsa animasyonlarda atlama olması hiç göze batmıyor. Bu arada kontrol sisteminde de yeniliğe gidildiğini ve yeni IsoMotion sistemiyle çok daha rahat ve gerçekçi bir top sürme hissiyatının oyuna hakim olduğunu belirtiyim.

Benim her yıl takımı haline getirdiğim ve oyuncuların da yıl boyunca hazırlayıp birbirleriyle paylaştıkları "slider" olayına NBA 2K11'de yapımçıdan bir katkı gelmiş ve "Simulation" seçeneği oyuna eklenmiş. Artık gerçekçi uygun skorlar ve istatistikler görmek, bu seçenek sayesinde 48 dakikalık maçlar yapmak mümkün ve oldukça da keyifli. Oynanışa dair önemli bir not da oyun setleriyle alakalı. Hücumda sabretmeyi ve doğru adımlar atmaya bilenler, Practice bölümündeki "Plays" seçeneğinden tüm hücum setlerini test edebilir ve maçlarda bu setleri uygulayarak kolayca skor bulabilirler. Koşa koşa rakip sahaya gidip smaç basarak basketbol oynanmaz! (Hazır Practice'e girmişken "Freestyle" ile genel antrenman, "Free Throw" ile de serbest atış antrenmanı yapabilir ve "Post Moves" ile oldukça zengin pivot hareketleri yelpazesine hakim olmaya çalışabilirsiniz.)

Genel hatlarıyla oyunu özetledim ama daha fazlasını kendiniz keşfedebilir ve oyundan sezon boyunca keyif alabilirsiniz. NBA 2K10'dan daha iyi ve sizi sezon boyunca oyalayabilecek NBA 2K11, bugüne kadar piyasaya sürülen en iyi basketbol oyunu, en iyi basketbol simülasyonu. Demosuyla hiç ışık vermeyen NBA Elite 11'inse bu yılda hiç şansı yok parkelerde... ■ Şefik Akkoç

## Şampiyonluk Adayları

Bu yıl şampiyonluk yarışı yine oldukça çetin geçecek. Oturmuş kadrosunu güçlendirenler, yıldızları bir araya getirenler, tecrübesine güvenenler ve geleneği olan takımlar arasında oyunda da tercih edilmesini önerdiğimiz ilk üç takımsa şunlar:



### ■ Lakers

Geçen yılın şampiyonu ve NBA tarihinde şampiyonluğu geleceğe getiren Los Angeles Lakers, bu yıl da Kobe & Gasol ikilisine destek verecek görev adamlarıyla en güçlü takımlardan biri.



### ■ Heat

Son şampiyonluğuna Wade & Shaq ikilisiyle ulaşan ve sonrasında düşüşe geçen Miami Heat, Wade & LeBron & Bosh üçlüsüyle ligin ve oyunun en iyi hücum takımlarından biri, belki de birincisi.



### ■ Celtics

Tecrübe konusunda zirve yapan Pierce & Allen & Garnett üçlüsüne bu yıl Shaq da katıldı. Fiziksel olarak zorlanabilecek ama tecrübesiyle her takımı yenebilecek Boston Celtics'i pas geçmeyin.

## NBA 2K11

- + Akıcı ve gerçekçi oynanış, müthiş animasyonlar, rahat kontroller, sunum, Michael Jordan
- Animasyonlarda nadiren ortaya çıkan atlamalar, online maçlarda can sıkıcı lag

9,2



## Vanquish

### Rusya Uzay İmparatorluğu

**M**evzu çoktan kapandı ama Uzak Doğu henüz bunun farkında değil. Rusya, demir perde, komünizm anahtar kelimeleri çoktan oyunlardan çıktı. Yerine Afgan'lar, Arap'lar ve diğer Orta Doğu kokan kelimeler geldi. Uzak Doğu'nun bu kültüre alışması uzun süreceği için onlar daha kolay bir yola, eskiye başvurdu ve Rusya'yı yattığı yerden kaldırdı; dünyaya bile değil, uzaya yerleştirdi.

"Büyük Rusya İmparatorluğu" Amerika'yı tehdit ediyordu. Amerika çaresizdi çünkü

### Alternatif

Gears of War 2 (9,5)  
Metal Gear Solid 4 (9,0)  
Bayonetta (9,5)

Rusya uzaydaydı. Uzayda ve çok güçlü bir uydu sistemine sahip olan Rusya, aynı zamanda acımasızdı da.

Bir gün, Amerikan rüyası kendi pembe hayal aleminde hoş bir gün yaşamakta iken, Rusya o uyduyu harekete geçirdi. Cehennem yeryüzüne indi adeta. Binalar yıkıldı, sular köpürdü. Uydu, kocaman bir şehri, mikrodalga fırına sokmuştu sanki. İnsanlar bu dalganın etkisiyle ölmüş ve Amerika, görülmemiş bir saldırıyla karşılaşmıştı.

Rusya'nın tek bir isteği vardı: Koşulsuz ve karşılıksız boyun eğme... Amerika ya boyun eğecekti, ya da NY şehri, 10 saat sonra yok olacaktı.

Amerika, güçlü olduğunu vurgulamak istemesine bu isteğe göz yummadı ve Rusya'nın uzaydaki üssüne saldırı başlattı. İşin içine robotlar karıştı, uzay gemileri iniş yaptı ve nihayetinde tarihteki en büyük savaş başlamış oldu...

### Kostüm dediğin böyle olur

Bu savaşta Rusya tarafında olup onları kontrol etmek vardı ama elbette yine Amerika'nın tarafındayız. Amerikan ordusunun bir numaralı askeri konumunda, savaşın en önemli anlarında yer alıyoruz. Bu denli önemli bir karakter olmamızdaki en büyük neden de giydiğimiz kostüm. Aynı Crysis'teki Nomad gibi, Sam'in sahip olduğu kostüm de birçok hoş özelliğe sahip.

Sam, giydiği kostüm sayesinde mükemmel bir zırha sahip oluyor. Jet iticileri sayesinde yerde kayarak metrelerce ilerleyebiliyor ve tam uç

Yapım Platinum Games  
Dağıtım SEGA  
Tür Aksiyon  
Platform PS3, Xbox 360  
Web [www.sega.com/vanquish](http://www.sega.com/vanquish)  
Türkiye Dağıtıcısı Aral



## Düşman tanıma teknolojisi

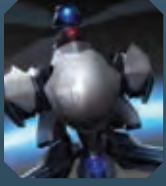
Bu teknolojinin mimarı benim, onu belirteyim. Ayrıca şunu da eklemeliyim ki bu oyundaki düşmanların çoğu fasa fiso. Yine de ne demişler, "dostunu uzak, düşmanını yakın tut." (Bahse girerim ki doğru söyledim...)



Bir robot neden kırmızı olur? Cevabı basit: Rusya ordusunun askeri olduğu için. Misal Türkiye'nin robotları olsaydı, o zaman da kırmızı-beyaz olurdu büyük ihtimalle. Brezilya'ninkiler hayli ilginç olurdu. Libya desen... Her neyse. Bu robotlardan oyunda bolca göreceksiniz. Bazıları makineli tüfek taşıyacak, bazıları roket atar. Kimi saklanacak, kimi ölmeye yakın yuvarlanarak yanınıza gelip kendini patlatmaya çalışacak. Bunlardan bir tanesi bile, eğer dikkat etmezseniz tehlikeye yaratabiliyor; aynı Gears of War'daki herhangi bir asker gibi...



"Kırmızı robot buldun vur, bu robotu gördün kaç!" demiş Tuna Şentuna. Oyundaki en tehlikeli robotlardan bir tanesi bu çünkü. Ne zaman, nerede karşılaşacağınızı da bilemiyorsunuz üstelik; bir grup kırmızı robotun arasında geliveriyor. Donanımı sağlam, cephanesi sınırsız. Neyse ki zırhı çok iyi değil de elimizdeki herhangi bir silahla canını yakabiliyoruz. Yine de LFE Gun ile onu yakınınıza sokmamaya ve roketatar ile de kısa sürede yok etmeye bakın.



Normal şartlar altında, yani ayaklarınızın yere basarken bu robotlardan göremiyorsunuz. Onlar daha çok siz bir hava aracındayken başınıza musallat oluyor. Sahip oldukları makineli tüfek çok tehlikeli sayılmaz fakat genelde grupça saldırdıkları için başınıza bela olmaları da pek zaman almıyor. Onlarla karşılaştığınızda hızlı davranıp hepsini en kısa sürede düşürmeye bakın.

tane farklı silah taşıyıp bunlar arasındaki geçişi, Transformers misali bir değişimle yapıyor. Bu zırhın bir başka özelliği de ARS modu. Sam bir kaçma hareketinden sonra veya zırhı aşırı hasar aldığı anda bu moda geçiyor ve zaman yavaşlıyor. Zamanın yavaşlaması, size bulunduğunuz zor durumdan kurtulmak için yeterli zaman kazandırıyor ve bu sırada daha iyi nişan alabildiğiniz için birkaç düşmanı da beraberinizde götürülebiliyorsunuz.

### Ortaya karışık

Vanquish'i oynadığım süre boyunca, oyunun sürekli diğer oyunlardan etkilendiğini düşündüm. Gears of War'a zaten fazlasıyla benziyor oyun. MGS'nin boss savaşları da bu oyunda. Halo'nun yoğun düşman kapasitesi, Modern Warfare'in takım halinde ilerlemeli oynanışı, Killzone'un önceden hazırlanmış ve oyuna yedirilmiş sahneleri... Tüm bunlar Vanquish'te toplanmış ve halilyle Vanquish, şahane bir oyun olmuş.

Tutorial kısmını saymazsak, oyun öylesine hızlı başlıyor ki yukarıda saydığım oynanış şekillerinin hepsini çok kısa bir sürede test etmiş oluyorsunuz. Bir ton asker önünüze atılıyor, siper alıp onları vururken takım arkadaşlarınızın tam yanınızda yere düşüyor, kocaman bir gemi savaş alanının üstünde patlıyor ve her şey geçti derken devasa bir robot yerden fırlayıp size yüzlerce roket fırlatıyor... Ancak aksiyonu bol animelerde göreceğiniz türden manzaralardan bahsediyorum burada. Vanquish'te aksiyon ve yıkım, hiçbir zaman dinmiyor...



Trenin üzerinde ilerlediğiniz bu bölümde aksiyon tavan yapıyor.



### Kay, zamanı yavaşlat, tekmeyi patlat!

Vanquish'teki bir güzel özellik de oyuna nasıl başlıyorsanız, öyle devam etmesi. Karakteriniz yepyeni özellikler kazanmıyor veya sahip olduğu özelliklerden bir şey kaybetmiyor. Ancak bazı düşmanlardan düşen "upgrade" hologramlarıyla silahlarını güçlendirebiliyor, o kadar.

Sam'in sahip olduğu silahlar, hali hazırda yeterince güçlü aslında. Heavy Machine Gun, Assault Rifle ve Shotgun başlangıç silahları. Daha sonra Sniper Rifle'lar, Rocket Launcher'lar Laser Attack Gun'lar, Disc Launcher'lar ve dahası karşınıza çıkıyor. Bu kadar hızlı oynanan bir oyunda Sniper Rifle'in yeri olmadığını düşünüyordum ama baktım ki aslında çok işe yaraması gereken Laser Attack Gun (Seçilen hedeflere lazer atıyor) pek bir anlamsız kaldı... Size tavsiyem, her türlü silahı deneyip oynanış şeklinize uygun olanları yanınızda taşımanız.

Senaryo hiçbir zaman sizi çok şaşırtıp oyuna bağlamıyor ve zaten oyunun böyle bir şey amaçladığı da yok. Vanquish'i oynayacaksanız, bolca robot vurmak ve bunu, inanılmaz bir görseellikle yapmak tek amacınız olmalı. Ben yaptım, yapıyorum ve çok eğleniyorum!

### ■ Tuna Şentuna

### Vanquish

- + Görsel olarak harika, aksiyon hiç dinmiyor, bölümler çok eğlenceli
- Multiplayer modu yok, hareketleri kombine etme imkanı olsaymış daha artistik hareketler yapabilmirdik

8,9

### Binek araçlar

Eğer bir Rus askeri, size kendinden büyük bir robotun tepesinden ateş ediyorsa, önce o Rus askerini indirin. Böylece robot boşa çıkmış olacak ve onu kontrol edebileceksiniz. Aynı şekilde oyundaki tüm taretler de kullanılmak üzere sizi bekliyor.



Yapım MercurySteam & Kojima Productions  
Dağıtım Konami  
Tür Aksiyon  
Platform PS3, Xbox 360  
Web [www.konami.jp/castlevania](http://www.konami.jp/castlevania)  
Türkiye Dağıtıcısı Aral

## Castlevania: Lords of Shadow

25 yıl sonra terkedilen bir klasik

**Y**azdığım en keyifli yazılardan biriydi bu. Arka plana bu 25 senelik serinin ilk halkasında James Banana sahne adıyla, Kinuyo Yamashita tarafından yapılan müzikleri koydum. Gözlerimin önüne 16-bitlik o ilk Castlevania oyunlarının grafiklerini getirdim ve kısa süre önce konsolda son bir kaç saatte oynamaya dayandığım Lords of Shadow'un etkilerini kafamdan silmeye çalıştım. 25 senenin sonunda kendine radikal şekilde yeni bir yön çizmeye karar veren serinin son halkasından çok da memnun kalmadığımı sanırım anlamışsınızdır.

1986'da side-scrolling formatıyla yola çıkan Castlevania bugün artık bir 3rd person action / adventure olarak karşımıza çıkıyor. "Combat Cross" ismi verilen silahımızla 40 farklı comboyu klasik "puan - topla - satın al" mantığıyla unlock ederek klasik düşmanlarımız ve level sonu boss'ları ile çılğınca bir savaşa tutuşuyoruz. Burada boss karşılaşmalarında, final aksiyonları mekanik itibarıyla God of War ile birebir aynı diyebilirim. Light / dark magic sistemi ile zenginleşen karakterimiz ilk bakışta ciddi aksiyon yüklü bir imaj çiziyor ama bir süre sonra farkediyorsunuz ki

### 2D vs 3D

Castlevania, başlangıcından bu yana 2D side-scroll tarzıyla tasarlanmış bir oyundu. İlk kez üç boyuta Lords of Shadow ile adım atan oyunun bu radikal değişimi fanları arasında yoğunlukla tartışılıyor. Benzer yaştaki bir başka 2D-scroll oyunu olan Bionic Commando, daha yakın zamanda bir makyaj ile yeniden piyasaya sürülmüştü. Acaba 25. senesinde Castlevania içinde şık bir HD makeup daha güzel olmaz mıydı?



### Alternatif

God of War III (9,5)  
Devil May Cry 4 (6,9)  
Uncharted 2: Among Thieves (9,6)

butonlara belli başlı kombinasyonlarda sürekli aynı formatta basıyorsunuz. Anlayacağınız aksiyon zenginliği biraz modaya uymak amacıyla eklenmiş RPG öğelerinden ibaret.

Hikayeye gelince... Ana karakterimiz olan Gabriel Belmont bir Brotherhood of Light üyesi. Gabriel'in karısı Marie öldürülüyor ve limboya sıkışıp arada kalmış bir ruh olarak onu çağırıyor. Pan, nam-ı diğer Guardian of the Lake tarafından korunan ve ormanın en ücra köşesinde saklı olan Lake of Oblivion'a gidiyor ve burada ölümlerle konuşabildiğimizi anlıyoruz. Marie dile geliyor, bize evrenin nasıl kurtarılacağını anlatıyor ve macera da asıl bu noktadan sonra başlıyor. Burada oyunun aslında en azından bir yönünün çok başarılı olduğunu da anlıyorsunuz, bu da mekan tasarımları. Gerçekten oyundaki her bölüm görsel bir şölen sunuyor oyuncuya. Ancak, her biri özenle tasarlanmış bölümler, zengin combolar, level sonu bossları derken oyun bir süre sonra bu artırların tümünü yavaş yavaş rutin seyri nedeniyle kaybediyor.

Bana göre Castlevania gibi bir klasik seri ilk gün neye tutunduysa onlarca sene sonra bile bu formülünün sırrını korumalı ve popüler kültür ürünlerinden bu kadar etkilenmemeliydi. Metal Gear, Mario gibi seriler bunu başardı ama Castlevania: Lords of Shadow'u oynayınca karşımızda God of War veya Devil May Cry olmaya çalışan, "özenti" bir oyun görüyoruz maalesef. **Ömür Topaç**



### Castlevania: Lords of Shadow

+ Özgün mekan tasarımları, muhteşem müzikler, Lake of Oblivion  
- Düşük framerate, sabit kamera açısı, lineer bölümler

7,1

Yapım Neversoft Ent.  
Dağıtım Activision  
Tür Müzik  
Platform PS3, Xbox 360  
Web www.guitarhero.com



Multiplayer oyunlar yine çok zevkli ama GH5'i bırakıp neden Warriors of Rock'ı oynarsanız, cevabından pek emin değilim...



## Guitar Hero: Warriors of Rock

İçinizdeki savaşçıyı uyandırın!

**Y** illardır herkesi gitar çaldığına inandıran oyunumuzun, herkesin kendini bir metal savaşçısı sanmasına inandıracak olan oyunu geldi, çattı. Hikayeye göre bir robotla, insan olan bir savaşçı kapişiyor ve robot onu yenerek hapsediyor. Onu kurtarmanın tek yolu ise müzik yapmak, metal ruhunu yakaladıkça güçlenmek ve sonunda "uyanmak".

Hemen suratınızı asmayın... En azından bu defa, para toplayıp üne kavuşmaya çalışan bir grupta çalışmıyoruz. Bu sefer daha ulvi bir görevimiz var: Müziğin kralını tahtına geri oturtmak!

### Baltalı ilah

Önceki Guitar Hero oyunlarından, oynanış olarak hiçbir farkı yok Warriors of Rock'ın. Tek önemli fark,



### Alternatif

Rock Band 2 (9,0)  
Guitar Hero 5 (8,0)  
DJ Hero (8,5)



### Quest Mode...

Bu modda, önceki oyunlardaki gibi tek bir karakterle ilerlemek yerine, farklı karakterlerin hikayesini takip ediyoruz. Amacımız bu karakterlerin şarkı listelerindeki parçaları başarıyla tamamlayıp gerekli yıldız sayısına ulaşmak. Bunu başardıktan sonra ilgili karakterimiz arayışına son veriyor ve "uyanıyor".

Her karakterin, kendine has güçleri bulunması, parçaları daha kolay aşmanızı sağlıyor. Örneğin bir karakter "multiplier" çarpanı olarak "2"yle başlıyor her şarkıya. Böylece hata yaparsanız bile hep 2X multipler ile devam ediyorsunuz. Bir başka karakter, şarkıda başarısız olursanız oyuna geri dönebilmeniz için size iki hak veriyor. Bir başkası kalabalığın hep coşkun kalmasını sağlıyor ve bu sayede parçalarda başarısız olma olasılığınız bir hayli düşüyor. Karakterler yıldız sayılarını tamamlayıp daha güçlü hallerini aldıktan sonra da sahip oldukları güçlerle son bir parça çalıyor ve bu sırada sahip olduğunuz güç de normal halinden daha güçlü oluyor. (Örneğin bir karakterin özelliği olan maksimum çarpan 5X iken, bu 6X'e çıkıyor.) Tüm karakterleri güçlü hallerine getirdikten sonra da dev robotla karşılaşıyoruz. Buradaki güzellik ise, karakterlerimizi gruplara ayırıp, bu gruplardaki karakterlerin güçlerini şarkı içerisinde aynı anda kullanabilmemiz...

### Dragonforce!

Oyunu tamamladıktan sonra bakıyorsunuz ki oyunun sadece %50'sini tamamlamışsınız... Bunun nedeni, tüm Quest modunu bir kez daha, tüm karakterlerin güçlerini aynı anda kullanarak bir kez daha oynayabilmemiz. Bunu yaparsanız ki şayet, her şarkıdan 5 yıldız değil de 40 yıldız toplamaya çalışacaksınız ama bu sandığınız kadar zor değil. (Hele ki o kadar güce sahipken...)

Elizimdeki parçalar gelecek olursak... Şahsen şarkı seçimlerine ne bayıldım, ne de nefret ettim. Rock parçalarından, ağır metal parçalarına kadar birçok gruba yer verilmiş. Bir yerde Linkin Park çalarken, bir yerde Children of Bodom çalabiliyorsunuz. Ve eğer merak ettiyseniz, Dragonforce yine burada ama çalmak yine sadece Guitar Hero ustalarının harcı...

Bir hikaye üzerine oturtulduğu için bu oyunu oynayıp bitirmek isteyeceksiniz fakat bitirdikten sonra bir kez daha dönüp bakacağınızı da pek düşünmüyorum. Ağır Gitar Hero fanatiklerine, Megadeth tutkunlarına ve metal'den hoşlananlar bu oyunu almalı. Geriye kalanlarla DJ Hero 2 oynayacağız. (Şaka yaptım, oynamam!) ■ **Tuna Şattuna**

### Guitar Hero: Warriors of Rock

+ Quest modu eğlenceli olmuş, Megadeth'i seviyoruz!  
- Bazı parçalar biraz alakasız olmuş, seriye yeni başlayacak olanlar için oyun zor gelebilir

8,0



Yapım **Lionhead Studios**  
Dağıtım **Microsoft Game Studios**  
Tür **RPG**  
Platform **Xbox 360**  
Web **lionhead.com/Fable/FableIII**



### Kralcılık

Fable III'ün oyunculara getirdiği en büyük yeniliklerden bir tanesi seçim yapma zorunluluğu. Oyunun henüz başında yapmak zorunda olduğumuz seçimler, bütün oyuna yayılmış durumda. Kral olmak ne demek Fable III bize net bir şekilde anlatıyor.

## Fable III

### Pastel renklerle dolu bir masal

**F**able serisini duymayan kalmamıştır sanıyorum. İlk oyunu piyasaya çıktığında etraf sallanmıştı resmen. Ufak bir çocuk olarak başladığımız oyun, ikinci oyunu da ortalığı kasıp kavurmaya devam etti. Özellikle yarattığı dünya ve NPC'lerle etkileşim konusunda bir hayli başarılı olan oyun serisinin üçüncüsü kaşımda. Bakın hem de nasıl...

#### Diktatöre dikkat

Kısaca senaryodan bahsetmek lazım çünkü olaylar hiç de önceki oyunlardaki gibi seyretmiyor. Zaten oyunun demosundan da anlayabileceğiniz üzere; inanılmaz bir diktatörlük altında kalmış durumda Albion. Logan isimindeki Kral, halkına inanılmaz bir şekilde zulüm ediyor ve işlerin yavaş yavaş kopması, büyük bir isyana neden oluyor. Logan'ın kardeşi olan prens, yani biz, babamızın sağdık koruyucusu

ve bizim de savaş sanatları hocamız olan Walter ile bu isyana liderlik ediyorken buluyoruz kendimizi.

Öncelikle dikkat çeken ilk oluşum seslendirme oluyor. Önceki oyunlardan tanıdığımız kahin Theresa yine bizimle birlikte. Bu tanıdık güzel sesi duymak cidden hoş bir duygu. Genel olarak oyuna baktığımızda sanki Fable II oynuyormuş hissiyatına kapılıyor insan. Yani iki oyun arasındaki görsel benzerlik yadsınamayacak durumda. Fakat oyunun içerisine girdikçe bu durumun değiştiğini fark ediyoruz. Grafikler üzerinde bolca oynanmış ve görsel olarak harika bir dünya yaratmayı başarmış yapımcılar. En büyük yenilikse savaş sisteminde olmuş. Genel hatlarıyla savaşlarda tek tuş kullanıyoruz. İkinci oyunu oynayanlar bilirler; bir tuş yakın dövüş, birisi menzilli silah, bir diğeriyse büyü içindir. Fakat eskiden bir yarattığı hangi silah cinsiyile öldürürsek ona göre bir yetenek puanı kazanıyorduk. Bu durum artık değişmiş durumda; zira artık yetenek puanı diye bir şey söz konusu değil.

Bunun yerine getirilmiş olan Guild Seal sistemi sayesinde yeni yeteneklerimize kavuşuyoruz. Guild Seal toplamak içinse bolca düşman öldürmemiz gerekiyor. Pek tabii oyunun ismi Fable olunca sadece düşman kesmek yetmiyor; daha çok Guild Seal toplamak için NPC'lerle de iletişime geçmemiz





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



gerekıyor. Tanıştığımız her bünyeyle birlikte daha çok Seal elde edebiliyoruz. Bitirdiğimiz her ana senaryo sonundaysa kendimizi Road to Rule'da buluyoruz. Burası ucu bucağı gözükmeyen bir yıl aslında ama biz her seferinde bir kapı açarak ilerleyebiliyoruz. Yani her bir ana görev sonunda, bir kapı daha açabiliyoruz. Her yeni kapı demekse daha farklı yetenekler demek. Yetenekler dediysem sadece savaş anlamında anlamayın. Evet, silahlarımızın upgrade'lerini ve hatta bazı yeni büyüleri de buradan elde ediyoruz ama aynı zamanda sosyal tarafımızı geliştirmek için ihtiyacımız olan "emote"lar da burada yer alıyorlar. Oyuna başladığımızda sadece el sıkışmak ile sınırlı olan karakterimiz; seviye atladıkça kendisine yeni emote'lar alabiliyor. Dans etmek, öpücük, sarılma, evlilik gibi yetenekleri ikinci kapıya geçmeden alamadığımız bilgisini de vermek istiyorum. Yani "Hemen kadını buldum; evlendim" yok artık.

Fable II'de bulunan menüye artık aramızda değil. Neden mi? Çünkü onun yerini "Sanctuary" almış durumda. Bu bölüm, senaryosal olarak da bir hayli anlamlı çünkü babamızın bize bıraktığı birçok eşya burada. Her ne kadar kasıntı gibi gözükse de çok güzel bir hava katmış oyuna. Peki, nedir Sanctuary? Hemen yardımcı olayım: Ortasında bulunan harita sayesinde bütün Albion dünyasına hakim olmamızı sağlayan bir oda. Bu harita sayesinde nerede, hangi şehir var, hangi şehirde hangi görevler var gibi çok kritik sorularımızın hepsine yanıt bulabiliyoruz. Ayrıca artık bir inventory'miz yok. Aldığımız iksirler direkt olarak kendilerine yer buluyorlar ama onlar haricinde silah ya da zırh değiştirmek için Sanctuary'ye gitmek zorundayız. Üç farklı odası bulunan bu güzide yer, aslında büyük bir karışıklığı ortadan kaldırmış. Kıyafetlerimizi ve silahlarımızı o ufak menüde saatlerce aramak yerine, bir anda karşımızda; mankenlerin üzerinde görmek doğrusu çok güzel bir hareket olmuş.

Seslendirmeler benden tam puan aldı bu arada. İnsan diyalogları ziyadesiyle oyuncuyu kendisine çekiyor. Benzeri



### Alternatif

The Witcher (8,2)  
Mass Effect 2 (8,9)  
Divinity 2: Ego Draconis (7,0)

oyunlarda kulağıma bile takılmayan diyaloglar, Fable III'te ne kadar da iyi bir dinleyici olduğumu anlamamı sağladı. Ana karakterlerin birbirleriyle olan konuşmaları hem senaryo olarak çok kritik, hem de kendi kişisel özelliklerini taşıdığı için fazlasıyla dikkat çekiyor. Hele Walter ile uşağımız Jasper arasındaki diyaloglar karşısında bolca güleceksiniz.

Fable III'ün en farklı yanıysa tıpkı önceki oyunlarında olduğu gibi karakter etkileşimleri. Fable III bu konuda ciddi serinin en gelişmiş oyunu olma özelliğini taşıyor; kendimize arkadaş edinebiliyoruz. Hemen aklınıza evlilik geliyor değil mi? Biliyorum. Bu sefer evlenmek o kadar da kolay değil. Yani yüzüğü buldum, iki dans ettim, "hoppa" gibi bir durum yok. Öncelikle bir bayanla tanışıp kendimizi sevdireyoruz. Sevgi barımız en üst seviyeye ulaşınca birçok NPC'nin yaptığı gibi bize ufak bir görev veriyor ki bu görev sistemini çok sevdim. Görevi tamamladığımız zaman artık arkadaş olabiliyoruz. Arkadaşlık esnasında yapacağımız hareketler sayesinde bir





► görev daha alıyor, sonrasında en yakın ormana ufak bir geziye çıkıyoruz. (Karakterlerin ellerinden tutabiliyoruz bu arada. Tam Yeşilçam.) Sonrasındaysa kaçınılmaz öpücük geliyor. Evlilik içinse bir teklifte bulunuyoruz; kabul edilmezse olaysız dağılmamız gerekiyor. Diyelim ki evlendik; oyun bize hemen nerede yaşayacağımızı soruyor. İşte; önce biraz yatırım yapmadan evlenilmeyeceğini öğrenin arkadaşlar; Fable bile soruyor! Sonrasındaysa nasıl bir düğün istediğimiz devreye giriyor. Basit bir düğün yapabildiğimiz gibi çok fantastik ve pahalı bir düğün de yapabiliyoruz. (4000 gold vermem düğüne; şimdiden diyeyim.)

Unutmadan mesleklere de değinmek lazım. Meslek olarak pie making, blacksmithing ve benim favorim olan lure playing gibi işlere bulaşabiliyoruz. Prensipler olarak ikinci oyundakinin bir benzeri meslek sistemi. Yaptığımız iş her ne olursa olsun başlangıçta çok kolay bir yaptırım ve ona oranlı ufak bir para ödülüyle başlıyor. Her meslek on kere aynı işi tekrarlamayı başladığımız da maksimum para sağlamaya başlıyor. Burada Lure yani bir nevi telli müzik cihazı çalmak aralarında en eğlencelisi bence. Tıpkı Guitar Hero'da olduğu gibi doğru tuşlara, sırayla basmamız gerekiyor. (Gerçi pastayı da böyle yapıyoruz ama olsun.) 10. kere yapınca kadar her seferinde daha

da hızlanan bu müzik işi, eğer başarısız olursanız tıpkı diğer meslekler de olduğu gibi başa dönmemize sebep oluyor.

#### Kral olmak

Fable III'ün eksik taraflarına bakmak gerektiğinde en yukarıda söylediğim sözlerime kulak vermeniz lazım. Yani oyun genel olarak ikinci oyuna fazlasıyla benziyor. Hani yeni bir oyun değil de sanki bir eklenti paketi olmuş gibi. Tamam; tam olarak öyle de değil ama işte bir yerde tıkanmış. Savaş sistemi bir hayli kolay ve üç yaşındaki kardeşinizin de oynayabileceği cinsten. Gözüme takılan bir başka durumsa; arkadaşımız olan insanların bize hediye verme konusundaki ısrarları oldu. Aynı NPC on dakika içerisinde üç kere hediye verdi bana. Ne kadar çok sevmiş beni acaba? (Gerçi evlendim onunla sonrasında ama çikolata krizinden değil.) "NPC" demişken; halen birbirlerine çok benziyorlar. Yani ikinci oyundakinden daha fazla sayıda farklı NPC olduğunu zannetmiyorum. Bir kasaba meydanında gördüğüm adamı, hemen ileride yine görebiliyorum. Sağdık dostumuz olan köpek karakteri konusunda da sorunlarımız var. Çünkü kendisi direkt olarak ikinci oyundan gelmiş durumda. Yani yine hazine varsa etrafta siren olarak çalışıyor ya da kazılacak yer varsa üzerine gidip debeleniyor. Fakat yere düşmüş düşmanlara vurulması gereken son darbeyi on kereden bir defa yapıyor. En iyi yaptığı şey kuyruğu etrafında dönmek...

İyisiyle, kötüsüyle bir Fable oyununu daha elden geçirmiş durumdayım. Fable III mükemmel değil kesinlikle ama seriye yavaş yavaş bir oyun olmuş. Oyuncuyu uzunca bir süre kendisine kilitleyebilecek bir potansiyele sahip. Harika bir senaryo işleyişi olan Fable III, aynı zamanda bolca yan görevle de 25 saat gibi uzun bir oyun süresi vaat ediyor. Serinin hastasıysanız kaçırmamanız gereken bir oyun ama bu isimle ilk kez karşılaşıyorsanız en azından önce ikinci oyunu oynayın. O zaman beni daha iyi anlayacaksınız. ■ **Ertuğrul Süngü**



#### Fable III

- + Yenilenmiş oyun sistemi, insan ilişkileri, harika senaryo akışı, müzikler ve seslendirme
- İkinci oyunmuşçasına bir oyun, daha yenilikçi fikirler olabildi

**8,5**



Aral'da  
Satışta  
aralgame.com



## Naruto Shippuuden: Ultimate Ninja Storm 2



Yapım **CyberConnect 2**  
Dağıtım **Namco Bandai**  
Tür **Aksiyon**  
Platform **PS3, Xbox 360**  
Web [naruto.namcobandagames.com](http://naruto.namcobandagames.com)  
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



Akatsuki'nin izinden...

**P**S3'e özel hazırlanan ilk Ultimate Ninja Storm çıktığında bende PS3 mü yoktu, PS3'üm mü patlamıştı, ben mi derin uykudaydım, hatırlamıyorum fakat o oyunu çok geç oynamıştım ve oynayamadığım süre boyunca da etrafta Naruto kostümüyle gezdim, saçımı sarıya boyayıp gözümüne mavi poşet taktım. Olayın fazla etkisinde kaldığım için de durum ters tepti ve Naruto'dan uzaklaştım. (Dalga geçtiler demiyor da...) Daha önce de söylemişim; Naruto Shippuuden'den bir süredir uzağım. O bir süre boyunca neler olup bittiğini ise bu oyundan öğrendiğimi gurur duyarak söylüyorum çünkü burada ne "filler" var, ne 20 bölümde biten tek bir savaş var, ne de sürekli espri yapmaya çalışan anime klasiği karakterler...

### Itachi!

Bu oyunda aksiyon var, bu oyunda macera var. Bu oyunda ne yok mesela... Zor hareketler yok, derinlik yok. Senaryo, Gaara'nın kaçırılmasıyla başlıyor ve anime'deki ünlü savaşlarla ve bölümlerle devam ediyor. Her ne kadar oyuna Naruto ile başlasak da senaryoya göre birçok farklı karakteri kontrol etme imkanımız oluyor.

Karakterlerin kontrolleri birbirinden farklı değil. Herkes tek bir tuşla ana saldırı hareketini yapıyor, tek bir tuşla kunai fırlatıyor ve tek bir tuşla Chakra'sını aktive ediyor. Combo yapmak için saldırı tuşuna art arda bas-

### Serbest dövüş

Macera moduna atılmadan, hemen bir iki dövüş yapılıp oyundan çıkmak isterseniz maalesef hayal kırıklığına uğrayacaksınız zira oyunun başında birçok karakter kilitli olarak geliyor ve bunları ancak oyunu oynayarak açabiliyorsunuz.

mak yeterli. Peki o zaman karakterler arasındaki farklılık nerede? Karakterlerin kolları, her ne kadar tek bir tuşla yapılıyor olsa da birbirinden farklılık gösteriyor. Örneğin Gaara'nın başlangıç vuruşlarının menzili çok kısayken, Rock Lee daha hızlı olduğu için rakibinin hemen yanında bitiveriyor. Ayrıca Chakra kullanılan hareketler, karakterlerin birbirinden farkını net bir şekilde ortaya koyuyor.

Dövüş sisteminde dikkat etmek gereken iki konu var: Birincisi zamanlamayı tutturup hareketlerden "yerinize odun parçası bırakarak" kaçmak ve rakibinizin arkasında belirmek. Bu çok önemli çünkü bir kombuyu baştan sona yerseniz, çok fazla hasar alıyorsunuz. İkincisi de komboların sonuna Chakra'nızı harekete geçirerek yaptığınız özel hareketi bağlayabilmek ve bunu rakibinize yedirmek. Her karakterin özel hareketi -doğal olarak- birbirinden farklı. Bunların en iyi nasıl kullanıldığını keşfetmek de size kalıyor.

### Sasori!

Elbette ki bu oyunun en güzel olduğu kısım dövüşler fakat dövüşmenin yanında, animede yer alan kasabalarda dolaşmak da mümkün. Buralarda dolaşırken bir ton yan görev alabilir ve çevrede gizlenmiş eşyaları toplayabilirsiniz. Topladığınız eşyalar, materyaller veya onlar her ne ise, öyle ya da böyle bir işe yarıyor. Çoğu dükkanlardan satın alabileceğiniz güçlendirici yiyeceklerin oluşturulabilmesinde işe yarıyor ve bunları bir kez oluşturduktan sonra, para vererek satın alabiliyorsunuz.

Ve görsellik... Size şöyle söyleyeyim, oyundaki "Ultimate Jutsu"lar (Karakterlerin süper hareketleri diyelim.) ve ara sahneler o kadar kaliteli ki animenin çizimleri sönük kalıyor. Boss savaşlarında ekranda ne olduğunu izlemek isteyeceğinizden emin olabilirsiniz. (Fakat bunu yapamayacaksınız çünkü o sırada bir dizi tuşa basmanız gerekecek.)

Naruto fanatiklerinin düşünmeden alması gereken, gerçekten çok keyifli bir oyun. Online olarak da oynanabiliyor, geriye dönük yapısı da mevcut. Kısacası, beklemeniz zararınıza; geliyordur Rasengan!

### ■ Tuna Şentuna

### Naruto Shippuuden: Ultimate Ninja Storm 2

- + Görsellik tavan yapmış, senaryoya sadık hikaye, ünlü karakterleri kontrol etme imkanı
- Tek tuşla yapılan hareketler

8,2

**Alternatif**

Tekken 6 (8,9)  
Super Street Fighter IV (9,0)  
Sengoku Basara: Samurai Heroes (-)

- Orochimaru'nun yılanıyla Kyuubi karşı karşıya!





Yapım Ninja Theory  
Dağıtım Namco Bandai  
Tür Aksiyon / Adventure  
Platform PS3, Xbox 360  
Web [www.enslaved-thegame.com](http://www.enslaved-thegame.com)  
Türkiye Dağıtıcısı Aral



## Enslaved: Odyssey to the West

Özgürlük Heykeli'ne çarptıktan sonra...

**H**er şeyin artık "hiçbir şey" olduğu, dünyanın yerine bambaşka bir dünya kavramının yaratıldığı, bildiğiniz şeylerin hepsinin yeni düzende tortudan başka bir şey ifade etmediği ve bunların niye olduğunu bile bilmediğiniz bir yer hayal edin. Ninja Theory'nin ilk defa iki konsol için de hazırladığı Enslaved: Odyssey to the West'in konusu 28 Gün Sonra'nın senaristi Alex Garland'ın parmaklarından kağıda dökmüş. Köleliğin amaç olduğunu sandığımız, günümüzden 150 yıl sonraki post apokaliptik bir dünyada köle odalarında mahsur kalan Monkey'nin ve Trip'in yolculuğu meç ve steampunk konseptinde bir yolcu gemisinden kaçmaya çalışırken başlıyor. Trip'in geminin devrelerini bozmasıyla serbest kalan Monkey de kapsülden kurtulmayı

başararak, neler olduğunu idrak edemeden mavi gökyüzünden Wasteland'e doğru süzülüyor. New York bambaşka... Gökdelenleri sarmaşıkla sarmış, yemyeşil, araç yok, çit çıkmıyor. Gözlerinizi kamaştırarak görüntüler ardı ardına geliyor. Monkey, adından da anlaşılabilirce üzere, maymun kıvamında her yere tırmanan, insan azmanı bir şahsiyet. Trip ise yapay zekayı çok iyi kullanıp Monkey'nin kafasına elektrik veren köle bandı takmış, mızımız bir hatun. Monkey, Trip öldüğü zaman kendisinin de öleceğini bildiğinden ve oyun boyunca Trip'in yapay zekasına ihtiyacı olacağından onu sırtında bile taşıyor. Sessizlik, meç robotların gelmesiyle son buluyor. Tasarımları çok başarılı olan robotlar, ikilinin peşine düşüyor ve Monkey, elindeki sopamsı ama güçleri olan tek silahıyla gücünü konuşturuyor. Tek silah olayı başlarda can sıkıcı gelse de topladığımız kırmızı orb'larla stun ve plazma olarak farklı özellikler kazandırabiliyoruz. Trip'e de

komutlar verebiliyoruz; düşmanı oyalaması, bizi iyileştirmesi ve gel deyince gelmesi, sırtımızda taşımadığımız anlarda işe yarıyor. Hack&slash sahneleriye kamera açılarıyla zenginleştirilmiş. Bazı son hamlelerden sonra, yavaş çekimde ve yakın kamerayla olan biteni izleyebiliyoruz. Karakter detayları da oldukça tatmin edici; Trip'in bakışlarından ne hissettiğini okuyacak kadar yakınlaşıyoruz bölümleri geçtikçe.

Mech'lerin saldırıları ve Wasteland'in karmaşası içinde, Trip ve Monkey ile beraber bu dünyanın neden bu hale geldiğini biz de onlarla beraber öğreniyoruz. Oyunun her şeyi bir yana, en güzel noktası da bu aslında. Oyun akıp giderken, taşlar sandığınız gibi yavaşça yerlerine oturmuyor, aksine oyuna bitirmedikçe neyin peşinde olduğunuzu asla bilemeyeceksiniz ama bilemek ve bitirmek için can atacaksınız! **Ayça Zaman**

### Alternatif

Gears of War 2 (9,5)  
The Club (7,6)  
Vanquish (8,9)

### Enslaved: Odyssey to the West

+ Senaryo işlenişi ve kurgu çok iyi, aksiyon dorukta  
- Aksiyonu bölen kötü kamera sistemi, yenilik sunmaması, çok "düz" olması

7,5





Yapım Tecmo  
Dağıtım Tecmo  
Tür Aksiyon  
Platform PS3, Xbox 360  
Web [quantumtheorygame.com](http://quantumtheorygame.com)  
Türkiye Dağıtımıcısı Aral



# Quantum Theory

Kaptan mağra adamı!

**B**u tarzda bir başlık atmamın sebebini yazının ilerleyen kısımlarında anlayacaksınız, merak etmeyin. Şimdi Quantum Theory (QT) oynarken yapmamız gereken bazı şeyler var. Misal; cips, çerez gibi aperatiflerden uzak durmak ve aynı zamanda da etrafımızda içecek bulundurmamak bunların en başında geliyor. Bir de oyunun sesini bolca açmak gerekiyor. Bütün bu işlemleri tamamladıktan sonra artık oyuna geçebilirsiniz. Buyurun...

## Ateş etmek

QT'ye adınızı atar atmaz heyecan dolu bir koşuşturma başlıyor. "Neredeyim?", "Neden koşuyorum?", "Bir dakika; yanımdaki bu kız da kim?" gibi sorular siz daha sormaya başlarken, oyun bizi tuşları öğrenmemizi sağlayan bir "tutorial" bölüme sokuyor. Yanımdaki güzel bayanı içeride bırakmak suretiyle kaçtığımız bir yapı var. Bu bina aslında oyuna aynı zamanda bütün anlamını da kazandırıyor. QT, post apokaliptik bir dünyada geçiyor. Yani insanlığın neredeyse yok olduğu ve bilinmeyen güçler tarafından etki altında olan bir dünyası var. "Ark" adı verilen yapılar, genelde içlerinden çıkılması imkansız binalar ve biz oyunun henüz başında bunlardan bir tanesinden ziyadesiyle kaçıyoruz. Devamındaysa bir grup askerle birlikteyiz; henüz sorgumuz bitmeden başlayan yaratık saldırısı karşısında, bu askerlere yardım ediyoruz ve böylece oyun da başlamış oluyor.

Oyun hem kamera açısı olarak, hem de yapı olarak Gears of War'u bir hayli andırıyor. Bolca siper bulunan haritalarda, saklanarak ve taklalar atarak düşmanlarımızı yok etmeye çalışıyoruz. Ana karakterimiz olan Syd, bir seferde üç tane farklı silahı taşıyabiliyor ki bu bir hayli tatmin edici bir rakam. İki tane çok silah taşıyabilmek, bu tarz oyunlarda daima iş yapmıştır.

Genel hatlarıyla bölümlere ayrılmış olan haritalarda, belirli görevleri yaparak o haritayı tamamlıyor ve bir sonraki kısma geçiyoruz. Bu arada bir miktar şehir görevi yaptıktan sonra kendimizi daha önce kimse'nin giremediği ya da girdiyse de geri döneemediği, şehrin ortasına kurulmuş koca bir bina içerisinde buluyoruz. Amacımızsa bu binayı yok etmek!

## Just Syd

Yazılarımı takip edenler, çoktan bir kılık olduğunu anlamışlardır. Bir tedirginlik oluşturmuşumdur beni tanıyanlara. Hani az önce oyunun GoW'a benzediğini söylemiştim ya, hah, benzemiyor. Yani kopyası ama o kadar kötü bir kopya olmuş ki anlatamam. Neresinden başlasam, bilemedim. Bir kere her yer siper alınmayı bekleyen cihazlar ve mevziler ile dolu ve sürekli olarak bir siperden diğerine geçiyoruz. Geçtiğimiz her bölgeden sonraysa benzeri bir bölüm bizi bekliyor. Kısacası bütün bölümler aynı dersem hiç de yalan söylemiş olmam. Peki düşmanlara ne yapacağız? Birkaç tane farklı düşman modelinden öteye gidememiş QT. Artık çizmek mi istemediler ya da Japonya'ya ayrı bir bağlılıklarını var, o kadarını bilemem. Bir de beyinden biraz yoksun kendileri. İyi yaptıkları tek şey, savaş esnasından tıfıl tıfıl yan tarafımıza geçip açık olduğumuz yerden bize ateş etmek. Fakat ben daha geçebilen çok azına rastladım zira adamın geldiği belli, bir de ateş ede ede bunu yapmaya çalışıyor! Yok artık! Siper alma sistemiyse önce düşmanlarda, sonra da bizde patlıyor. Düşmanlarımız sırtlarını bir duvara verdiğinde kilitleyip kalıyorlar. Yani ateş ettiğim anda siperden çıkıyor, durduğumdaysa yine

arkasına geçiyorlar. Bizim içinse durum bambaşka. Arkadaş, duvarın arkasında nasıl delik deşik oluyorum ben, birisi bana bunu açıklayabilir mi? Silah konusunun hiç sormayın; çünkü cevap olarak "bildiğiniz" diyeceğim. Karakterimize özel olan silah hariç, neredeyse QT'ye özel hiçbir silah yok. Bir makineli sevdasıdır gidiyor, ben bir onu anlayamadım. Ayrıca o iş sadece Warhammer 40K'da güzel oluyor, başkası yapmasın mümkünse...

## Vapurlar falan

Aslında baya bir süre oynadım QT'yi ki zaten sekiz saatlik oyun ömrü olması, kendisini bitirmeme bile sebep oldu. (Ne yapayım, oyun yoktu!) Yine de oyun fazlasıyla naylon. Yetmezmiş gibi bir de GoW kopyası resmen. Hani hadi kopyaladınız, bari üzerine bir şeyler ekleyin be adam! Neyse, kızdım işte yine birilerine. Neden böyle yapıyor bu adamlar?

## ■ Ertuğrul Süngü

## Quantum Theory

+ Bitmeyen aksiyon, sonsuz ateş etmek  
- Maradona tekrar futbola dönse şu yaşında daha iyisini yapar

5,0



## Alternatif

Gears of War 2 (9,5)  
Enslaved: Odyssey to the West (7,5)  
Vanquish (8,9)





Yapım **Alfa System**  
Dağıtım **SEGA**  
Tür **MMORPG**  
Platform **PSP**  
Web [www.sega.com/  
games/phantasy-star-portable-2](http://www.sega.com/games/phantasy-star-portable-2)

### Online

PSP kullanıcıları bir MMORPG'nin PSP'de oynanabilmesine o kadar şaşırmış olacak ki bunu denemek bile istemiyorlar. Öyle ki kendi seviyenizde oyuncu bulmak bir hayli güç oluyor aramalarda... Belki şu sıralar daha kalabalıktır sunucular ama ben oynadığım sıralarda, biraz boştu.

## Phantasy Star Portable 2 (PSP)

### Cepte MMORPG

**B**ence artık her alet internete bağlanmalı. Bilgisayarlar bağlanıyor, telefon bağlanıyor, konsollar bağlanıyor... Mesela evimiz toptan internete bağlanabilmeli bana sorarsanız. Ofisteyken evimde ne oluyor, ne bitiyor internet üzerinden izleyebilmeliyim. Uzaktan kombiyi yakabilmeliyim ki evime geldiğimde sıcak bir ortamla karşılayayım. Veya fırını yakabileyim ki içindeki yemek ben gelene kadar hazır olsun.

Neyse, evi falan geçtim ama bu oyun cihazları mutlaka internete bağlanabilmeli artık. PSP piyasaya çıktığında, bu konuda öncü olacağını düşünmüştüm ama tüm olay fos çıktı. PSP'deki oyunların multiplayer özellikleri, "yerel ağ" sınırlamasına sahipti hep. Online olarak oynanabilen oyunlar pek az sayıda kaldı ve bu özelliği olan oyunların sunucuları da genellikle boştu nedense. Oysa ki olması gereken, Phantasy Star Portable 2'nin sahip olduğu özelliklerin, her oyunda olmasıydı...

### Her yerde, her zaman

Bilgisayarlarda oynanabilen online oyunları ufak birer el cihazında oynayabilseydik, bu dünya kesinlikle daha farklı bir yer olurdu. Bunu da ancak Phantasy Star Portable 2'yi oynadıktan sonra idrak edebildim çünkü bir MMORPG'yi istediğimiz yerde oynayabilmek çok ayrı bir keyifmiş.

Senaryosu hiçbir zaman akılda kalıcı olamamış olsa da Phantasy Star, her zaman kendini oynatmasını bilen bir oyun olmuştur. Little Wing adındaki bir paralı asker grubunun elemanı olarak oyuna başlıyoruz ve kısa sürede bir takım olay çıkartan uzaylıların peşine düşüyoruz. Hikaye de bundan öteye gitmiyor açıkçası.

Yarattığımız karakterin birçok özelliğini, her MMORPG'de yaptığımız gibi burada da detaylı bir şekilde belirliyoruz. Bir sınıf seçtikten sonra da direkt olarak savaşa geçebiliyoruz.

### Alternatif

FFVII: Crisis Core (9,7)  
Kingdom Hearts: Birth by Sleep (8,9)  
Jeanne D'Arc (9,0)

**Basit saldırı hareketlerinin zamanlamasını iyi yaparsanız, zincirleme saldırılarla daha büyük hasarlar verebilirsiniz.**

### Bir süre yokum

PSP oyunu olduğu için, PSP2 (Vaaay, kısaltınca çok havalı oldu...) pek fazla çevrede dolaşip eğlenmenize izin vermiyor. Özgürce gezebileceğiniz alanlar kısıtlı ve oyun genellikle zindanlarda, yaratık peşinde geçiyor.

Savaşlara tek kişi katıldığınız takdirde size bilgisayarın kontrolünde arkadaşlar eşlik ediyor ama onlara güvenmek, yapabileceğiniz büyük hatalardan bir tanesi olur. Yapay zeka maalesef bu oyunda fazlasıyla "yapay".

Savaşların sonunda kazandığımız puanları ne yaptığımızı tahmin edebiliyorsunuzdur: Seçtiğimiz sınıfa göre özellikler alıyoruz. Buradaki güzellik şu ki puanlarımızı istediğimiz zaman değiştirebiliyoruz. Yepyeni bir kırbaç bulduzuk ve siz tüm puanlarınızı tüfeğe yığmışsınız. Endişeye mahal yok çünkü puanlarınızın dağılımını değiştirebilirsiniz.

Savaşmanın ötesinde bu oyunda yapabileceğiniz bir başka şey de odanızı birçok eşyayla dekore etmek. Sırf yepyeni eşyalar bulmak, satın almak için bu oyunu oynayacak birçok Uzak Doğulu oyuncu gösterebiliriz size. Türkiye'den ise kimseyi işaret edebileceğimi sanmıyorum.

Günlük yaşantınız bolca wi-fi noktası olan yerlerde geçiyorsa, bu oyunu her saniye online olarak tecrübe edebilirsiniz ama diğer türlü, tek kişilik senaryoda oyunun biraz zayıf kaldığını rahatlıkla söyleyebiliriz. ■ **Tuna Şentuna**

### Phantasy Star Portable 2

+ Online olarak oynanabilmesi, birçok farklı silahın olması ve yetenek puanlarının istediğiniz zaman düzenlenebilmesi  
- Tek kişilik oyun uzun süre oynanabilecek kadar eğlenceli değil, yapay zeka yine kötü, yine kötü!

**7,7**





## Road of the Dead

Zombi şehirden kaçış

**B**u ay indie oyunlarımızın tümü internet üzerinden oynanabilir oyunlar. Bunu özellikle mi yaptım? Hayır. Dört tane oyunu oynadıktan sonra anladım ki artık kimse oyunları birer kurulum dosyası halinde sunmak istemiyor, direkt olarak internet tarayıcısına uyumlu şekilde programlıyor. Böylece hem daha fazla kişiye ulaşmış oluyorlar, hem de tek platformdan herkese kolayca ulaşıyorlar.

Oyundaki amacımız şehirden kaçmaya çalışmak ve sadece bir tane arabamız var. Aracımızı duvarlara veya engellere

çarptıkça hasar görüyor ve nihayetinde patlıyor. Endişeye mahal yok zira "checkpoint" sistemi ile oyuna en başından başlamak zorunda kalmıyoruz. Her çarptığımız zombi bize puan olarak geri dönüyor ve bu sayede, öldükten sonra oyuna başladığımızda aracımızı daha da geliştirerek oyuna devam edebiliriz. Güzel oyun; denemeden geçmeyin. ■ Tuna Şentuna

Tür Aksiyon  
Yapım Newgrounds  
Web [newgrounds.com/portal/view/550714](http://newgrounds.com/portal/view/550714) **8,5**

## Leap 4 Blue

Kendi kutumu kendim aldım...

**i**şte tam bir Indie oyun. Bir oyun yapmaya niyetliyseniz, öncelikle bu tür bir oyun programlamaya çalışmanızı öneririm... Nedeni basit. Bu oyunda zeka var, bu oyunda eğlence var ve bu oyun sürükleyici.

Minik bir adamcağızı kontrol ediyoruz oyunda. Bu adamcağız hareket edip zıplamanın yanında özel bir güce de sahip: Kutu yaratma. Bu kutuları yaratıyor çünkü her bölümde çıkışa ulaşmak zorunda...

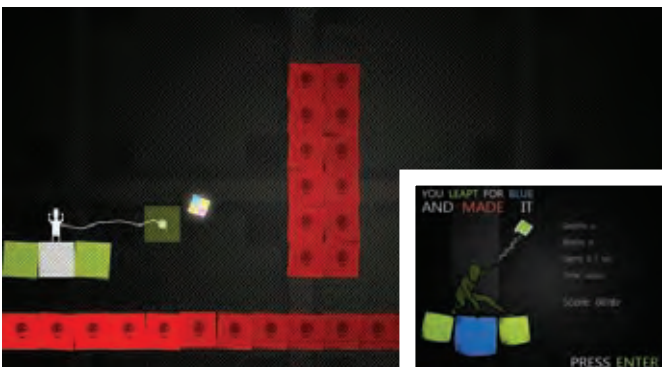
Aynı anda üç tane kutu yaratabiliyorsunuz. Bu kutuları karakterinizin ulaşabileceği yerlerde oluşturmak, onu

ileriye taşımakta önemli bir etken. İlk başlarda kutuları yanlış oluşturmak sadece bir kez daha denemenize neden oluyor ama çok kısa bir süre sonra basmamanız gereken yerler ortaya çıkıyor. Yani düştüğünüz an, ölüyorsunuz.

Bölümler kısa sürüyor ama bölüm sayısı hiç de az değil. Çekirdek çitler gibi oynuyorsunuz oyunu, öyle söyleyeyim. Denemek için ne yapmanız gerektiğini biliyorsunuz... İyi oyunlar.

■ Tuna Şentuna

Tür Platform  
Web [bored.com/game/play/150955/Leap\\_4\\_Blue.html](http://bored.com/game/play/150955/Leap_4_Blue.html) **8,2**



## Chase Goose 2

Tutun, kaçmasın!

**B**ir kazı kontrol ediyoruz bu oyunda. Bu hayvancağızı kovalayan bir tane de garip yaratık var. Kazı koşturmak ve engellerin üzerinden atlatıp yaratıktan kaçmak bize düşüyor. Sağ ve sol ok tuşlarına ne kadar hızlı basarsak, kazımız da o kadar hızlı koşuyor. Kolay demeyin çünkü bir süre sonra parmaklarınız kramp giriyor. Bu yetmezmiş gibi engelleri aşmak için ekranda beliren tuşlara da zamanında basmak lazım. Bir boşluğu aşmak için Q harfine basmamız isteniyor örneğin, bir başkasını aşmak içinse sekiz tuşuna

basmaya çalışıyoruz... Her türlü engelde farklı bir tuşa basmak gerektiğinden, koordinasyon da şaşıyor doğal olarak. Hatta zaman zaman tuşa uzunca bir süre basmamız da isteniyor ki bunu yapayım derken mutlaka hata yapıyorsunuz. Skor mücadelesi için hayli iyi bir oyun; aynı Get to the Choppa gibi. Haliyle uzun ömürlü bir oyun olduğunu söyleyemeyeceğim.

■ Tuna Şentuna

Tür Aksiyon  
Yapım Hideous  
Web [kongregate.com/games/Hideous/chase-geese-2](http://kongregate.com/games/Hideous/chase-geese-2) **7,1**

## Red Riot

Önüme geleni vururum, acımam!

**B**u oyunu oynadıktan sonra, internet tarayıcısından oynanabilen oyunlar konusunda fikriniz kesinlikle değişecek. Şu oyunu satın almamanız için pek bir sebep göremiyorum çünkü...

Aslına bakarsanız oyunda orijinallik namına hiçbir şey yok. Fakat bu, oyunun zevkli olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Amacımız çok net: Önümüze geleni vurmak. Jetpack'ile uçabilen karakterimiz makineli tüfeğiyle her şeyi vurmanın ötesinde, görevlerin de yerine getirmeye çalışıyor. Görev dediysem çok çetrefilli işler beklemeyin tabii; yine

bir şeyleri vuruyoruz ama "belirli" olanları.

Oyunda ilerledikçe, birçok düşmandan yıldızlar düştüğünü göreceksiniz. Bu yıldızlar birer "upgrade" puanı aslında. Toplamaya özen gösterin ki her bölümden sonra silahlarınızı geliştirebilirsiniz.

Oyundaki tüm özellikleri açmak için "premium üyelik" almamız lazım ama bu olmadan da oyun gayet keyifli. Sonuçta denemesi bedava... ■ Tuna Şentuna

Tür Aksiyon  
Yapım Bulletproof Arcade  
Web [bulletproofarcade.com/en/games/RedRiot](http://bulletproofarcade.com/en/games/RedRiot) **8,4**





# PlayStation Move

## EĞLENCEYİ KENDİ RENGİNİZLE İŞARET EDİN...

“Al PS Move’u, evinde test et!” dedi Elif. Aldım cihazları eve geldim, önce kamerayı bir yere koyayım dedim. Yere koydum saçma oldu. Televizyonun üstüne koymaya çalıştım, eğreti durdu. Neyse sonunda sabitledim bir yerlere, kamera işi halloldu. Kamerayı bir yere bağlamak gerekiyordu; PS3’ün USB çıkışlarından birine tabii ki. Daha önce kamera mı bağlamışım konsola; elim direkt olarak aletin arkasında çıkış aramaya gitti. (Bilgisayar ya bu...) “Ne yapıyorum?” demeye kalmadı, kamerayı öndeki USB’ye bağlamıştım.

PS3’ü açtım, içine bir adet “Start the Party” iteledim. “PS Move’unuzun ayarlarını yapın.” diyen bir ekran belirdi. Bana, kontrol cihazını kameraya

doğru tutmamı ve Move tuşuna bir süre basmamı buyuruyordu oyun. Hemen yaptım; olmadı. Bir daha denedim, yine olmadı. “Herhalde çok ışık var...” dedim ve ışıkları kapattım. İyicene kötü bir yola saptığımı bilmeden, ekranın önüne tekrar geçtim ve oyun bana “Kameranızı neden kapattınız?” dedi, utandım...

Meğerse bir aksaklık olmuş, kameradan görüntü alınamamış. Yoksa zaten kalibrasyon ekranında kabak gibi kendimi görmeliymişim...

Üç dakikalık işi 33 dakikada yaparak rekora imza attığımı düşünüyorum. (Kinect de evime geldiğinde büyük ihtimalle kamera orada olmadığını buyuracak ve çalışmayı reddedecek; bundan eminim.)



Kung Fu Rider

### Engelleri aşmak

Bakmayın benim anlattıklarına, PS Move ayarı kolay yapılabilen ve çok kısa bir sürede çalışır hale gelebilen bir cihaz. Çalışmak için orta ayarda bir oda ışığı, duracağınız yer ile kamera arasında yaklaşık iki metre mesafe ve bu alanda herhangi bir cismin bulunmamasını istiyor, o kadar. Bunları sağladıktan sonra herhangi bir oyunu, hiçbir zorluk çekmeden oynamaya başlıyorsunuz.

PS Move oyunlarında, Wii'den farklı olarak birçok oyunda kendinizi ekranda görebiliyorsunuz. Hatta bazı oyunlar ara ara sizin fotoğrafınızı çekiyor ve bölümlerin sonunda, "Bakin, oyunu oynarken bu denli komik gözükyordunuz" diye yüzünüze vuruyor. Sistemi gece, çok da aydınlık bir ortamda kullanmazsanız kameranın performansı düşüyor fakat bu sadece görsel olarak durumu etkiliyor; yani oynanışta herhangi bir zorluk yaşanmıyor.

PS Move'u sisteme bir kez bağladıktan sonra PS3'ün menüsünde de elinizi, kolunuzu hareket ettirerek dolaşabiliyorsunuz. Buna başta alışmak zor olsa da bir süre sonra yaptığınız iş çok doğal gelmeye başlıyor.

Yeterli miktarda başlangıç bilgisi verdiğimizize göre, test ettiğimiz oyunlara göz atma vakti geldi demektir. PS Move'un çıkış oyunları birer klasik sayılmasa da cihazı tanıtmak ve arkadaşlarınızı eve toplamak için son derece iyi...

### Start the Party!

**Yapım:** Supermassive Games **Dağıtım:** Sony  
"Parti oyunu" dediğin budur arkadaş... Her ne kadar ben kendi kendime parti vermek zorunda kalsam da bu oyunu grupça oynamanın ne denli eğlenceli olabileceğini anında kavradım.

Start the Party, birçok ufak oyunu bünyesinde barındıran, sizi her daim bir şeyler yapmaya zorlayan, son derece eğlenceli bir oyun. Oyuna dilersek Survival, dilersek de Free Play modunda başlıyoruz. Tavsiyem Free Play ile oyuna adım atmanız yönünde olacak çünkü burada her tip oyunu deneme ve öğrenme şansınız oluyor. Free Play'de oyalandıktan sonra ise Survival'a geçiyoruz ve öğrendiklerimizi uyguluyoruz.

Karşılaşacağınız oyunlar arasında neler var... Öncelikle şunu belirteyim, oyundaki birçok mini-oyunda kendinizi ekranda görüyorsunuz. Elinizdeki Move cihazına sürekli bir şeyler grafiksel olarak ekleniyor ve bunları kullanarak bir takım işleri başarmaya çalışıyorsunuz.

Muhtemelen ilk oyununuz saç kesme oyunu olacak. Burada size belirtilen modeli, süre bitmeden yapmaya çalışıyorsunuz fakat çok zorlanacağınızı belirtmeden geçemeyeceğim... Bir başka oyunda aşağı düşen kuşları bir pervane ile yukarı itip yuvalarına yerleştirmeye çalışıyorsunuz. Ekrana atılan meyveleri kesmeye çalıştığınız bir oyunu, ekrandaki şekilleri Move cihazını çevirerek eşleştirmeye çalıştığınız bir başka oyun takip ediyor.

Start the Party'de oyun çeşidi çok fazla ve bunlar art arda geldiğinde sürekli bir hareket halinde oluyorsunuz. Eğer oyunu grupça oynarsanız da... İşte parti o zaman başlamış oluyor.

### EyePet Move Edition

**Yapım:** Sony

**Dağıtım:** Sony

Evinizde hayvan besleyemiyorsanız, hayvanlara alerjiniz varsa, EyePet sizin oyununuz. Sevimli sayılabilecek bir yaratığın yumurtadan çıkmasıyla başlayan oyun, Tamagotchi misali (Bunu bilme-

yenleriniz olduğuna eminim.) bir yapıya bürünerek sizi bu hayvanın bakımını üstlenmenize itiyor. Artık o hayvan sizin ve hatta tam olarak halinizin üzerinde geziyor!

EyePet, kameranızı yere yaklaştırmayı istiyor çünkü hayvanınız gerçekten kameranın gösterdiği alanda yaşıyor. Onu sevmek, Move cihazlarını havaya kaldırıp zıplamasını sağlamak, birçok farklı oyuncakla onu oynatmak tamamen sizin kontrolünüzde. Bu tip eğlenceli işlerin yanında evcil hayvanınızın sağlığıyla da ilgilenmeniz gerekiyor kuşkusuz ki...

Bu oyunu daha çok küçük yaştaki oyuncuların tercih edeceğini düşünüyorum zira Medal of Honor'da insanları headshot ile indiren bir bünye, saatlerce sanal bir hayvanla ne yapсын?

### Kung Fu Rider

**Yapım:** Sony **Dağıtım:** Sony

Bu oyunun ismini görünce, bir şekilde bir şeye binen bir dövüş ustasını kontrol edeceğimi düşündüm. Oyuna başladığımda ise bir ofis sandalyesini son hız kullanan bir Uzak Doğu'luyla karşılaştım...



Start the Party



Heavy Rain Move Edition

► Evet, karakterimiz ofis sandalyesiyle hareket ediyor ve bu sandalyeyi bir kaykay gibi kullanabiliyor. Move aparatını yukarı kaldırdığınızda zıplıyor, hızlı hızlı aşağı yukarı salladığınızda hızlanıyor, geriye çekip ittiğinizde tüm gücüyle koşmaya başlıyor; önüne çıkkanı ezip geçerek...

Amacımız çok basit. Her bölümde, en fazla parayı toplayarak ve en hızlı şekilde bitiş çizgisine ulaşmamız gerekiyor. Önümüze birçok engel çıkıyor ve bunların arasında mafya da var. Mafyayı yıkmak için onlara tekme atabiliyoruz veya hızlanıp sandalyemizi üstlerine sürebiliyoruz. Sonuçta bir Kung-Fu ustası olduğumuz için ofis sandalyesinde bile tekme atma olanağımız var.

Oyunun ilerleyen safhaları iyice karmaşık bölümleri karşımıza çıkarıyor ve ofis sandalyesi dışında envayı çeşit saçma nesneyi de kontrol edebiliyoruz. Fena bir oyun değil Kung Fu Rider ama uzun süre oynayacağınızı da sanmam...

### Heavy Rain Move Edition

**Yapım:** Quantic Dream **Dağıtım:** Sony

Heavy Rain'in aslında bir hareket algılayıcı cihaz için tasarlandığı haberi vardı. Meğerse gerçekten oyun bu şekilde çok daha zevклиymiş!

Bu oyunu çıktığı vakit hemen oynamış ve farklı sonlarını da deneyerek bitirmiştim. Ne var ki bir kez daha oynamaktan zarar gelmezdi ve bunu Move ile yapmak, çok ayrı bir keyif verdi.

Oyun, aynı oyun. Tek fark, her türlü etkileşim durumunu Move aparatlarıyla yapıyor olmanız. Mesela bir paketi masadan mı alacaksınız? Önce cihazi nesnenin yönüne itiyoruz, sonra havaya kaldırıyoruz ve sonunda bir geriye çekme hareketi yaparak nesneyi almış oluyoruz. Tabii bu sırada ne yapmamız gerektiği ekranda komut olarak gösteriliyor.

Aksiyon kısımlarında da sağa sola kaçmak için yine aparatı ilgili yönlere çekiyoruz ve komutları hızla girmeye çalışıyoruz. Duruma göre üzerinde topu olan kontrol cihazını nasıl tutacağımız da değişebiliyor. Örneğin yukarı doğru itilerek açılan

bir pencereyi açmak istediğimizde, aparatı yatay konuma getiriyoruz ki pencereyi gerçekten o şekilde tutarak açıyormuşuz rolü yapabilelim...

Oyunun Move versiyonunda, ekstralar bölümünde Move'a özel içerik de mevcut. Ben özellikle, bir türlü oynamadığım Taxidermist bölümünün burada bulunca bir hayli sevindim. Siz de benimle aynı heyecanı yaşamak isterseniz, bu oyunu mutlaka alın.

### Sports Champions

**Yapım:** Zindagi Games **Dağıtım:** Sony

Masa tenisi oynamadığımı bana gösteren bu yapım, aynı zamanda okçulukta da bayağı kötü olduğumu gösterdi. Disk atma müsabakasından bahsetmiyorum bile...

Gerçek hayatta yapabildiğim bir takım aktiviteleri PS Move ile yapmak bana zor geldi ama alıştım. Şu anda Sports Championship'te herkese meydan okuyacak kıvamdayım. Masa tenisini ele alalım. Bence bu spor paketindeki en eğlenceli oyun. Ustalaşmak zaman istiyor ama gerçek masa tenisinde birçok

hareketi yapabiliyorsunuz. PS Move raketi nasıl tuttuğunuzu çok iyi algılıyor ve kesmelerden kütlere, her türlü hareketi yapabiliyorsunuz.

Grup aktivitesi için plaj voleybolu veya disk atma ideal. Plaj voleybolu oynarken kafanızın üzerinde bir lamba olmamasına dikkat edin, gerisi kolay. Burada da her türlü voleybol hareketini uygulayabiliyorsunuz ve dilerse ikinci bir Move cihazıyla manşetlerini gerçek kullanımına yakınlaştırabiliyorsunuz. Bir spor müsabakasından çok dövüş oyununa benzeyen Gladatör Arenası da ayrı bir keyif veriyor. Burada amacınız rakibinizi vuruşlarla yenmek. Bir elinizde kalkan tutuyor, diğer elinizde de silahınızı. PS Move'u sağa sola sallayarak, salladığınız şekle en yakın türdeki vuruşları yapıyor ve rakibinizin enerjisini yavaş yavaş düşürüyorsunuz. Bu oyunda da dilerse kalkanınızı ikinci bir Move cihazıyla kontrol etmeniz mümkün.

Start the Party'nin yanında alınabilecek, eğlenceli bir oyun Sports Championship fakat ileride çok daha iyi spor oyunlarının çıkacağını düşünüyorum.



Sports Champions

Standart bir oyun kullanımında sol elimizde karakterimizi veya oyunda neyi kontrol ediyorsak, onu kontrol edeceğimiz Move cihazını tutuyoruz. Bu cihazda bir analog kol, dijital yön tuşları, X, Daire ve L2 tuşu bulunuyor. PS Eye cihazın üzerinde bir top olmadığı için bu cihazın hareketlerini algılayamıyor.

Sağ elimizde ise üzerinde bir top olan bu cihazı tutuyoruz. Topun ışıkları bulunduğu ortama göre renk değiştiriyor çünkü PS Eye'in, o rengi çevredeki diğer öğelerden ayırması gerekiyor. Bu cihazın üzerinde gamepad'de bulunan dört tuşun yanında T ve Move tuşları yer alıyor. T tuşu, yani Trigger, birçok oyunda sürekli kullanacağınız, arka bölümde bulunan bir tuş.

Move tuşu ise bir nevi "her şeyi yerine getir" tuşu. Klavyedeki Enter gibi çalışıyor ve seçeneklere onay vermek için genellikle Move tuşunu kullanıyoruz. Ayrıca her türlü oyunda Move tuşu mutlaka bir hareketi yapmak için kullanılıyor.

X



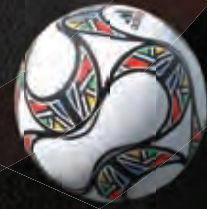
FIRAT'TAN

FIFA

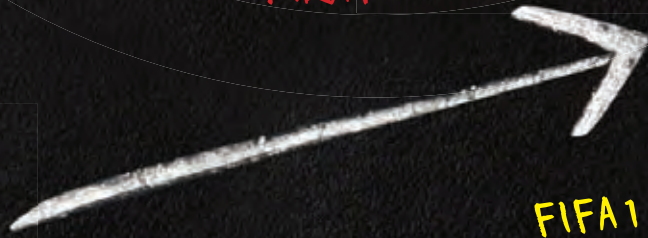
TAKTİKLERİ

ONLINE OLDUM; DÖNECEGİM.

- FIRAT



FIRAT AKYILDIZ



**FIFA 11 OVERGAME'DE**

Evlat, yana yakıla FIFA 11'in Xbox 360 versiyonunu mu arıyorsun? Gir [overgameweb.com](http://overgameweb.com)'a, sana en yakın mağazaya git, kap FIFA 11'ini, doya doya oyna! Hazır ben de Xbox Live'dayım, denk geliriz bakarsın, iki el atarız.



## "VE TOP AĞLARDA GOOOOOOOOOOOOOOOOOO!!!"

Evladım üçüncü lig play-off maçında gol olsa ne olur, olmasa ne olur? Ne bağıryorsun kulağımın dibinde?! Vakur olmayı öğretemeyecek miyim ben sana çocuğum? Nerede boş iş, nerede serserilik, oradasın! Aç sayfa otzdoğuzu, bul "Online" başlığını, hah... Hadi bakayım.

### PRES ÜTÜ

Bu devirde top Volkan'ın elinde, Marco'nun ayağında evlat; kapmak için çok çalışman, efendime söyleyeyim, İbrahim Üzülmüş ya da Serkan Balcı gibi bir oraya - bir buraya, 3G hızında koşmak gerek. Unutma ki mücadele etmeyen bir futbolcu, bundan 10 - 15 yıl sonra Serhat Ulueren'le program yapmaya mahkumdur! "Hoca ben Serhat Ulueren'le program falan yapmam; korkutuyor beni" dediğini duyar gibi oluyorum. Korkma evladım; gecenin ilerleyen saatlerinde toparlar o, çay - kahve falan... Neyse, FIFA Online'da yaşamının ilk koşulu presli oynamaktır evlat. "Ne kadar kötü oynarsan oyna, son kórner çıkar taça" demiş atalarımız. Gerçi şimdi emin olamadım tam, demişler mi, dememişler mi... Neyse işte; High Pressure'i seç, oyna. İşim gücüm var, senle mi uğraşacağım?!

### TAKIM - TAKLAVAT

Arkadaşlar "PS3 mü, Xbox 360 mı?" dan daha popüler bir soru varsa o da "Chelsea mi, Barcelona mı?" dir. Peki ya sizce? Sen, öndeki, gözlüklü olan... Hayır, sen değil, yanındaki, evet... Söyle evladım. Hi hı tabii... Anlıyorum. ASTON VILLA MI?!?! Evladım yeni nesil misin sen? Okuman yazman yok mu senin evladım?! Kaç defa söyleyeceğim ben sana "Adam gibi oku" diye? Ben ne diyorum, sen ne diyorsun? Topa kafa vura vura kafasız oldun çocuğum!!! Neyse, iyi dinle: Barcelona eskisi gibi değil evlat, forveti yok. İki adam koymuşlar oraya, Muhasebe'de mi çalışıyorlar, Halkla İlişkiler'de mi, belli değil. Her biri bir Daniel Guiza adeta. "Boşta kaç" dersin, kaçmaz; "Koş" dersin, koşmaz; "Vur" dersin, vurmaz. Bak-tim olmayacak; çağırdım ikisini de yanıma, çarptım iki tane, gönderdim. İşte bu yüzden Chelsea'yi seçmelisin. Forvetleri güçlü, hızlı bir takım. Fizik güçleri de iyi; dağ gibi adamlar.

### AYIN HİLESİ

ONLINE OYUN'DA MAÇTAN KAÇMA:  
MENÜ'DEN QUIT'I SEÇİN.

### HATTI MÜDAFAA

Saha ana - baba günü... Herkes ceza alanında... Kórner kullanılıyor, top havada süzülüyor, Gökhan Gönül çıkıyor, bir kafa... GOĞGÖLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLL, GOĞLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLL!!! Evladım in üstümden aaa!!! Hasta mısın nesin, ortalığı velveleye verdin! Antreman yapıyoruz burada!!! OĞLUM İN AA!!! Oh be... "Savunma" diyordum. "Yoo... 'savunma' falan demedin" dediğini duyar gibi oluyorum; evladım, "Hocanın dediğini yap, yaptığın yapma" demedim mi ben sana? Sana ne benim ne dediğimden?! Esir aldın arkadaş!!! Devamlı Kare'ye basıp durma; top yaklaşırken bir defa bas ki adam boşta çıkmasın (Diğer pozisyonlarda da geçerli bu.), gol yeme. Tamam mı? Hadi bakayım, uslu uslu oyna.



# SEN DE KATIL!

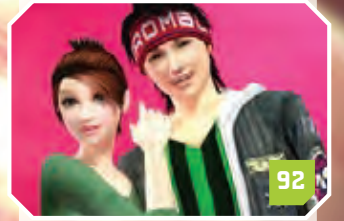
**LEVEL Community**  
<http://community.level.com.tr>

# Online

Cataclysm'e çok az bir zaman kala...

**W**oW Günlüğü bu ay yok, evet. Neden yok? Çünkü Blizzcon 2010, (Bkz. sf. 42) WoW Günlüğü'nü kapsadı bu ay. Fakat Blizzcon 2010'da SCII için taktik verecek halleri

yok; bu yüzden bu bölüm hizmetinizde yine. Yanına da online oyun dünyası ile ilgili çarpıcı gerçeklerin bulunduğu röportajımız var. Afiyet olsun...



**GGC Röportajı**  
Güzel GM Hande'ye, GGC ve online oyun sektörü ile ilgili aklımıza gelen her şeyi sorduk.

## StarCraft II Taktikleri

SCII için "nokta atışı" ipuçları, tavsiyeler...

94

# Röportaj

GGC'den Hande sorularımızı yanıtladı.



**- Biz seni / sizi çok iyi tanıyoruz ama Online Oyun okurları için kendini ve GGC'yi şöyle bir tanıtsan fena olmaz.**

İnsanın kendisinden bahsetmesi gerçekten zor. Global Game Center da birbuçuk yıldır Halkla İlişkiler Müdürlüğü yapıyorum ve bir seneye yakın zamandır da Jadde projesinin başındayım. Çevremdeki çoğu kişi gibi bende tam bir oyuncuyum. En az oyun başında geçirdiğim zaman kadar da sosyal bir insanım. Kısacası işini, hayatı, çevresini, arkadaşlarını, ailesini ve oyunları seven mutlu bir insanım diyebilirim. GGC, 2006 yılında Türkiye'nin ilk e-pin distribütörü olarak başladı macerasına. Daha sonra buna oyun geliştirme ve oyun yayıncılığıyla devam etti. Türkiye'de online oyun konusunda birçok ilke imza atmış bir firmada çalışmak gerçekten çok gurur verici.

**- Peki hangi online oyunları oynuyorsun? Ve geçmişte hangi oyunları oynadın?**

Önceden Ferentus, Cabal gibi birçok online oyunda aktif bir oyuncuydum. ("Aktif" derken üç - beş ay başından kalkmayan cinsten.) Ancak maalesef artık yönetmekten oynamaya fırsat bulamıyorum çünkü online oyun oynayacaksa hakkını vermen lazım. Öyle üç gün başında durup bir hafta yok olmak online oyun camiasında hoş görülen bir davranış değil. Bu yüzden aynı tadı vermese de konsol oyunlarla idare ediyorum.

**- Bizde Elif var ama Türkiye'de oyun oynayan, oyundan alan ya da oyunla ilgili bir işte çalışan çok fazla bayan yok. Bu durumda, GGC gibi büyük bir online oyun portalında etkin bir görevde çalışmak nasıl bir şey?**

Aslında eğlenceli olduğu kadar da zor. Erkeklerin üstünlüğü olan bir piyasa da kadın olmanın ne gibi zorlukları olduğunu

birçok kişi bilir. Azınlık olduğumuzdan hatalar her zaman daha çok göze batır. Bunun dışında o kadar dikenin arasında tek çiçek olmanın güzellikleri de var tabii ki. Ama bu konuda ilerde azınlık olmaktan çıkacağımızı düşünüyorum. Bundan bir - iki yıl önce online bir oyunda bayan oyuncuyla karşılaştığınızda ne kadar şaşırıldığınızı hatırlarsınız. Şimdiye binlerce bayan kullanıcı var. Elif ve benim gibiler başlattı arkası gelir artık.

**- Peki oyuncularla aran nasıl? Seni seviyorlar mı? (Biz seviyoruz, onlar neden sevmesin?)**

Genel olarak oyuncularla aram iyidir ancak bu işte "ortasında" olmak gibi bir şansız yok maalesef. Ya çok sevilirsiniz ya da hiç sevilmiyorsunuz. Tabii genel olarak işinizi "doğru" yaptığınız için sevilmiyorsunuz. Sonuçta bir kişiyi kural ihlalden dolayı oyundan uzaklaştırdığınızda sizi sevmesi için bir sebep kalmıyor.

**- Seni en çok ne kızdırıyor bu işte?**

Hmmm... Sanırım beni en çok kızdıran "var olmayan" şeyleri oyuncuların aralarında "var olan" bir şeye dönüştürmeleri. Bazen o kadar imkansız şeyler söylüyorlar ki kızdığım halde gülmeye başlıyorum. "GM'ler kafasına göre ban atıyor" ya da "Onu banlamaz çünkü arkadaşı" gibi yöneticilerin ayırmıcılık yaptığını dair sözler sarf ediyorlar. Anlamadıkları şey ise bunun onlar için "oyun" bizim içinse "iş" olduğu. Her şeyin log'u, raporu, kanıtları tutulurken neden böyle bir şey için GM'ler işini riske atsın ki?

**- GGC'nin geniş bir oyun yelpazesine sahip olduğunu söyleyebiliriz. Bu oyunlar arasında Jadde ve Kara İnci gibi isimler öne çıkıyor. Senin GGC çatısı altında en çok oynadığın oyun ne peki? Jadde mi yoksa?**





Evet, yöneticisi olduğum için en çok oynadığım oyun Jadde. Bunun dışında Kara İnci'yi gerçekten oynamayı istiyorum ancak dediğim gibi vakit bulmam şimdilik imkansız.

#### **- GGC'nin online oyun anlamında uzun vadeli planları neler? Ve portföyünüze eklemeyi planladığınız oyunlar var mı?**

GGC'nin online oyun anlamında uzun vadeli çok projeleri var. Bunlardan özellikle bazıları var ki Türkiye'de inanılmaz bir çıkış yapacağına tüm ekip olarak inanıyoruz. Şu anda isim ya da projeden bahsetmek için erken ama zamanı geldiğinde ilk açıklamayı size yapacağımdan emin olabilirsiniz. Portföyümüze yeni oyunlar eklemek için çalışmalarımız sürüyor. "Ministry of War" adlı oyunumuz çok kısa sürede portalımızda yer alacak.

#### **- Bedava online oyun pazarı için neler söyleyeceksiniz? Bu anlamda Türkiye nasıl bir pazar sence?**

Bu konu hakkında çok da fazla bir şey söylemeye gerek yok aslında. Her ay nerdeyse bir tane Türkçe oyun piyasaya giriyor. Bu da Türkiye pazarının ne kadar önemli ve büyük olduğunu gösteriyor. Bana kalırsa pazar hala çok büyük ama özellikle RPG alanında bir tıkanma var. Aynı anda birçok RPG oyun piyasaya girdi ve pazarı bu alanda doldurdu diyebilirim. Artık farklı türlere yönelmenin vakti geldi de geçiyor bile.

#### **- Biliyorsun, Metin2 Türkiye'de -kısmen de olsa- yasaklandı. Bu konuda neler söyleyeceksin?**

Bu konu hakkında sevgili Burak Aydoğan'la uzunca

konuşmuştuk. Oyunun yasaklanmasında Musa Kang'ın ölümünün büyük etkisi olduğu bir gerçek. Haberlerde farklı farklı yorumlar vardı bu olayla ilgili. Metin2 oynayan Musa adında bir çocuğun karakterlerini çalmak için kaçırıldığı, Musa'nın şifreleri çalabildiği için kaçırıldığı, akrabasının öldürdüğü v.s. gibi birçok farklı şey söylendi. En son okuduğum habere göre biri hırsızlık yaptırmak için kaçırıldığını itiraf etmişti. Her ne olursa olsun, küçük bir çocuğun öldürülmesi dehşet verici bir olay ancak bunu bir oyuna bağlamak da son derece anlamsız. Oyunla ilgili bir şey yüzünden kaçırılmış olsaydı da bu aslında para için kaçırıldığı anlamına gelirdi. Yolda yürürken cüzdananızı çalmak için de sizi öldürebilirler, oyundaki karakterinizi çalmak için de. Bunun altında aslında her zamanki gibi para yatmaktadır. Ayrıca oyunların şiddet eğilimi yaratarak psikolojik durumu bozduğuna da inanmıyorum. Çok uzun zaman online ve de konsol oyun oynamış biri olarak kimseyi gerçek hayatta öldürmek istemedim ya da kimseye zarar vermedim. Asosyal de olmadım, paranoyak da. Bu tarz şeyler normal insanları etkilemez. İçinde zaten şiddet eğilimi olan bir insanı tabii ki etkiler. Aynı şekilde çevresinde gördükleri de bunu tetikleyebilir. Yani bunların hepsini oyunla bağdaştırmak diğer etkenleri göz ardı etmeye çalışmaktan başka bir şey değil.

#### **- Geniş kapsamlı bir soru ama yorumlarınızı merak ediyoruz: Türkiye'de oyun sektörünün gelişmesi için gerekli olan ana şey nedir?**

Oyuncuların biraz daha sabırlı ve yapıcı olmaları gerekiyor. Bir Türk oyunu çıktığında hemen onu Aion ile

kıyaslamaları lazım. Biz Türkler duygusal insanlarız hemen moralimiz bozulabilir. Bir de hükümetin ciddi anlamda oyun firmalarına ve oyun geliştiricilerine destek vermesi lazım. Yasaklama zihniyeti ile ne oyun sektöründe ne de internet sektöründe bir yerlere varamayız. Bu gidişle Amerikalı yapar, biz anca onu statümüzde "beğeniriz". Ancak bu anlayış kökten değişirse Türkiye'de oyun sektörü bir yerlere gelebilir.

#### **- LEVEL ve Online Oyun Dergisi hakkında neler söyleyeceksin?**

Ne diyebilirim ki... Her şeyden önce LEVEL ailesinin bireylerini kişisel olarak zaten ne kadar sevdiğim ortada. Bunun dışında Türkiye'deki online oyun piyasasına yapmış olduğunuz katkı bence paha biçilemez. Aldığımız geri dönüşleri düşünürsek konsol oyunlardan sonra online oyun severlerin de bu konuda size minnettar olduklarından emin olabilirsiniz. Ne kadar özverili ve çok çalıştığınızı bizzat gördüğüm için de neden Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi olduğunuzu çok iyi biliyorum. LEVEL Up!

- Bir notun var mı okurlara? "Kıyıpı'Kim o' demeden açmayın", "Terli terli soğuk su içmeyin" gibi... Okulu kırıp kafelere oyun oynamaya gitmeyin! Hmmm... Birden aklıma ortaokuldayken, okulu kırıp Unreal Tournament oynamak için kafeye gittiğimiz günler geldi. Güzel anılandı... Neyse ne diyelim, eğer yapacaksınız da en azından sene de bir - iki kereden fazla yapmayın, olur mu? Bir de Fırat Akyıldız'a iyi davranın; ona çok yükleniyorlar. Sevgiler, Saygılar... ■

# StarCraft II Taktikleri

**M**erhaba ey uzay maceracısı! Üç ırkın arasındaki savaşın ortasında kalmış, kafası karışmış oyuncu! StarCraft II hakkında aklını, zihnini çikolata ve okunmuş piring ile beraber açan tek adrese, "SCII Taktikleri" bölümümüze hoş geldin. Yaklaşık bir aydır hastalık nedeniyle hiçbir oyuna dokunamıyorum ki buna SCII de dahil; hatta bu yazıyı şu an hastanedeki odamdan yazıyorum ama sorun değil, bu ay oyundan uzak kalmam, yazacaklarımı etkilemeyecek, merak etmeyin. Haydi bakalım, bu ayki konumuza geçelim.

## Rush

Rush, ekonominizden fedakarlık ederek oyunun en başında askeri birimlere yönelip erkenden saldırmaya denir. Rush yiyerek yenilen birçok oyuncu, hemen taktiğinizin ahlaki boyutunu, küfürlerle süslediği cümlelerle tartışmaya başlayabilir ve bu da sizde "Acaba acemice bir hareket mi yapıyorum?" suçluluk duygusunu tetikleyebilir. Diyeceğim tek şey, bunun tamamen yanlış olduğudur! Rush, bu oyundaki birçok diğer taktikten sadece bir tanesidir. Fakat bazı oyuncular SimCity oynar gibi, bütün haritaya yayılarak oynamak istediklerinden ani bir Rush saldırısıyla kaybedince hemen lanet, kıyamet yakınmaya başlarlar. Bu oyuncu sizden daha iyi mid-game oynayabilir ama bu, onu yine de yakınma hakkını kazanacak daha iyi bir oyuncu yapmaz; çünkü taktiğini öylesine mid-

game'e bağlamıştır ki erkenden gelecek bir saldırıya karşı hiç savunma dikmemiştir. Rakibin hatasının kollanarak galibiyetler alındığı bir oyunda böyle bir açığı bularak erkenden oyunu kazanmak kimin suçudur, sanırım açıkça görülebilir. Kaldı ki Emre ile yaptığımız ani Rush'lara harika direnen ve sonra bizi bir kamyon adamla döverek eze eze yenen çok oyuncu gördük ve benim gözümde asıl iyi oyuncu bu adamlardır; erken saldırıyı savuşturur, mid-game'de ayakta kalır, end-game'de kazanmasını bilir.

Liglerde, özellikle bonus havuzunuzda puanınız kalmadığı zaman sıralamada yükselmenin nasıl bir eziyet olduğu da bir gerçekken, bir oyunu yedi dakikada kazanmak varken neden 20 dakika harcayasınız? Dolayısıyla her ırkın farklı özelliklerini kullanarak erkenden saldırma yoluna gidebilirsiniz ama unutmayın! Başarısız olursanız, muhtemelen erken bir malubiyet alırsınız. Zerg'de 6pool, Protoss'ta Zaelot Rush ve Terran'da Reaper Rush, Marine Rush ya da Marauder Rush gibi taktikler mevcuttur. Bizim konumuz Terran olduğu için ona değinelim.

## Reaper Rush

Amaç, yapabildiğiniz kadar hızlı Reaper üretip düşman işçilerine saldırmaktır. Düşman üssünün yerinden emin olduğunuz sürece bu taktiği kullanın; çünkü SCV ile düşman üssünü aramak müthiş zaman kaybettirecektir.

6 - Supply Depot

6 - Bir SCV'yi düşman üssünün yakınına ama görünmeyecek bir yerine götürün ve Barracks kurun.

6 - Refinery kurun ve kalan üç SCV'yi burada çalıştırın. İlk giden SCV, Barracks'ı kurunca onu mineral toplamaya geri çağırın.

6 - Tech Lab kurun ve ilk çıkan Reaper ile hemen işçilere

saldırın. İkinci Reaper'a Waypoint verin ki çıkar çıkmaz hemen diğerine katılsın. Bu şekilde üç Reaper yaparsanız, Marine, Zaelot ve Zergling dinlemeden rahatlıkla erkenden oyunu kazanabilirsiniz. Ekonomisi çöken oyuncu zaten kısa bir direnişten sonra oyunu bırakacaktır. Fakat biraz geç kalırsanız, tek Marauder, Reaper'larınızın canını okumaya yeter.

## Marine Rush

Benim Emre'yle 2v2'de kullandığım taktiktir. Marine ile Emre'nin Zaelot'larına arkadan destek veririm, onun Zaelot'larını kite'lemeye çalışanları alarım.

11 - Supply Depot

11 - Barracks

13 - Refinery

13 - İkinci Barracks dikilince Reactor kurulur. Bu esnada ilk Barracks'tan dört Marine çıkar. Başlangıç için az bir sayıdır ama Zaelot'lar önde onları korur. Saldırırken iki Barracks da Waypoint ile savaş alanına işaretlenir. İkinci Barracks'a Reactor kurulduğunda Marine'ler hızla akmaya başlar. Bu esnada diğer Barracks'a Tech Lab kurup Stim Pack ve Combat Shield takabilirsiniz.

Dediğim gibi, Rush atmak kesinlikle acemice bir tarz değildir. Aksine turnuvalarda profesyonel oyuncuların bile kullandıkları bir yöntemdir. Buna kızan adam, aslında kendi yetersizliğine sinirlenir ama bunu size yansıtır. %100 çalışan bir yöntem değildir. Zaten SCII'de hiçbir taktik %100 çalışmaz. Golden League'in üst sıralarına geldikçe oyuncuların bu taktiği rahatlıkla savuşturduklarını göreceksiniz ama buna rağmen başarı şansını mevcut. Bir dahaki aya görüşmek üzere, kendinize iyi bakın.

■ Nurettin Tan



## Marine

+ **Güçlü olduğu birimler**  
Marauder, Hydralisk, Immortal

- **Zayıf olduğu birimler**  
Siege Tank, Baneling, Colossus



Geçen ay düşmanımızı gözetlemenin ne kadar önemli olduğundan bahsetmiştim. Bu aysa sizlere her Protoss'un bilmesi gereken en önemli ve en basit taktiklerinden biri olan "The Four Gate" taktiğini anlatacağım. Benim size tavsiyem, bu taktikte uzmanlaşmadan başka taktiğe geçmemenizdir. Bu taktiği iyice öğrenmeniz halinde her rakibi kolayca alt edebileceksiniz.

- 9 - İlk Pylon'u kuruyoruz.
- 10 - İki Probe üretiyoruz. (Chrono Boost - CB kullanarak Probe üretimini hızlandırıyoruz.)
- 12 - İlk Gateway'yi kuruyoruz.
- 12 - İki Probe daha üretiyoruz. (CB)
- 13 - İlk Assimilator'ü kurup bina yapımı tamamladığı anda üç Probe'u buraya yönlendiriyoruz.
- 16 - İkinci Pylon'u kuruyoruz.
- 16 - Bu noktada eğer Zerg ile oynuyorsak bir adet Zealot üretiyoruz. Eğer rakip Terran ya da Protoss ise Stalker için bekleyebilirsiniz.
- 18 - Cybernatic Core kurup Warpgate upgrade'ini CB ile hızlandırarak yapıyoruz. CB'ü mümkün olduğunca kullanmanız bu noktada son derece önemli.
- 19 - İkinci Assimilator'u kurup iki ya da üç Probe'u buraya yönlendirerek Gas toplama hızını artırıyoruz.
- 20 - İlk Stalker'ımızı üretmeye başlıyoruz. Rakip Zerg ise Stalker'ların Zergling'lere karşı zayıf olduğunu ve düşünerek Stalker yerine Zealot üretiyoruz.

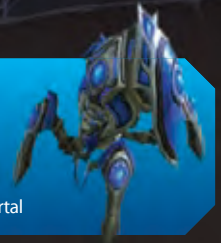
- 22 - İkinci Gateway'yi kuruyoruz.
- 23 - Üçüncü ve dördüncü Gateway'yi kuruyoruz.
- 26 - Sıralamaya bağlı kaldıysanız, Warpgate upgrade'inin bitmiş olması gerekli. Dört Gateway'yi de Warpgate'e dönüştürüyoruz ve iki adet Pylon daha kuruyoruz.

Bu noktadan sonra her cooldown dolduğunda sürekli olarak Stalker üretmenizi, araya da birkaç Sentry ve Zealot koymanızı tavsiye ediyorum. İlk saldırınızı ikinci kez Warpgate'leri kullandıktan hemen sonra, 8 - 10 biriminiz olduğunda yapmalısınız. Saldırıya giderken yanınıza bir Probe almanız ve düşmanın üssünün yakınlarına -düşmanın göremeyeceği bir yere- bir Pylon koymanızı öneririm. Böylece Warpgate'lerden üreteceğiniz birimleri bu Pylon'un yanında üretebilir ve saldıran birimlerinizi çok daha hızlı bir şekilde destekleyebilirsiniz. Bu dakikadan sonra taktik tamamen sizin nasıl gelişmek istediğinize kalmış durumda. Fakat yine de ben sizlere kendi kullandığım taktiği anlatayım. İlk saldırı dalgamızın başarısız olduğunu varsayarsak hemen üssünüzde yeni bir ordu hazırlamanız ve olası karşı atağa cevap vermeniz gerekiyor. Ufak çapta bir defans kurduktan sonra ikinci üssünüzü inşa ederek Mineral ve Gas üretimini artırıyoruz. Hemen arkasından Twilight Council binasını inşa ederek Blink araştırmasını yapmanız, Stalker'ların oldukça ölümcül bir orduya dönüşmesini sağlaya-

## Stalker

+ Güçlü olduğu birimler  
Reaper, Mutalisk, Void Ray

- Zayıf olduğu birimler  
Marauder, Zergling, Immortal



caktır. Blink araştırması tamamlanırken tercihen bir ya da iki adet Forge kurmanız, hemen ardından saldırı ve savunma araştırmalarını da yapmaya başlamanız gerekiyor. Maçın bu evresinden itibaren oyunu dört adet Gateway ile kazanmamızın biraz zor olduğunu düşünerek üç ya da tercihen dört adet Gateway daha kurarak Stalker üretimini hızlandırıyoruz. Stalker'ların oldukça güçlü bir hava savunması olduğundan Robotic Facility kurduktan sonra bir tane Robotics Bay yaparak Colossus üretimine başlıyoruz. Anlatmış olduğum bu taktiği uyguladığınız taktirde hem havaya, hem de yere oldukça hakim olacağınızı söyleyebilirim. Stalker'ları Blink ile ilerlettiğimizde Zealot ve Zergling gibi yakın dövüşü kullanan birimler Colossus'lara vuramayacak ve bu biriminizi güvende tutabileceksiniz. Bir taktiğin bile bir sayfaya anca sığdığını düşünürsek, StarCraft II hakkında anlatılacak ne kadar çok şey olduğunu görebilirsiniz. Önümüzdeki aylarda yeni taktik ve bilgilerle görüşmek üzere.

■ Emre Öztınaz

MÜZİĞİNİ  
KAP  
GEL!  
BAŞLADI

BLUE JEAN'DE  
BU AY  
POSTER  
ALBÜMÜ



LOFT  
THE ORIGINAL  
blue Jean  
POP \* ROCK \* HIP HOP  
MÜZİK  
YARIŞMASI

20  
POSTER

POSTER NE HABER? GOSSIP GIRL ARKA SAYFA GÜZELİ



BULLET FOR MY VALENTINE  
DİMİM BERRİP  
Shagrath  
HER ZAMAN KİNDEN  
DANA GÜÇLÜYÜZ!



Harry Potter  
FINAL  
HEYECANI  
İkiye ayrılan son filmle  
1. bölümü bu ay sinemalarda



blue Jean  
20  
POSTER  
30 SECONDS TO MARS  
ÖZEL RÖPORTAJ  
İNANILMAZ İYİ HAYAT KESİTLERİ  
LINKIN PARK  
GEMİN İLKAYEM  
GÖKHAN  
ÖZGÜZ  
ATIKENA  
ŞUNKU ANANİS  
EMİN MANDUPT  
NÜKLEER  
BAŞLIKLARI  
ŞAHİN  
ÇELİK  
SİTE  
ENTRUP

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

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

DB  
DÜĞÜN YERİNDEN DERGİ



# Donanım

Lenovo'dan yeni IdeaPad'ler...

**D**onanım sayfamızda bu ay ön plana, Lenovo'nun IdeaPad'leri çıkıyor. Uzun pil ömrüne ergonomik klavyeyi ve 720p HD Ready ekranını ekleyen IdeaPad S10-3s, netbook kullanıcıları için gayet iyi bir alternatif. Öte yandan uygun fiyatı, zengin multiplayer seçenekleri ve şık

tasarımı ile Z560 da bir diğer seçenek. Bu ay mercek altına aldığımız MSI Big Bang-XPowertan kart, sahip olduğu bileşenlerle göz doldurdu. Ayın haberleri arasındaysa oyuncuların ağızını sulandıracak ve AMD ile nVidia arasındaki rekabeti alevlendirecek ekran kartları var.



99

## MSI Big Bang-XPowertan

Anakart piyasasının altını üstüne getirecek ve on parmağında on marifet bir anakart!



100

## Haber

Lenovo'dan Z560, 3 TB'lık diskler, nVidia'dan GTX 580, AMD'den HD 6000 serisi...



101

## Teknik Servis

Recep Baltaş, en tuhaf donanım sorularına da cevap veriyor ve yaralara merhem oluyor.

## Puanlama Sistemi

İncelediğimiz ürünleri satın 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



# Lenovo IdeaPad S10-3s

Netbook piyasasına ağırlığını koymak isteyen Lenovo'dan uzun pil ömürlü ve ergonomik klavyeli yeni bir ürün.

98



## Lenovo IdeaPad S10-3s

Beklentilerinizi arttırabilirsiniz

**N**etbook'lar piyasaya ilk çıktığında dizüstü bilgisayarlar arasında çok da büyük bir pil ömrü farkı yoktu. Performans konusunda da zayıf olan bu ürünlerin bazılarının ekranları PSP kadar ufaktı ve çözünürlük de düşük olduğu için bırakın doğru düzgün web sayfalarını görüntülemek, oturup keyifle bir Solitaire bile oynayamıyordunuz; hatta bazı ürünler performans konusunda o kadar zayıf bir durumdaydı ki teste gelen bir ürün DivX oynatamayınca geldiği gibi geri yollamayı ihmal etmemiştik. Klavyeyse bir başka isyan kaynağıydı. Yazı yazmak istediğinizde diğer tuşlara basmamak için tuş cambazına dönüyordunuz. Artık devir değişti, e tabii Çelik de değişti, bakalım bu değişimden Lenovo da nasibin almış mı...

Tek çekirdekli Atom işlemcilerden bu yana epey gelişen teknoloji, nerdeyse aynı gücü tüketen fakat çift çekirdekli ve daha yüksek performans sunabilen yeni Atom'ların önünü açtı. Lenovo'da yer alan Atom N470, tek çekirdekli fakat Hyper-Threading hesaba katıldığında sanal çift çekirdekli diyebileceğimiz bir işlemci. Kendisi 6.5 Watt güç tüketiyor ve 1080p videoları dahi rahatlıkla oynatabiliyor. İşlemciye ek olarak 1 GB DDR2 667

Mhz bellekle gelen Lenovo, bir netbook'tan beklenebilecek bütün işlemlerin üstesinden rahatlıkla gelebiliyor. 160 GB sabit disk kapasitesiyle bazıları için yetersiz gelebilse de ihtiyaç duyduğunuzda sabit diski söküp daha yüksek kapasiteli bir modelle değiştirmek iki dakikanızı alır ya da almaz. S10-3s'de yer alan dahili Intel GMA 3150 ekran kartı, soldan ikinci rakamından da anlaşılacağı üzere "9" üzerinden "1." sırada ve ancak video oynatmak için uygun. Söz konusu oyunlar olduğunda zaten netbook'lardan medet ummamız gerektiğini her daim söylüyorum. Netbook alınacak oldu mu, ilk ve en önemli tavsiyemiz ekran çözünürlüğünün yüksek olması zira düşük çözünürlüklü netbook'lar yüzünden Windows'u dahi kullanamıyorsunuz; hatta bazen "Tamam" ve "Uygula" gibi butonlar ekrana sığmadığı için pencere cambazına dönüşüyorsunuz. Lenovo burada da 1280 x 720 çözünürlüğüyle gerek web sayfalarında, gerek ayarlardan küçültülebilse de- büyük bir araç çubuğu olan Windows 7'de gayet geniş bir alan sunarak sizi işkeneye maruz bırakmıyor. Klavye konusunda da evrimini tamamlayan ürün, aralıklı ve geniş tuşlarıyla bilgisayar başında oturup yemekten parmakları şişmiş olan kullanıcıların dahi yazabilmesine olanak tanıyor. Editörümüz Cem Şancı'nın da kitaplarını artık bir netbook'la yazması da netbook'ların geldiği noktayı gözler önüne seren bir başka nokta.

Sırtınızda adaptörüyle birlikte 3.5 Kg tutan bir dizüstü bilgisayarla yurtdışı gezisine gidebilirsiniz fakat dönerken bonus olarak bel fitiği veya omuz kaslarında ağırlı kazanıyorsunuz. Bunu birkaç defa tekrar ederseniz, topladığınız bonuslarla hastane gezisine dahi çıkabilirsiniz. Dizüstü bilgisayarların iki saatlik pil süresiyle özellikle de iki ucu arasında dokuz saat süren Amerika seyahatinizde, pil bittikten kalan sürede size galaksiyi keşfetme olanağı sunuyor.

Lenovo bu bağlamda 1.12 Kg ağırlığıyla taşınabilirlik konusunda zaten eline su döktürmüyor. Pil testlerindeyse kablosuz ağ açık konumda ve ekran parlaklığı en üst seviyede olmasına karşın beş saat hayatta kalarak mükemmel bir yol arkadaşı olduğunu ispatlıyor. Sonuç olarak hafifliği, pil ömrü, ekranı ve bir netbook'tan bekleyebileceğiniz bütün özellikleri sunabilen Lenovo, tek şarjla bir sezon diziyi yarısına kadar izlemenize olanak tanıyan bir ürün. ■ **Recep Baltaş**

### TEKNİK ÖZELLİKLER

Ekran	10.1" 1280 x 720
İşlemci ve Bellek	Atom N470 1.83 Ghz, 1 GB DDR2
Sabit Disk	160 GB SATA
Kablosuz Erişim	802.11b/g
İşletim Sistemi	Windows 7 Starter
Ağırlık	1.12 Kg

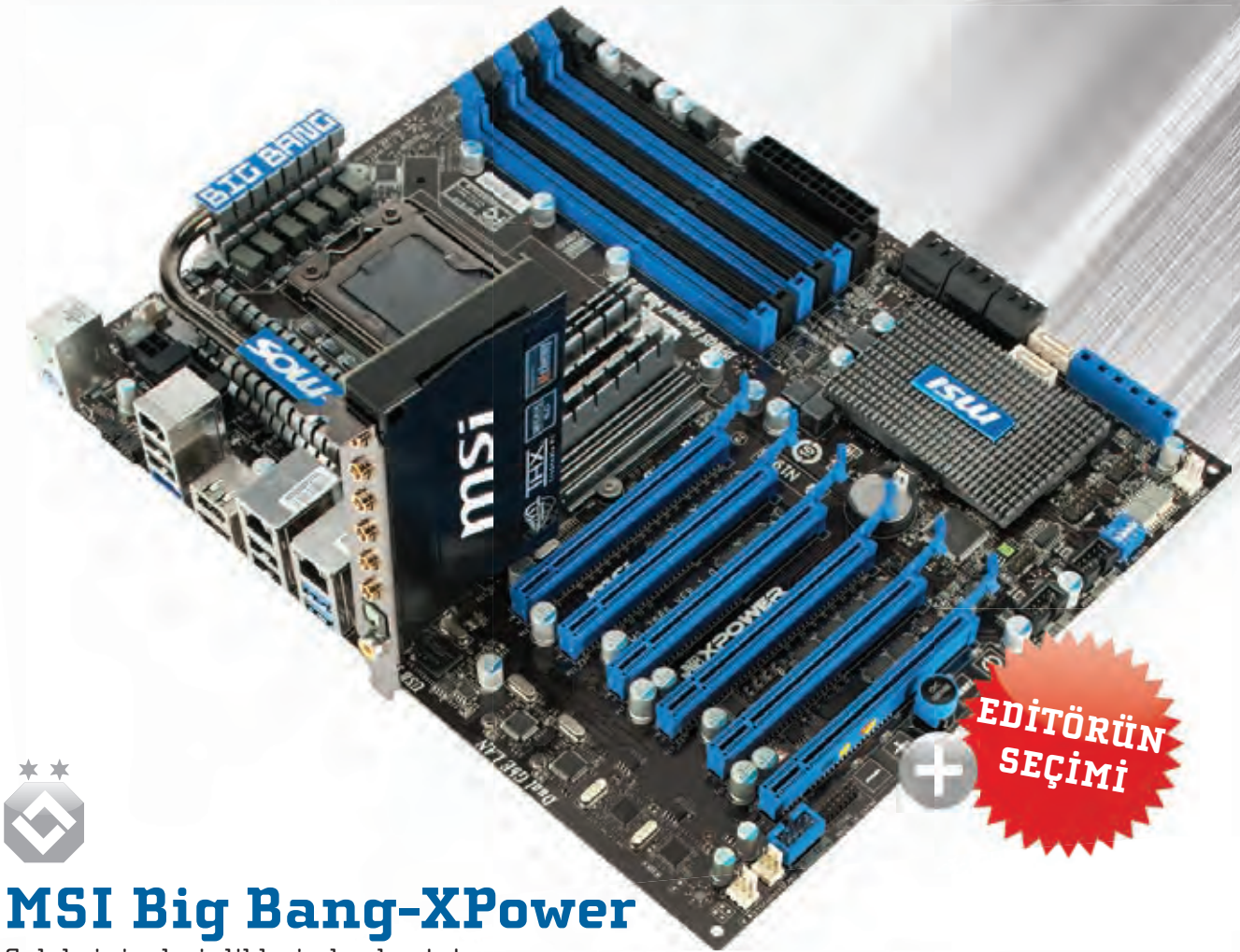
### Lenovo IdeaPad S10-3s



- + Uzun pil ömrü
- + 720p HD Ready ekran
- + Ergonomik klavye
- Kullanımı zor Touchpad

**Fiyat:** Belli Değil  
**İthalat:** Lenovo Multimedia  
**Web:** www.lenovo.com.tr

**Puan:** 7/10



## MSI Big Bang-XPowerr

Galaksinin derinliklerinden koptu!

**G**eçtiğimiz ay incelemiş olduğumuz ve ekran kartları konusunda devrim yaratan MSI'nın GTX 460 Hawk ekran kartından sonra firma bu ay da Intel X58 tabanlı yeni Big Bang anakartıyla test merkezimize konuk oldu. Süper Lig'de olduğu gibi anakart piyasasında da üç büyüklerin yarıştığı şu sıralarda MSI, yepyeni teknolojilerin yanında kendi kullandığı teknolojileri de geliştirerek rakiplerine epey bir çelme takıyor. Daha önce hiçbir anakartta kullanılmayan bazı bileşenleri kullanan firma, rakiplerine nazaran çok daha uygun bir fiyat etiketiyle maçı locadan izleme zorunluluğunu kaldırıyor.

Bundan yıllar yıllar önce, Gigabyte çalışanları toplantı yaparken şöyle bir soru gelmiş akıllarına: "Kalitesiz mal kullanıp ucuza mı imalat yapalım yoksa kaliteli bileşenlerle fark mı yaratalım?" Mühendislerden biri "Ucuz mal üretelim." derken diğeri "En üst bileşenleri kullanalım." demiş. Beleş seven mühendise ne olmuş, bilinmez fakat kaliteli bileşen önerisi yapan mühendisin görüşü kabul edilmiş ve Gigabyte, o zamanlarda bir devrim yaratmıştı. Böylece ilk defa 965 yonga seti anakartlarda kullanılmaya başladı ve sonrasında anakart dünyasında bir devrim olan katı kapasitörler hayatımıza girdi. Kısa ömürlü, akan ve patlayan elektrolit kapasitörlerden sonra katı kapasitörler, anakartların ömrüne ömür katmıştı. 2011'e yaklaştığımız bu günlerdeyse ikinci devrim MSI'dan geliyor. İşlemciye besleyen VRM kısmında katı kapasitör kullanmayan MSI, sekiz kat daha uzun ömürlü olan Hi-c Cap, bir

diğer adıyla Highly-Conductive Polymerized Capacitor kullanıyor. Yüksek iletkenli ve Tantulum çekirdekli bu yeni kapasitör, katı kapasitörün 20.000 saatlik ömrüne karşın 160.000 saat ömre sahip ve anakartın çok daha kararlı çalışmasını sağlıyor. Tüm bunlara ek olarak katı kapasitörlere göre ısıya çok daha dayanıklı ve kendi kendini onarabiliyor. MSI, sadece Hi-c kapasitör kullanarak devrim yapmıyor. Firmanın kullandığı yeni mosfetler de daha önce son kullanıcılara satılan hiçbir anakartta görmediğimiz sunucu seviyesinde kaliteli. Geleneksel mosfetlerden %400 daha hızlı olan bu mosfetlerin bir tanesi, dört adet geleneksel mosfete eşit. Yine sunucu seviyesi mosfetler daha düşük enerji kaybına neden olurken çok daha yüksek verimle çalışıyor. Bobinleri de tamamen yenileyen MSI, rakiplerinin kullandığı demir çekirdekli boğucu bobinlerden daha üstün kalitede olan, süper boğucu bobin kullanıyor. 35 derece daha serin çalışan bu bobinler, %30 daha fazla akım kapasitesi sunuyor ve %20 daha tasarrufla çalışıyor. Tüm bunların sonucunda da Big Bang, hız aşırıtmada rakiplerine göre çok daha kararlı bir çalışma sunuyor.

Big Bang'in en büyük bombalarından bir tanesi de aynı anda dört ekran kartı takabilmenize izin veren PCI Express slot yapısı. Tam altı adet PCI Express 2.0 slotu ile gelen Big Bang, ister üç yollu SLI, isterseniz de dörtlü CrossFireX sistem kurmanıza olanak tanıyor. Bu bağlamda Big bang ile kurduğunuz bir sistemi uzun yıllar sonra kullanabilir ve performansla ihtiyacınız oldukça ekran kartı ekleyebilirsiniz. Tüm bu özelliklere ek olarak hız aşırıtmada tutkunları için de karta zengin özellikler eklemeyi ihmal etmemiş firma. V-Switch bunlardan biri ve hiçbir zahmete girmeden bileşenlere

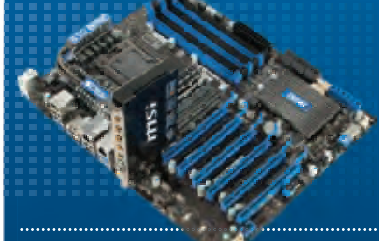


### TEKNİK ÖZELLİKLER

<b>Soket:</b>	Intel X58, ICH10R
<b>Yonga seti:</b>	6 PCIe X16, 1 x PCIe x1
<b>PCI Yuvaları:</b>	Sata 6 Gbps, USB 3.0
<b>Depolama:</b>	3-Way SLI, CrossFireX
<b>Grafik desteği:</b>	DDR3 2133 Mhz, 24 GB Maks.
<b>Bellek:</b>	

verilebilen voltajın limitlerini kaldırmaya yarıyor. Bu sayede işlemciye veya belleklere istediğiniz kadar voltaj vererek dünya rekorunu kırmak için önünüzdeki bütün engelleri kaldırabilirsiniz. **Recep Baltaş**

### MSI Big Bang-XPowerr



- + En üst sınıf bileşenler
- + Dörtlü CrossFireX ve üç yollu SLI desteği
- + Gelişmiş hız aşırıtmada desteği
- + En yakın rakibinden 200 Dolar uygun fiyat

**Fiyat:** 389 \$ + KDV  
**İthalat:** Datagate  
**Web:** www.datagate.com.tr  
**Puan:** 9/10

## Performans ve tasarımı bir arada

**L**enovo'nun yeni ürünü IdeaPad Z560; uygun fiyatı, zengin multimedya seçenekleri ve şık tasarımı aynı anda sunuyor. Intel Turbo Boost özelliğine sahip Core i5 işlemcinin performansını, sadece Lenovo'ya has özelliklerle birleştiren keyifli yeni ürün serisi, kullanıcılara sadece donanım açısından değil, yazılım açısından da benzersiz özellikler sunuyor. Günlük iş ve ev kullanımına uygun bir dizüstü bilgisayarı olarak üretilen IdeaPad Z560, bütçenizi zorlamadan tüm eğlence ihtiyaçlarınızı karşılayacak üstün özelliklere sahip. Z560, 699 - 999 Dolar + KDV fiyat aralığında satışa sunuluyor.

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



# NVIDIA®

## nVidia'dan GTX 580 sesleri geliyor

**A**MD'nin Kasım ayının sonunda bizlerle birlikte olacak yeni 6000 serisi ekran kartlarıyla başa çıkmak isteyen nVidia'nın, Aralık ayında bombayı patlatıp GTX 580 ile çıkagelmesi bekleniyor. Bu yeni kartın, başarısızlıkla sonuçlanan GF100 GPU'sunun (GTX 470 ve GTX 480'in GPU'su.) elden geçirilmiş bir sürümü olan GF110 ile donatılacağı söyleniyor. Başka bir şey bilmedikleri için kafayı ekran kartının bellek miktarıyla bozmuş olanlar sevin: GTX 580'de 2 GB GDDR5 bellek yer alacak! Böylesine güçlü ve pahalı bir kart için bu bellek -yanında 512 Bit arabirimiyle- çok mantıklı. Asıl soru şu ki bakkalların sattığı 50 Lira'lık 64 Bit kartlardaki çözüm ona 1 GB bellek ne işe yarıyor?

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

## 3 TB'lık diskler kapıda

**G**eçtiğimiz aylarda 3 TB kapasiteli harici disklerin geleceğini sizlere duyurmuştuk. Aldığımız en son haberse 3 TB kapasiteli dahili disklerin de yolda olduğu yönünde; hatta o kadar yakındalar ki Almanya'ya kadar vardılar. Görünen ilk disk, Seagate'in Barracuda XT (ST33000651 AS) modeli. Dakikada 7200 devir dönen disk, 64 MB ön belleğe sahip. Vurucu özelliğiyle SATA 6 Gbps, bir diğer adıyla SATA 3 desteği. Western Digital de daha çok düşük güç tüketen yeşil bir diskle katılıyor 3 TB'lılar kervanına. 5400 RPM'lik bu diskte SATA 3 desteği mevcut değil. Öte yandan mekanik diskler performans konusunda SSD'lerin yanına dahi yaklaşmıyor.

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





# Teknik Servis

LE-VİD ve yaz aylarının da etkisiyle geçtiğimiz aylarda siz sevgili donanım müdavimlerinden 150'den fazla e-posta aldım. Bu da şüphesiz donanım bölümünün ne kadar çok sevildiğinin bir göstergesi ve bunu başarabildiğim için kendimle gurur duyuyorum. Sizlere de oyun oynadığınız bilgisayarınız hakkında bilgi sahibi olma arzunuz nedeniyle ayrıca teşekkür borç bilirim. Türkiye'nin tartışmasız en çok sevilen donanım köşesine tekrar hoş geldiniz.

**S:** Evde üç adet 1 TB'lık taşınabilir sabit diskim var ve ikisinde de bir sorun yaşamıyorum. Sorun yaşadığım ürün, WD 1 TB My Book Home Edition. Bilgisayarım takıyorum fakat bazen görüyor aygıtı düzgün çalışıyor, bazen bilinmeyen aygıt diyor, bazense hiç görmüyor. Sebebi ne olabilir sence? Diğer aygıtlarım Seagate 1 TB Expansion ve Samsung 1 TB Story Station. Üründe mi sorun vardır, bilgisayarımda mı, yoksa bu markadan dolayı mı? *Samet Elitok*

**C:** Daha önce dergideki anakart incelemelerinde "USB Aygıt tanınmadı" hatasının USB portlarında yetersiz voltaj veren kalitesiz anakartlardan

kaynaklandığını söylemiştim. Şimdi senin sorunun da benzer bir yetersiz voltaj sorunu. Bu sorunu ikili USB kablosu kullanarak çözebilirsin. Bu kablolar iki USB portunu işgal eder fakat tek USB çıkış verir. Burada amaç, her bir USB portundan 5V çekerek toplamda 10V enerji alabilmektir.

**S:** Ekran kartının özellikleri arasında HD olması hangi avantajları sağlar? Mesela Crysis 2, 3D olacak deniliyor. HD ekran kartının bir faydası olur mu? Bir de başka bir soru: Yeni bir bilgisayar alacağım (2010 Eylül'de.), oyun oynamak için kaç GHz gerekir? *Yalın Kırdar*

**C:** Bütün ekran kartları HD, hatta 1080p'den çok daha fazla çözünürlük sunar. HD ekran kartı derken eğer ATI HD serisini kastediyorsan bu seri için şu anda 3D desteği yok fakat yakın zamanda sürücü güncellemesiyle bu özellik eklenecek. Oyun için alınacak bir bilgisayarda sadece GHz önermek yeterli değil ama en az çift çekirdekli ve en az 2.4 GHz bir işlemci olması oyunlar için artık şart.

**S:** Ben geçen gün Verbatim marka DVD-R aldım. Dosya yazmak için DVD'yi taktığımda DVD yerine CD olarak okuyor ve 0 bayt boş alan, 0 bayt dolu ▶

▶ alan yazıyor ve hiçbir şey yazamıyorum. DVD okuyucum multi destekli. Markası SpeedPlus Super-WriteMaster yazıyor. Sorun DVD okuyucumda mı diye başka bilgisayarlarda da denedim ama olmadı. *Murat Desticioğlu*

**C: Öncelikle aldığın DVD'nin orijinal Verbatim olup olmadığından emin ol. Eğer orijinalse DVD yazıcının firmware'ini güncelle. DVD yazıcının markası Samsung'dur.**

**S:** Windows 7 açılırken daha önceki Windows sürümü diye bir şey var, onu nasıl kaldırabilirim? Msconfig'den baktım ama sadece Windows 7 var. *Salih Karakaş*

**C: EasyBCD ile eski Windows sürümünü kaldırabilirsin. Olmazsa Bilgisayar'a sağ tıkla ve "Gelişmiş Özellikler"e gir. Buradaki sistem açılış menüsünden diğer seçeneği kaldırabilirsin. Son olarak C sürücüsüne sağ tıkla ve "Özellikler" dedikten sonra açılan pencereden "Diski Temizle" seçeneğini seç.**

**S:** Bilgisayarımda BioShock oynarken makinenin fanları daha hızlı çalışmaya başlayınca oyun takılıyor. Bu sorun başka hiçbir oyunda olmazken neden bu oyunda böyle oluyor ve bir çözüm önerebilir misiniz? *Burak Bor*

**C: Ekran kartın GO 7300 ve bu kart maalesef BioShock gibi yüksek sistem gereksinimi olan oyunlar için yetersiz kalıyor. Fakat buradaki asıl sorun, büyük ihtimalle dizüstü bilgisayarının fanlarının tozlanmış olması ve termal macunun kuruması. Fanlar temizlenmeli ve termal macun yenilenmeli.**

**S:** Bu ayki LEVEL dergisinde Tuna'nın laptoplarla ilgili soruları sana yönlendirdiğini gördüm. Bende de bir tane HP notebook var: AMD Turion X2 2.00 GHz, 3 GB RAM, ATI Radeon HD 3200, Windows Vista Home Premium. Bu sistemle Assassin's Creed'in ilk oyununu oynamayı denedim ama en düşükte bile oynamayacak kadar yavaş çalıştı. Şimdi bu sistemde problem olan parça hangisi ve değiştirilebilir mi? *Burak Karama*

**C: Sorun ekran kartında. HD 3200 dahili bir karttır ve değiştirilmesi maalesef mümkün değil. Zaten Recep Baltaş Formülü'ne göre baktığımızda da soldan ikinci rakamı 2'dir ki soldan ikinci rakamı 5 - 6'dan aşağıda olan ekran kartlarını kesinlikle tavsiye etmiyoruz.**

**S:** ATI Radeon 3600 serisi bir ekran kartım var, hatta sanırım 3650 olsa gerek, nasıldır bu? Tamam, dokuz

üzerinden altı, bunun farkındayım ama yine de sormak istedim. Ayrıca gözüm 5970'te, elimdekini satma imkanım nasıl olabilir, nereye satabilirim yani ve 5970'in fiyatı farklı farklı yerlerde değişiyor, ideal fiyatı nedir, nerede bulabilirim acaba? *Emre Giray*

**C: 3650 artık biraz yavaşladı. Malum, artık 500 serisi piyasada, hatta çok yakında 6000 serisi geliyor. Yeni oyunları o kartla oynayan zor. HD 5970'i tek başına alman mümkün değil. Kartı almadan önce o karta yetişebilecek iyi bir işlemci, hızlı bellek modülleri, yüksek performans sunabilecek bir anakart ve en önemlisi HD 5970'e güç sağlayacak en az 600 Watt'lık kaliteli bir güç kaynağı gerekli. Kartın fiyatı ise KDV dahil 1250 TL.**

**S:** Ekran kartım bazı oyunları oynarken problem çıkıyor. Yani mesela kasma falan yok, rahat bir şekilde oynuyorum diyelim, bir anda bilgisayarı sanki uyku moduna almış gibi ekranım kararıyor ve monitörüm bilgisayar kapalıymış gibi ışığı yanıp sönmeye başlıyor ve bu sırada kasadan sanki fan normalden çok daha hızlı dönüyormuş gibi ses geliyor. Bu söylediğim kararma Wanted oynarken hep belirli bir yerde veya orayı geçtikten hemen sonra oluyordu, şimdi Starcraft II'de tekrar karşıma çıktı. Ekran kartımın modeli Sapphire HD 3850 256 MB GDDR3 PCI-E. *Doğuş Öztürk*

**C: HD 3850'yi uzun zamandır kullandığını tahmin ediyorum. Kasayı aç, kartı sök ve topladığı tozu görünce şaşır. Şaşırman bittince eline bir fırça al ve dikkatlice kartın fanında ve ızgarasında biriken tozu temizle. Bu esnada kuvvetli nefesini de kullanabilirsin. Artık sistemin oyun oynarken kapanmayacak. Kapanırsa, bu defa soğutucuyu söküp termal macunu yenilemen gerek.**

**S:** Ben dizüstü bilgisayar alacağım da bu cihazların ekran kartları beni düşündürüyor. Donanım konularında da ben seni tek geçerim abi, o yüzden senin fikrin benim kararımı belirleyecek. Şu anda düşündüğüm bilgisayarlarda iki farklı ekran kartı var. Hangi ekran kartı daha iyi, karar veremedim. Bu kartlardan biri ATI Mobility Radeon HD 5650, diğeri ise nVidia GeForce GT 335M. Notebookcheck sitesinde oyunlardaki performanslarına baktım, 5650 biraz daha önde gibi ama 335M'de de PhysX var. Abi sence hangisini tercih edeyim? Bir de 5650 ile fizik işini nasıl yapacağız. Kullanabilir miyim? *Muhammed Yıldırım*

**C: nVidia GT 335M'de DirectX 11 yok. PhysX mi, DirectX 11 mi? Tabii ki DirectX 11. HD 5650 veya HD 5730 ekran kartına sahip bir dizüstü alabi-**

**lirsin. Performans olarak HD 5650, GT 335M'den öndedir.**

**S:** Yeni bir sistem toplayacağım, neyi seçeceğimi belirledim ama ekran kartı konusunda Sapphire HD 5870 Vapor-X ve yine aynı markanın HD 5870 Toxic'i arasında kararsız kaldım. Çünkü soğuk bir sistem istiyorum. Bunların dışında ekran kartını ATI değil de nVidia yaparsam da GTX 470 ve GTX 460 düşünüyorum. Anakart olarak Crosshair IV Formula (Overclock'çu olduğum için.), RAM olarak G.Skill Ripjaws 6 GB 1600 Mhz düşünüyorum. nVidia önerirsen hangi anakartı önerirsin? Kasa konusunda da kararsızım. Bir de Quadro teknolojisinin zamanı geçti mi ya da yeni bir seri çıkaracaklar mı? Son olarak ekran kartı videoyu izlerken elinde tuttuğun 5830 ve arkadaki nVidia (Tahminimce GTX470.) markasız görünüyordu. Bunları bizim temin edebilmemiz mümkün müdür? *MetallicTR*

**C: GTX 460 çok iyi bir kart. GTX 470 ve 480 için aynı şeyi söyleyemem. 2 x 460 yapabilirsin. Quadro, grafikerler için yapılan kartlardır. Oyuncularla ilgisi yok. Markasız kartları (nVidia'dan gelen.) temin etme şansın şu anda yok. nVidia kendi henüz kart satmıyor maalesef. Ama çok yakında Avrupa pazarında bizzat nVidia markalı kartlar görebileceğiz.**

**S:** Derginizi beş senedir severek takip ediyorum. Vista 32-bit bilgisayarına Age of Empires II (AoE2) kurduktan sonra, diğer oyunlarımı oynayamaz hale geldim (Sadece Flash oyunlar ve ne yazık ki AoE2 oynayabiliyorum.), ekranda çizgiler görünüyor, daha sonra oyunlar kilitlenip masaüstünde "nvlddmkm sürücüsü yanıt vermeyi kesti" uyarısı alıyorum. AoE2'yi kaldırıp ekran kartı sürücüsünü güncelleyem bile sorundan kurtulamadım, oysa ki oyun oynamazken hiçbir sorun olmuyor; hatta Blender programı ile 3D çalışmalarını bile sorunsuz yapıyorum. Bu garip sorunun hakkındaki yardımınızı bekliyorum. Ekran kartım GeForce 8400M.

*Arif Kaya*

**C: Öncelikle bir dönem satılan dizüstü bilgisayarlarda defolu nVidia ekran kartları mevcuttu ve 8400M serisi de özellikle bu defolu modellerden birisiydi; hatta bu konuda firmaya dava açıldığını ve nVidia'nın bu davayı kaybettiğini de daha önce dile getirmiştik. Sizin sorununuza baktığımızda şunu söyleyebiliriz: AoE2, 2D motoru kullandığı için 3D devreye girmiyor. 3D gerektiren oyunlar çalıştığında da ekran kartınız bozuk olduğu için ekranda sorun çıkıyor. Garanti devam ediyorsa ürünü garantiye yollayın, yoksa**

## En Saçma Donanım Soruları

**S:** Anakartım sence nasıl? İdare eder mi ve ne zaman güncellemem gerekir?

**C: Soru güzel de anakartı göremedim ben. Tahmin etmem gerekiyor herhalde. Bi' düşünüp geliyorum ben.**

**S:** Ben yeni bir ekran kartı aldım, HD 5670 ama problemler yaşıyorum. Oyun oynarken (Alpha Protocol) beş - altı dakikada bir takılıyor ama kısa süreli olarak, biri saniyeden az. Aynı sorun başka bir oyunda da (Modern Warfare 2) oluyor yine, beş - altı dakikada bir takılıyor.

**C: Şimdi işlemci, RAM, anakart, ekran kartı sürücüsü ve güç kaynağını bilemeden bu soruyu cevaplamam imkansız. Bu bilgileri benden saklarsan ben de cevabı senden saklarım.**

**S:** Geçenlerde işlemcimi değiştirdim, E8400 aldım. 3 GB da RAM'im var. Ekran kartımsa Palit GTS 250. Oyunlarda bir sıkıntı çeker miyim? Bana ekran kartı öner diyeceğim ama sen şimdi ATI HD 5000 serisinden bir model önereceksin. Intel işlemcide ATI ekran kartı kullanırsam sorun çıkar mı?

**C: Sistemin gayet güzel. Intel işlemcide ATI ekran kartı çalışır mı sorusunda en saçma sorular kısmında cevaplamıştım, bir kez daha cevaplamış olayım: Intel ile ATI çalışmaz diye bir şey yok. Bu bir hufafe. Sistemin idare eder. Değişime gerek yok şu anda.**



## Sistem Gereksinimleri



**James Bond 007: Blood Stone**  
007'nin hızına ulaşabilmek için tavsiye edilen sistem gereksinimleri arasında çift çekirdekli ve 2.9 Ghz hızında çalışan i3 -i5 veya i7 olursa frekansın bu kadar yüksek olmasına gerek yok- veya Phenom II işlemci, GTS 240 veya HD 3870 ekran kartı ve 2 GB bellek yer alıyor. 4.5 GB sabit disk alanı gerektiren oyun DirectX 9 desteğine sahip.



**Medal of Honor**  
Windows 7, Vista ve XP'de çalışan Medal of Honor, en azından çift çekirdekli ve 2.0 Ghz hızda çalışan bir işlemci gerektiriyor. En az 2 GB, tercihen 3 veya 4 GB bellek ise oyunun ayarlarını yükseltebilmek için şart. Ekran kartı olarak ise 7800 GT veya X1900'e gereksinim duyan oyun tek kişilik modda DirectX 9 kullanırken multiplayer modlarda DirectX 10 ve 11 desteğine sahip.



**Fallout: New Vegas**  
İşletim sistemi konusunda seçim yapmayan oyun, işlemci konusunda ise çift çekirdekli ve 2.0 Ghz istiyor. 2 GB bellek gereksinimi olan New Vegas, sabit diskte 10 GB yer kaplıyor. Ekran kartı ise nVidia 6000 serisi veya ATI X1300 ve üstü gerektiğini de belirtmekte fayda var.



**NBA 2K11**  
Oyunun tavsiye edilen sistem gereksinimleri arasında 3 Ghz çift çekirdekli işlemci, 2 GB bellek ve 10.5 GB'lık devasa bir sabit disk alanı var. Yine soldan ikinci rakamı 9 olan 7900 GT veya daha yeni serilerden GTX 460 gibi bir ekran kartı da grafikler için iyi bir tercih. NBA 2K11'in gamepad desteği olduğunu da belirtelim. Logitech ChillStream elleri terleyenler için iyi seçim olacaktır.

### ve kart hariciyse kartı değiştirin.

**S:** HP Pavilion 6570 ET dizüstü bilgisayara BIOS güncellemesi yaparken çok ses çıktığından fişi çektim. Şimdi bilgisayarı açıyorum, ekranda hiçbir şey yok. Beş saniye açık PC, sonra kapanıyor, kendi kendine reset atıp açılıyor. Yazılarınızda Flash diskle BIOS gün-

celleme demişsiniz. Yardımcı olur musunuz?  
*Hakan Taş*

**C:** BIOS güncelleme esnasında fişi çektiyseniz, şansınız çok düşük. Yine de BIOS dosyasını klasöre çıkarıp ROM olarak belleğe atın. Bellek FAT32 biçiminde olmalı. Sonra güç girişine en yakın USB portuna takın bu belleği. Daha sonra sistem açılırken -BIOS

türüne bağlı olarak - Esc veya Home tuşuna basın birkaç defa. Bellek okunuyorsa BIOS güncelleniyor demektir. Olmazsa ürünü garantiye gönderebilirsiniz. Ücretsiz tamir ederler, tabii ki fişi çektiğim demezseniz. ■

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

## SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	350 Watt Güç Kaynaklı Standart / Micro ATX	450 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel G41 Yonga Seti / / AMD 7xx Yonga Seti	Intel P4X / AMD 7XX/8XX PCIe 2.0 / e-Sata / HDMI	Intel P55- X58 / AMD 890 Yonga Seti (SATA 3.0)
İŞLEMCI	Intel Celeron E3300 / AMD Sempron 140	Intel Core 2 Duo E8XXX - Q6XXX / AMD Phenom X3 - X4	Intel Core i5 - i7 / AMD Phenom / Phenom II X4 / X6- Black Edition
BELLEK	2 GB DDR2 800	4 GB DDR2 800-1066 (2 x 2048 MB)	4 GB DDR 3 1200-1600 6 x 2048 MB DDR3 Triple Channel
EKRAN KARTI	Dahili GeForce 8100 / Dahili HD 4200	Radeon HD 5750 / HD 5770	HD 5870 / HD 5970 / GeForce GTX 470/480
SABİT DİSK	320 GB 7200 RPM	750 GB 7200 RPM	2 x 1 TB (RAID 0 / 1) / SATA II SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	22X DVD yazıcı SATA (Çift Katman)	Super Multi DVD Yazıcı SATA (Çift Katman)	Blu-ray ile 22X Multi BD/DVD Yazıcı SATA (Çift Katman)
TV KARTI	Yok	Analog - Hybrid veya DVB-5	Hybrid veya DVB-5 HD
KLAVYE / MOUSE	Kablolu Klavye ve Kablolu Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Optik Mouse	Kablolu Klavye ve Kablolu Mouse Altın Kaplama Girişli
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows 7 Home Basic	Microsoft Windows 7 Home Premium 64 Bit	Microsoft Windows 7 Professional 64 Bit
FİYAT	<b>500 Dolar</b>	<b>1500 Dolar</b>	<b>3000 Dolar</b>

ROCKO@

PSİKIYATRİ

ŞEFİK AKKOÇ

"ÖLÜ OYUNLAR  
GÖRÜYÖRÜM"





### BLADE KITTEN

Kit Ballard? Tanıyıyor muyuz? Saçlarının rengi güzelmiş, üstündekiler de güzelmiş; hatta duyduğuma göre senin bir gotik kostümün de varmış. Nereden geldin sen? Hollow Wish mi? Orası nasıl bir yer? Burası kadar güzel mi? Bak, burada güzel bir koltuk var, sonra doktorum var; biraz tuhaf biri, kafayı hafif çizmiş gibi ama iyidir, hoştur kendisi. Bize buraya neden geldiğini de anlatsana. Yok, dur, anlatma, git şimdi, sonra gel sen, ben çağırırım seni.

### FINAL FANTASY XIV ONLINE

Hep hayaller kurarım, fantastik şeyler hayal ederim, doğaüstü güçlerim olsun isterim. Ya sen? Doktor? Sen de karar mısın arada böyle? Anlatsana bir tane bana da. Çekinme, uta...aanma, sıkılma, anlat bana aklındakileri. İstersen anlatma, hayal güçlerimizi birleştirip ortak bir şeyler anlatalım birbirimize. Bu mümkün müdür sence? Bana mümkünmüş gibi geliyor ama, ama ya denediğimizde olmazsa... Hayal kırıklığına uğramak istemem ben.

### DEAD SPACE IGNITION

Hayır, hayır, hayır! Bunu bana yapma doktor! O karanlık, havasız ve korkutucu koridorlara beni yine yollama doktor! Hem bu...bu başka bir şey, bu başka bir yer, bu bambaşka bir atmosfer, bana bunu yapma doktor! Orası çok daha karanlık, çok daha boğucu, çok da... Ne? Şaka mı? Bana şaka mı yaptın doktor? Neyim ben? Senin arkadaşın mıyım?! Sen kimsin de bana şaka yapıyorsun! Gel buraya, çabuk gel doktor! Korkma, acımayacak...

### QUANTUM THEORY

Benim bilimle ne kadar içli dışlı olduğumu biliyor musun doktor? Bilim konusundan o kadar iyiydim ki bulunduğum cemiyetlerde "Doktor Emmett Brown" olarak çağırılırdım genelde. Özellikle kuantum, kuantum fiziği, ku...uantum mekaniği ve benzeri kuantumik olaylarda süperimdir, her şeyi bilirim. Peki bilim adamı olmaktan ne zaman vazgeçtiği mi biliyor musun doktor? İki tanrı misafirini, Filena ile Syd'i evime buyur ettiğimde...

### ŞİKAYETLER

- Blade Kitten
- Dead Space Ignition
- Final Fantasy XIV Online
- Quantum Theory

Not: Beybi, beybi,  
hey beybi beybi...

# Fallout: New Vegas

## Vegas ateşi, kolay kolay dinmez...

İşte çıkış tarihini gözümünden kaçırdığım bir oyun daha. Adeta bir sürpriz oldu New Vegas'ın çıkışı benim için. Star Wars'u bekleyeyim, Fable III'ü takip edeyim derken New Vegas kaynamış, ayıp olmuş bu değerli oyuna. New Vegas, kesinlikle çok eğlenceli ve derin bir oyun. Grafikselsel anlamda da, oynanış olarak da son derece başarılı. Bunu aklınızda bulundurun. Tabii ki şöyle de bir gerçek var ki oyunun derin oldukça adapte olmak güçleşiyor; hele ki daha önce Fallout oyunlarından herhangi birini oynamadıysanız, bu oyunda kafanızın karışması çok doğal. ■ **Tuna Şentuna**

### ▣ Karakter Yaratma

Karakterimiz aslında halihazırda var; o şanssız bir kurye. Yine de bu karakterin tüm özelliklerini belirlemek bize bırakılmış. Önce erkek mi, dişi mi olacağına karar veriyor, yüz hatlarını belirliyor ve ardından Vit-o-Matic'ten karakterimizin birçok farklı alandaki özelliğine puan dağıtıyoruz. Burada ne yapacağınız konusu hem önemli, hem de değil. Eğer oyunda her şeyi yapabilmeyi, biraz daha planlı bir oyun oynamayı düşünüyorsanız, tavsiyelerimi dinleyin. Diğer türlü puanları istediğiniz gibi dağıtabilirsiniz. Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility ve Luck, puanları dağıtacağımız özelliklerimiz. Bunların hepsinde ortalama bir değer belirleniyor başta ve ek olarak beş puan dağıtmamız isteniyor. Halihazırda dağıtılmış puanlardan eksiltme de yapabildiğimiz için özelliklerimizi istediğimiz gibi değiştirebiliyoruz. Size önerim, puanlarınızı şöyle dağıtmanız yönünde olacak: STR 8, PER 5, END 8, CHR 1, INT 9, AGL 5, LCK 4. Strength ve Intelligence, alacağınız güzel perk'ler için önemli, Charisma ve Luck ise önemsiz. Oyunun ilerleyen kısımlarında bu özelliklerinize +1 puan daha alacağınız için hiçbir özelliğinizi 10'a tamamlamanızı öneririm.

Vit-o-Matic'ten puan dağılımını yaptıktan sonra doktor size birkaç soru soracak ve bunların neticesinde de yetenek puanları sizin için dağıtılacak. Eğer beğenmezseniz, kendiniz de puanları dağıtabilirsiniz. Buradaki tavsiyem de Science'a, Lockpicking'e ve Guns'a önem vermeniz. Yetenek bölümünü de geçtikten sonra Traits kısmına geleceksiniz. Aslında burada da kesin bir doğru yok ama Kamikaze ve Heavy Handed, oyuna başladığınızda gayet faydalı olan iki özellik. Kamikaze, çok az daha fazla hasar alma karşılığında size +10 Action Point veriyor. Heavy Handed ise Critical Hit şansını biraz düşürerek daha fazla hasar vermenizi sağlıyor. Zaten oyunun ilerleyen kısımlarında, buralardan gelen eksileri kapatacak eşyalara kavuşabiliyorsunuz.



### ▣ Silah Kullanımı ve V.A.T.S.

Oyun ilk bakışta bir FPS gibi gözükse de konuyla pek alakası yok. Yani elinizde tüfek, dağ tepe koşarak yaratık avlayamıyorsunuz. Öncelikle elinizdeki silah ne olursa olsun, bir durun. Durduktan sonra çökün ve öyle ateş edin. Hem daha iyi hedef alacaksınız, hem de daha güçlü bir atış yapacaksınız. Bu sistem basit yaratıklar için ideal olsa da oyunun ilerleyen kısımlarında V.A.T.S. sistemine başvurmak zorundasınız. "V" tuşuyla aktif hale gelen bu modda, önünüzdeki düşmanın veya düşmanların belirli bölgelerini seçebilirsiniz ve Action puanlarınızın yettiği ölçüde atış yapabiliyorsunuz. Diyelim ki iki tane Gecko geliyoruz; V.A.T.S.'a geçtiğiniz an bulunduğunuz konuma ve özelliklerine göre, bu yaratıkların belirli bölgelerinde çeşitli "%" işaretleri göreceksiniz. Mesela kafa için %52 diyor, kol için %95, vücut için de %78. (Aslında daha çok uzvu işaretleyebilirsiniz.) Bu örnekte kolları ve vücudu seçmek kesinlikle daha çabuk bir galibiyet getirecektir. (Kamikaze trait'ini de bu yüzden seçtik işte; daha fazla Action Point, daha kesin bir sonuç...)





## ■ Göstergeler

Fallout serisine yabancı olanlar, ekrandaki göstergelere de yabancı olabilir. Bir kez alıştıktan sonra hiç de yabancı gelmeyecek olan bu göstergeleri, yandaki görüntüye göre numaralandırdık.

1. Sağlık puanınız "HP" adında yer alıyor ve çizgilerle gösteriliyor. Çizgiler azaldıkça, ölüme yaklaşıyorsunuz.
2. Harita veya oyun diliyle "mini-map". Hiçbir oyunda bu denli sade ve çizgisel olanını görmemişsinizdir. Burada ne oluyor, anlatayım. En alta gördüğünüz harfler (N, E, W, S gibi) yönleri gösteriyor. Bu harflerin iki satır üzerinde bulunan ve "v" şeklindeki ikon da sizin konumunuzu göstermekte. Bu "v" hiçbir zaman yer

değiştirmiyor ama siz döndükçe yön isimler değişiyor. Yani "v" ikonu N'ye denk gelirse anlayın ki kuzeye gidiyorsunuz. Yön isimlerinin hemen üstündeki üçgenlerle yapmanız gereken görevlerin nerelerde olduğunu işaret ediyor. Yine bu göstergede yeşil veya kırmızı çizgiler göreceksiniz; yeşil olanlar dost NPC'leri gösterirken, kırmızı olanlar tehlikeli NPC'leri işaret etmekte.

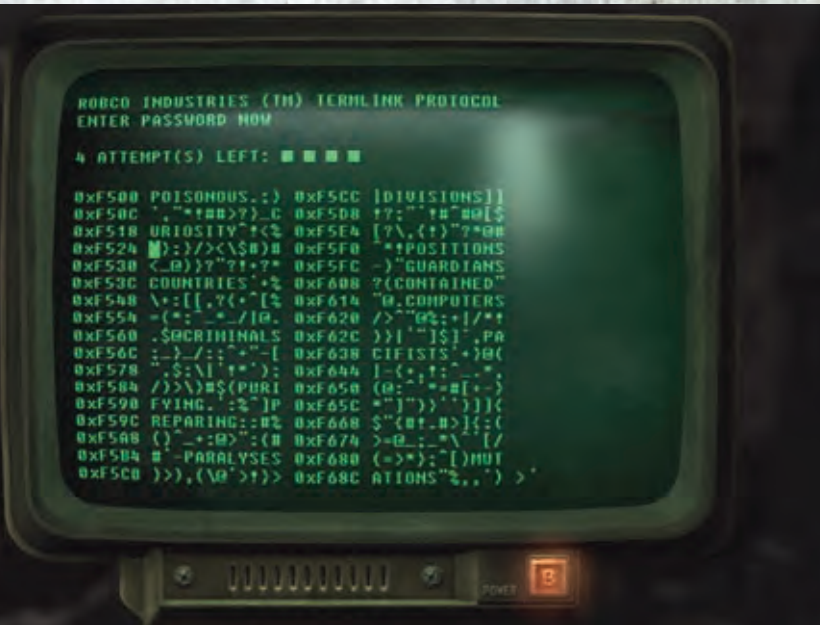
3. Sağ tarafta yer alan göstergeyi anlamak daha kolay. Burada yine çizgilerle sahip olduğumuz Action Point gösteriliyor. CND, elimizdeki silahın daha ne kadar gideceğini ve yandaki sayılar da cephanemizi gösteriyor.

## ■ Hacker İşlemleri

Science'a ve Lockpick'e neden yüksek puan verdiğimizizi açıklama vakti geldi. Science ile otomatları kırıyoruz, Lockpick ile de kasaları, kilitleti yerleri açıyoruz. Bu yeteneklerinizin puanını hemen 40'a dayamaya bakın ve bunlara +10 verecek bir eşya bularak 50'ye ulaşın. 50 puanla açabileceğiniz yerlerden gerçekten faydalı eşyalar çıkmakta.

Bir otomata yaklaştığımızda, dört kez şifre deneme şansınız olacak. Dördüncü denemede de başarısız olursanız, alet bir daha şifre denemenize izin vermeyecek. O yüzden denemelerinizi üçle sınırlı tutun ve makineden ayrılmadan birer kelime ve bunları bulmak için bir kelime uydurmanız gerekiyor. Diyelim ki dört harfli bir kelime için "TIRE" dediniz. Aletten de "1/4" cevabı geldi, yani bir harf doğru. İkinci denemede "TACO" dediniz, "3/4" oldu. T'nin ve iki harfin daha doğru olduğuna emin gibiyiz...

Lockpick işindeyse doğru noktayı tutturmamız gereken bir oyun oynuyoruz. Açacağımız kilidi, içi noktalarla dolu bir kare olarak düşünürseniz, bu karenin sadece belirli noktaları doğru bölge olarak düşünülebilir. Bobby Pin'lerle gerçekleştirdiğimiz bu işlemde illa ki şans gerekiyor; çünkü pin'i nereye yerleştirdiğimiz kararını verebileceğimiz hiçbir ipucu yok. Pin'i yerleştirdikten sonra sağa veya sola çeviriyoruz ve eğer pin anında titremeye başlarsa anlayın ki yanlış noktadasınız. Eğer bunun üstüne giderseniz, pin kırılıyor ve yeni bir pin kullanmak zorunda kalıyorsunuz.



## Para

Para birimimiz şişe kapağı ama ilerleyen kısımlarda farklı para birimleri de işin içine karışıyor. NCR ırkı, askerlere paralarını NCR Dollar'ı olarak ödüyor ve 5\$ iki kapağa denk geliyor. Caesar's Legion'in Denarius'u dört kapağa, Aureus'u ise 100 kapağa tekabül etmekte. Casino'lardaki her bir fişşe bir kapak demek.

Kazandığınız farklı para birimlerini çoğu satıcı kabul ettiği için bir sıkıntı yaşanmıyor ama New Vegas'taki asıl para birimi her zaman "caps", yani kapak olarak geçiyor.



## ▣ Kumar

New Vegas'ta olup da kumar oynamamak, yapılacak büyük bir hatadır bana sorarsanız. Oyunda para kazanmak için kumar oynamak çok kullanışlı bir yol. Casino'larda dikkat etmeniz gereken en önemli konu, sürekli izlendiğiniz. Casino içinde garip hareketler yapmamaya bakın ve çok da şanslı olmayın. Eğer çok para kazanırsanız, casino sizi bir daha kabul etmeyebiliyor. Yeterli miktarda kazanırsanız da size özel hediyeler sunuyor. Çoğu casino'ya bulduğunuz anda giriş yapabiliyorsunuz fakat bazıları ancak bazı görevleri yerine getirdikten sonra açılıyor.

Blackjack, rulet, slot oyunları ve Lucky Horseshoes, casino'larda bulabileceğiniz oyunlar arasında. Blackjack'te

amacınız kart değeri 21 veya 21'e en yakın kombinasyonu, krupiyeden kağıt isteyerek elde etmek. Bu sırada krupiyede kendine kartlar açıyor ve 21'i geçen yanarken, 21'e en yakın puanda durup daha fazla kart istemeyen oyuncuların hangisinin puanı daha iyiye o kazanıyor. Blackjack'te, gerçek oyundaki kuralların tümü geçerli. (İkiye ayırma, ikiye katlama ve benzeri.) Rulette paranızı çeşitli numaralara yatırıyor ve topun o numaralarda durması için dua ediyorsunuz. Genelde dualarınız kabul olmuyor maalesef ve sürekli kaybediyorsunuz. Hanımların tercihi slot oyunlarındaysa para atıp kolu çevirmekten ötesi yok. Slot oyunlarında Luck parametresi geçerli oluyor ve

Luck'a ne kadar puan verdiyseniz, kazanma oranınız o kadar artıyor. "Blackjack'ın yandan yemişi" olarak tabir edebileceğim Lucky Horseshoes ise kartlarınızı bilmeden 21'e en yakın puanı tutturmaya çalıştığınız, karşı tarafın lehine işleyen bir oyun. Zaten bir tane casino'da var, onu da oynamasınız olur.

Casino'lardaki oyunların dışında çeşitli bölgelerde bulabileceğiniz karakterlerle "karavan" oyunu da oynanabiliyor. Bu konuda pek zaman harcamadım zira bu oyunu oynamak için tek tek kartları bulup kendinize bir deste yapmanız gerekiyor. Kartlar satıcılarda da satılıyor, çevreden, yerden ve hatta öldürdüğünüz adamlardan da bulunabiliyor.

## Hardcore

Oyunun hemen başında size bu oyunu Hardcore modunda oynayıp oynamak istemediğiniz sorulacak. Fallout serisine yeniyseniz, buna "hayır" cevabı verin; çünkü Hardcore modu, oyunun zorluk seviyesini bir hayli arttırıyor.

Hardcore modunda tüm yaralanmalar zamanla iyileşiyor. Yani Stimpak kullandıktan ancak belirli bir zaman sonra sağlığınız düzeliyor. Aynı şekilde RadAway ile radyasyondan kurtulmak için de zaman geçmesi gerekiyor. Tüm eşyalar gibi cephanenin de bir ağırlığı oluyor ve yanınızda istediğiniz kadar cephane taşıyamıyorsunuz. Karakteriniz acıkıyor, susuyor ve uyumak istiyor. Bunları yapmazsanız yorgun düşüyor. Ve son olarak, yanınızdaki arkadaşlarınızın eğer fazla yaralanırsa ölüyorlar, sadece baygın düşmenin aksine...



## Genel Tavsiyeler

Fallout: New Vegas o kadar geniş bir oyun ki tüm dergiyi bu konuya ayırsak, oyundaki her şeyi ancak anlatabilmiş oluruz. O yüzden size biraz genel tavsiyelerde bulunma vakti geldi.

- Yazılanları mutlaka okuyun. Bu oyunu oynamak için sağlam bir İngilizce'ye gereksininiz var, bunu da unutmayın. Oyundaki diyaloglar, görevlerinizde ne yapmanız gerektiğine dair birçok ipucu içeriyor.
- Oyunu sürekli kayıt edin. New Vegas, affeden bir oyun değil ve bir görev, ufak bir dikkatsizliğiniz sonucunda aniden sonlanabiliyor. Görevleri aldıktan sonra hemen kayıt etmek, sizi saçınızı başınızı yolmaktan kurtaracaktır.
- Bethesda bu oyunda gezmenizi istemiş. Yani bir görev aldığınızda illa ki sadece o görev bölgesine gitmeyin, biraz da çevreye bakın. Her köşede sizi bekleyen sürprizler var.
- Gezdiğiniz bölgelerde bir kez daha gezmenin çok anlamı olmayacağı için "Fast Travel" özelliğini de kullanın. Ziyaret ettiğiniz bir bölge haritanıza işleniyor ve daha sonra haritanızı açarak bu bölgeye tek bir tıklamayla ulaşabiliyorsunuz.
- Her bulduğunuz eşyayı envanterinize atmayın. Önce değerine bakın, ondan sonra alın; çünkü belirli bir ağırlığı taşıyabiliyorsunuz. Ayrıca ziyaret ettiğiniz yerlerde her bölgeye bakın. Evlerin altını üstüne getirin. Kutusuydu, varilydi, bunları kaldırıncı ki altından çıkabilecek sürprizleri yanınızda götürün. Herhangi bir ağırlığı olmayan (O da nasıl oluyorsa?) cisimleri mutlaka alın. Bazıları saçma bir biçimde çok fazla paraya satılabilir.
- Silahınızı genellikle kılıfında tutun. Özellikle çift elle kullanılan silahlar koşma hızınızı düşürüyor. Ayrıca bazı NPC'ler tehdit edildiklerini sanıp korkabiliyor.
- Cephanenizi boşa harcamayın. Bunu yapmak için de V.A.T.S. sistemini sık sık kullanmayı alışkanlık haline getirin.
- Yatağa yatmaya özen gösterin. Böylece uyanınca %10 daha fazla tecrübe puanı kazanabileceksiniz.







## UWE BOLL DİYOR Kİ

"VELİ TOPLANTISI" DİYE BİR OYUN ÜZERİNDE ÇALIŞIYORUZ. THE SIMS EKLENTİSİ OLUR BELKİM!



uyarlırsa demeyin keyfe. Orta Çağ savaş biçimi silahın devreye girip de mertliğin bozulmadığı dönemlerde geçtiğinden oyun oynayan erkek milletini de daha çok tatmin ediyor. Rakibinin gözlerinin içine bakarak sözde dövüşme ve birini savaşta yenme fikri duygusal bazda daha çok tatmin yaratıyor. Halbuki yalan! Şimdi o "Kılıçla adam kestim hohoyyyt!" diyen arkadaşın eline versem gerçek kılıcı muhtemelen kuyruğu kıstırıp dağ bayır kaçar. Atalarımızın cesaretine sevgilerle...

## MODERN SAVAŞLAR

İkinci Dünya Savaşı'nı söndürdükte söndürdük; popülerliğini söndürdük. Şu an günümüz savaşları daha popüler. Her ne kadar İkinci Dünya Savaşı temalı FPS'ler ortamları kırıp geçirmiş olsa da benim inancıma göre yakında bu dava kapanacaktır ve insanlar sıkılacaktır. Bu durumda ya bu türü bilgisayar teknolojileri yaşatır -ki yaşatır- ya da oyun yapımcılarını savaş atmosferi için daha yaratıcı olmaya itecek beyin fırtınaları bekliyoruz. Vallahi onlar düşünsün; yaparlarsa oynarız, yapmazlarsa kendi kayıpları. Sonuca gelirsek patır kütür mermilerin uçtuğu ve her yanda patlamaların olduğu ortamlardan haz ediyoruz. Peki gerçekte haz eder miydik bu durumdan? Muhtemelen ellerimizi açıp "Allahım kurtar" derdik. İşte size güzel bir paradoks. Çıkan berbat sonuç şu ölüm tehlikesi olmadığı sürece savaş seviriyoruz. Olsun pozitif bakalım ve "Öldürmeden savaşmak en güzeli" diyelim.

## ŞEHİR

Son olarak şehir atmosferi, sınırsız yakın dolaşım alanı sunduğu takdirde çok çekici ve popüler haller alıyor. GTA bu alanda damgasını vurdu. Farklı zamanların şehir ortamları da yine çekici oluyor örneğin Assassin's Creed II bu örneklerin başında gelir. Çok uzun ömürlü bir atmosfer olduğunu

## HAYAL EDİYORUM

Yeni ufuklar açacak tazecik bir oyun türü ve bu türün geçeceği ortamları hayal ediyorum. Yaklaşık 10 yıldır bu çalışmalarım sürüyor ve sonunda ulaştığım sonuç: Gitar Hero İbrahim Tatlıses. Kısacası bu işi oyun yapımcılarına bırakıyorum ben işin içinden çıkamadım. Bu arada All Points Bulletin'a "Rest in peace" dileklerimi buradan iletiyorum.

söyleyebiliriz. Fakat modellemeler ve grafikler anlamında da çok fazla emek istediği ortada. Mafia 2'ye de selam olsun. En güzel yanı da şudur; bu sanal ortamlar yaratılıyor ve bizler bu sayede o dönemi deneyimlemiş oluyoruz. Bu işi en iyi yapan oyun firması da tartışmasız Rockstar. Sanıyorum kimsenin buna itirazı olmaz.

Aslında şimdiye kadar olan bölümden şöyle bir sonuca varıyoruz. "Günümüz dünyası monoton!" Hemen düzeltelim aslında monoton değil kendisi. Sadece biz fazla tembeliz kendi dünyamızı keşfetmediğimizden monoton zannediyoruz. Esas monoton olan dünya değil de kendimiz olmayalım sakın? Felsefeyi bir yana bırakırsak mistisizm, teknoloji ve farklı deneyimler sunan atmosferler hepimize haz veriyor.

Kalan atmosferler yok değil ama buna önümüzdeki ay devam edelim... ■

# PC TOP 10



## Batman: Arkham Asylum

Çizgi romandan, diziden, filminden ya da herhangi bir eserden oyuna uyarlanan gelmiş geçmiş en yapım belki de.

### Sistem Gereksinimleri

2.8 Ghz İşlemci / 1 GB RAM / 256 MB Ekran Kartı

**Yapım** Rocksteady

**Dağıtım** Eidos

**Çıkış Tarihi** 2009



## Battlefield: Bad Company 2

Bad Company'nin devam oyunu, sadece Battlefield serisinin en iyi oyunu olmakla kalmadı, Call of Duty 4: Modern Warfare'ı da geride bıraktı.

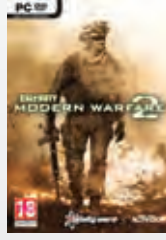
### Sistem Gereksinimleri

3.0 Ghz İşlemci / 2 GB RAM / 512 MB Ekran Kartı

**Yapım** EA DICE

**Dağıtım** EA

**Çıkış Tarihi** 2010



## Call of Duty: Modern Warfare 2

Activision'ın en çok güvendiği para basma makinelerinden Call of Duty serisi, son oyunuyla yine zirve yaptı.

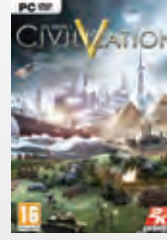
### Sistem Gereksinimleri

3.2 Ghz İşlemci / 1 GB RAM / 256 MB Ekran Kartı

**Yapım** Infinity Ward

**Dağıtım** Activision

**Çıkış Tarihi** 2009



## Civilization V

Civilization serisinin kalitesi beşinci oyunda da karşımızda. Yeni taktiğe dayalı savaş sistemi de cabası.

### Sistem Gereksinimleri

2,0 Ghz İşlemci / 2 GB Bellek / 512 MB Ekran Kartı

**Yapım** Fireaxis Games

**Dağıtım** 2K Games

**Çıkış Tarihi** 2010



## Colin McRae: DiRT 2

Yarış oyunlarının en iddialı yapımcılarından Codemasters, Colin McRae'nin hatırasını başarıyla yaşatıyor.

### Sistem Gereksinimleri

3.0 Ghz İşlemci / 1 GB RAM / 256 MB Ekran Kartı

**Yapım** Codemasters

**Dağıtım** Codemasters

**Çıkış Tarihi** 2009



## Dragon Age

Birçok kaynak tarafından 2009 yılının en iyi RPG'si seçilen, BioWare'in tarihindeki en önemli yapımlardan biri.

### Sistem Gereksinimleri

1.8 Ghz İşlemci / 1 GB RAM / 128 MB Ekran Kartı

**Yapım** BioWare

**Dağıtım** Electronic Arts

**Çıkış Tarihi** 2009



## Just Cause 2

Devasa bir haritada bize serbestçe dolaşma imkanı tanıyan, aksiyonun tavan yaptığı bir "sandbox" yapımı.

### Sistem Gereksinimleri

3.0 Ghz İşlemci / 2 GB RAM / 256 MB Ekran Kartı

**Yapım** Avalanche Studios

**Dağıtım** Eidos

**Çıkış Tarihi** 2010



## Machinarium

Bir Flash oyununun bile şaheser olabileceğini kanıtlayan Machinarium, 2009 yılındaki favorilerimizden biriydi.

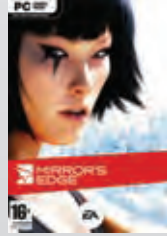
### Sistem Gereksinimleri

1.8 Ghz İşlemci / 512 MB RAM / 32 MB Ekran Kartı

**Yapım** Amanita Design

**Dağıtım** Mamba Games

**Çıkış Tarihi** 2009



## Mirror's Edge

Mirror's Edge piyasaya sürülmeden önce beklentilerimiz yüksekti belki ama oyun elimize geldiğinde anladık ki Faith "yüksek atlamada" yeterince başarılıydı.

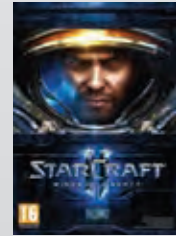
### Sistem Gereksinimleri

2.4 Ghz İşlemci / 1 GB RAM / 256 MB Ekran Kartı

**Yapım** EA DICE

**Dağıtım** EA

**Çıkış Tarihi** 2009



## StarCraft II

Yıllarca süren bekleyiştikten sonra StarCraft II tabii ki çok sağlam bir şekilde karşımıza çıktı ve strateji türündeki durgunluğu bozdu.

### Sistem Gereksinimleri

2,4 Ghz İşlemci / 2 GB Bellek / 512 MB Ekran Kartı

**Yapım** Blizzard

**Dağıtım** Blizzard

**Çıkış Tarihi** 27 Temmuz 2010

Bu ay ne oynadık



## Medal of Honor

FPS türü şu an iki serinin hakimiyetinde: Call of Duty ve Battlefield. Bu iki serinin karşısına Medal of Honor doğru düzgün hiçbir yenilikle çıkmazsa, oyuncuya daha önce tattığı tatlıları tuzsuz bir

şekilde sunarsa haliyle yüksek bir not alamaz; yukarıdaki güzel oyunların arasına da katılamaz. Biz Medal of Honor oynadık bu ay ama hiçbirimiz fazla keyif almadık oyundan.

### Sistem Gereksinimleri

3 Ghz İşlemci / 2 GB RAM / 512 MB Ekran Kartı

**Yapım** EA

**Dağıtım** EA

**Çıkış Tarihi** 12 Ekim 2010



# 360 PS3 PS2 TOP 10



## FIFA 11 PS3

FIFA'nın istikrarlı yükselişi devam ediyor. Oynanış sistemindeki, animasyonlardaki gerçekçilik ve tutarlılık FIFA 10'a göre çok daha yüksek seviyede.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

**Yapım** EA  
**Dağıtım** EA  
**Çıkış Tarihi** 2010

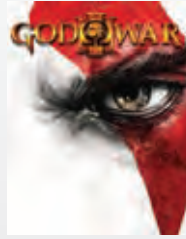


## Gears of War 2 360

Marcus Fenix ve adamları (ve testeresi) 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

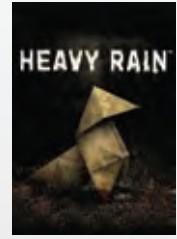


## Halo: Reach 360

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 2 PS3

Ne olacağı tanımlarından belliydi Killzone 2'nin, sonunda da PlayStation 3'ün en başarılı yapımlarından biriyle karşılaştık. "Konsolda FPS oynamaz" diyenlere özel...

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

**Yapım** Guerilla  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2009



## Lara Croft and the Guardian of Light 360

İzometrik kamera özlemini gideren Lara'nın bu macerası hem oyun dünyasına, hem de Lara'ya yepyeni bir tat getirdi.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

**Yapım** Crystal Dynamics  
**Dağıtım** Square Enix  
**Çıkış Tarihi** 18 Ağustos 2010

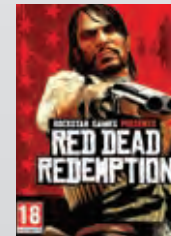


## LittleBigPlanet PS3

Oyun kavramını tekrar gözden geçirmemize neden oldu LittleBigPlanet, yaratmanın ne kadar zevkli olduğunu tekrar hatırlattı.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

**Yapım** Media Molecule  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2008

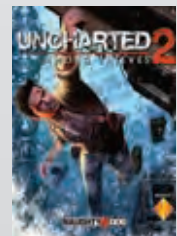


## Red Dead Redemption PS3

Sandbox oyunlara Vahşi Batı temasıyla bambaşka, kaliteli bir soluk getiren Red Dead Redemption, uzun süre bu listeden düşmeyecek bir oyun.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

**Yapım** Rockstar  
**Dağıtım** Rockstar  
**Çıkış Tarihi** Mayıs 2010



## Uncharted 2: Among Thieves PS3

Geçen yıl Uncharted bizi epey etkilemişti. Uncharted 2, ilk oyunu ikiye katlayacak kadar başarılı. Gerisini siz düşünün artık.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

**Yapım** Naughty Dog  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2009

Bu ay ne oynadık



## NBA 2K11 (Xbox 360)

2K'in EA'in serisine karşı üstünlüğü devam ediyor. Şefik'in de 2K'de bize karşı üstünlüğü devam ediyor. Haliyle 2K'in de bize karşı üstünlüğü... Fazla kafanızı karış-

tırmayalım; NBA 2K11 gerçekten hem oynaması, hem de izlemesi zevkli bir oyun. Michael Jordan'da tekrar kontrol etme şansı yakalamamız cabası.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

**Yapım** Visual Concepts  
**Dağıtım** 2K Games  
**Çıkış Tarihi** 5 Ekim 2010

# Mobil TOP 10



## Crisis Core: FF VII

Bitmek tükenmek bilmeyen ve büyük bir hayran kitlesine sahip olan Final Fantasy serisini PSP'de en iyi temsil eden yapımdı Crisis Core.

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Square Enix  
**Dağıtım** Square Enix  
**Çıkış Tarihi** 2008



## Echochrome

Her şeye yeni bir bakış "açısı" getiren ve basit bir tasarıma sahip olan Echochrome, yaratıcı oyun yapısıyla kendine farklı bir oyuncu kitlesi edindi.

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Sony  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2008



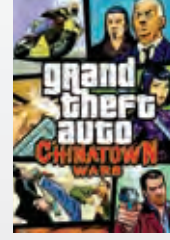
## GoW: Chains of Olympus

Kendisine God of War'un adını bir adım öteye taşımak görevi verilince Olympos'un zincirleri bile tutamadı Kratos'u.

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Ready at Dawn  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2008



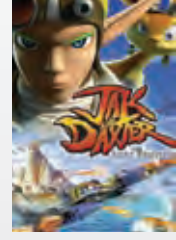
## GTA: Chinatown Wars

GTA gibi uçsuz bucaksız bir oyunun, elimizdeki küçük oyun konsollarında yer alması gerçekten heyecan verici. Teknoloji nelere kadir...

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Rockstar Leeds  
**Dağıtım** Take Two  
**Çıkış Tarihi** 2009



## Jak and Daxter: The Lost Frontier

PlayStation 2'nin en renkli karakterlerinden Jak ve Daxter, yanlarına Kiera'yı da alıyor ve onun görevini yerine getirmek için yola koyuluyor.

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** High Impact  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2009



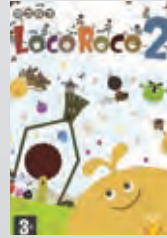
## Jeanne D'arc

Fransa'nın adalet sembolü olan Jeanne D'arc, kendine PSP'de de yer buldu ve türe getirdiği yeniliklerle konsolun en başarılı RPG'lerinden biri olmayı başardı.

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Level 5  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2007



## LocoRoco 2

PSP platformunun en yaratıcı oyunlarından biri olan LocoRoco, ilk oyunu gibi ikinci oyunuyla da oldukça başarılı oldu ve bize eğlence dolu saatler yaşattı.

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Sony  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2008



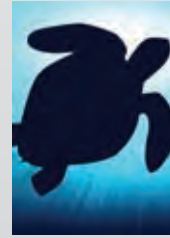
## MGS: PW

PSP gibi teknik anlamda PS3 ve Xbox 360'a göre çok daha sınırlı bir platformda, böylesine başarılı bir oyunun ortaya çıkması, Kojima'yı bir kez daha takdir etmemizi sağladı.

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Kojima Productions  
**Dağıtım** Konami  
**Çıkış Tarihi** 2010



## Mission: Deep Sea

Tamamıyla Türk bir ekip tarafından geliştirilen Mission: Deep Sea, farklı oynanış sistemi ve özgün yapısıyla dikkat çekiyor.

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Hiccup Studios  
**Dağıtım** Chillingo  
**Çıkış Tarihi** 2009



## Silent Hill Origins

Survival / Horror türünün ölümsüz isimlerinden Silent Hill'in son versiyonu, PSP'ye de bir ziyaret yapıp bizi yerimizden sıçrattı.

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Black Rock Studio  
**Dağıtım** Konami  
**Çıkış Tarihi** 2007

Bu ay ne oynadık



## Phantasy Star Portable 2 (PSP)

Masa başında MMORPG'lere, MMOFPS'lere dalmak; rahat kanepelerde oyunların online modlarının tadını çıkarmak bize çok yeni kavramlar değil. PSP'de bir MMORPG oynamak da yeni bir kavram değil fakat

bu tür oyunlar yaygınlaşmadığı için hala alışamadık duruma. İnsan garip hissediyor her ortamda online oyun oynayabilince. Peki bunun yanında Phantasy Star Portable 2 nasıl bir oyun? Vasati 40 çöp...

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** SEGA  
**Dağıtım** SEGA  
**Çıkış Tarihi** 14 Eylül 2010

# LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

69 TL

## ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum  Yenileme

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

**Abonelik Bedelini**  Havale ile gönderiyorum  Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz  Advantage  Axess  Bonus  Maximum  World

**Kart Sahibini Adı Soyadı:** \_\_\_\_\_

Visa  Master Card

**Kart No:** \_\_\_\_\_

**Son Kullanma Tarihi:** \_\_\_\_\_ **Güvenlik No:** \_\_\_\_\_

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

**ABONE  
OLMAK İÇİN**  
0212 478 0 300  
www.doganburda.com

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

**Yurtiçi kargo**

ile imza karşılığı  
teslim edilecektir.

## Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

69 TL

Bu form 30 Kasım 2010 tarihine kadar geçerlidir.

### Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası  
İstanbul Kurumsal şubesi  
IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936  
Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.  
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adrese posta veya faks yoluyla ulaştırınız.  
\*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

**\*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)**

Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

**Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.**

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL

Tel: 0212 478 0 300

Faks: 0212 410 35 12-13

E-Posta: abone@doganburda.com

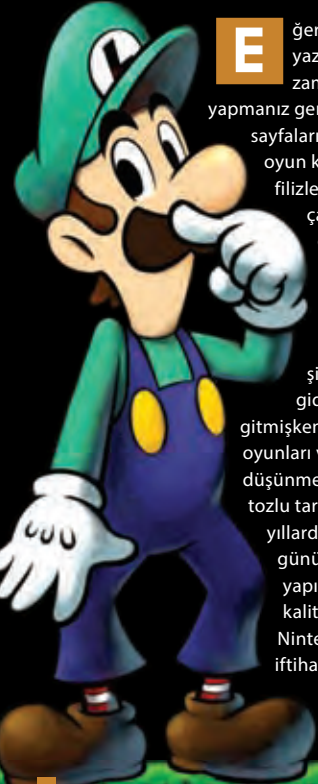
Web: www.doganburda.com





# MARIO BROS.

## ZIPLAMAK İSTİYORUM ANNE!



**E**ğer adınızı tarihe altın harflerle yazdırmak istiyorsanız doğru zamanda, sıra dışı hamleler yapmanız gerekir. Mesela, bir oyunu tarih sayfalarına kazımak istiyorsanız, oyun kavramının yeni yeni filizlendiği bir zamanda öyle bir çalışmaya imza atmalısınız ki olabilecek en basit temeller üzerine inşa edilmiş bile olsa, asırlar sonra adından bahsettirebilsin oyununuz. 1983 yılına doğru uzanalım şimdi. Hatta iki yıl daha geri gidelim, hazır o kadar geri gitmişken... "O zamanlarda bilgisayar oyunları var mıydı ki?" diye düşünmeden edemiyor insan; lakin tozlu tarih sayfaları gibi görünse de o yıllarda öyle oyunlar yapıldı ki günümüzde üstün teknolojik alt yapılarına rağmen hala onların kalitesine erişilemiyor. Nintendo'nun medarı iftiharlarından olan Donkey Kong da işte o dönemden bu güne kadar taşınabilen ve

adı geçtiği zaman insanların yüzünde tatlı bir tebessüme yol açan nadir eserlerden bir tanesi.

Neden konumuzun Donkey Kong'la başladığını merak edenleriniz vardır belki. Hemen anlatıyorum... 1981 yılında Shigeru Miyamoto tarafından inşa edilen bir oyun Donkey Kong. Konumuza alakasıysa, Mario'nun ilk olarak kendini gösterdiği platform olması. Gerçi, görünüşü her ne kadar aynı olsa da ismi ve mesleği farklıydı o maceradaki Mario'nun. Marangozluk vasfı altında "Jumpman" olarak fonksiyonel bir isim seçilmişti zira bu isim, olayın temeline birebir oturuyordu. Donkey Kong'un esaret altına aldığı prensesi hoplayıp zıplayarak ve her türlü engeli aşarak kurtarmamız gerekiyordu. Bu derece basit ama bir o kadar da eğlenceli bir temelden doğan iki önemli oyun karakterine sahip olmuştu oyun dünyası böylece. Ancak 1983 yılında bu ikilinin yolları ayrılacaktı ve Jumpman, yoluna

bambaşka bir kulvardan devam edecekti.

Donkey Kong'un elde ettiği başarı, Miyamoto'ya yeni ve daha farklı bir proje için zemin hazırlamıştı. Yaklaşık aynı temel üzerine inşa edilecekti bu oyun da ama bu sefer hem oyunun hikayesi, hem karakterleri, hem de oynanış tarzı bambaşka olacaktı. New York'un kanalizasyon sisteminde tuhaf yaratıklar görülmüştü ve bu yaratıkları temizlemek için üstün yeteneklere ihtiyaç duyulmuştu. Böylece Jumpman, marangozluktan tesisatçılığa terfi etti ve ismi de Mario olarak değişti. İlerleyen yıllarda





oyun dünyasında saygın bir karakter haline gelecek olan bu ismin kaynak noktasıysa, Miyamoto'yu borçları yüzünden sıkıştıran ev sahibinden başkası değildi. Mario'ya eşlik etmesi için kardeşi Luigi de kadroya katılmıştı ve böylece oyunun ismi de ortaya çıkmış oldu: Mario Bros.

#### Dünyanın en ünlü kardeşleri...

Az önce de belirttiğim gibi, Donkey Kong'un oynanış yapısını temel alıyordu Mario Bros. Ancak bu sefer ortalıkta ne bir prenses vardı, ne de bir goril. New York'un kanalizasyonunu istila eden şirin yaratıkları temizlememiz bekleniyordu bizden.

dayanıyor. Oyunun tasarım aşamasında "yeşil boru" fikri ne kadar abes olsa da Miyamoto'nun elindeki renk paletinin sağladığı imkanlar kısıtlıydı. Üstelik bu renk, oyunu renkli göstermesi amacıyla özel olarak seçilmişti.

#### Boinnng! Boinnng! Clinnnk! Clinnnk!

Ve yıl 1985... Dünyanın gelmiş geçmiş en iyi oyunlarından biri piyasaya çıkıyor. Projenin başındaysa yine Shigeru Miyamoto var. Oyunun adı Super Mario Bros ve bu oyunu oynamayanlar bile isminden haberdardır. O ses efektlerini, o eğlenceyi ve o melodileri nerede görseyiz ve

## Donkey Kong'un oynanış yapısını temel alıyordu Mario Bros

Birkaç kattan oluşan platformlara serpiştirilen yaratıkları altlarından zıplayarak tepetaklak ediyorduk ama bu sistem, ilk etapta Miyamoto'ya çok basit ve yavan görünmüştü. Yani yaratıkları sadece bu yolla imha etmek, oyunu oldukça basit bir hale sokuyordu. Bu yüzden ikinci bir hareket olarak, yaratıkları tepetaklak ettikten sonra tekmelememizi gerektiren bir sistem daha yerleştirildi oyuna. Tekmelemediğimiz yaratıklarsa tekrar hayata dönüyorlardı ve bu sefer daha hızlı hareket etmeye başlıyorlardı.

Zayıf noktaları karın bölgesi olan bir yaratık olarak kaplumbağa modeli, biçilmiş bir kaftandı ve böylece hemen hemen tüm Mario Bros oyunlarında boy gösteren Shellcreeper'ların da doğumu gerçekleşmiş oldu. Bu sevimli kaplumbağalar haricinde Fighter Fly ve Sidestepers gibi daha farklı yeteneklere sahip yaratıklar da kadroya dahil olmuştu. Oyunun yapımçılık kürsüsündeki ikinci isim olan Gunpei Yokoi, Mario'nun yüksekte düşünce ölmemesine dair bir tavsiyede bulunmuştu Miyamoto'ya zira Donkey Kong'da Jumpman, belirli bir yükseklikten düşünce ölüyordu. Miyamoto, başlangıçta bu fikre pek sıcak bakmadı ama ilerleyen süreçte Mario'ya insanüstü güçler vermenin bir sakıncası olmayacağına, hatta oyunun eğlencesini daha da artıracığına kanaat getirdi. O meşhur yeşil boruların temeli bile bu oyuna

duysanız aynı isim aklınıza gelir: Super Mario Bros.! Neydi bu oyunu özel yapan ve hafızalara kazıyan? Belki de oyunun içeriğindeki her şey... O tarihlerde bir oyunda bu kadar eğlenceyi bir arada bulabilmeniz muhtemelen imkansızdı. Yani Super Mario Bros., imkansız gerçekleştiren bir oyundu belki de. Yine Mario ve Luigi kardeşler



başroldeydi. Mushroom Kingdom'ın rengarenk evreninde Bowser adlı ejderhanın kaçırdığı Prenses Toadstool'u kurtarmak için deliler gibi çaba sarf ediyorduk. Bu süreçte üzerine zıplayarak öldürdüğümüz yaratıklar, altlarından zıplayarak kıldığımız kutucuklar, yiyerek büyüdüğümüz mantarlar, topladığımız altıncıklar, içine girerek Mushroom Kingdom'un gizemlerini ortaya çıkardığımız yeşil borular ve saymakla bitmeyecek daha bir ordu detay, eğlenceye katıyordu.

Super Mario Bros., bütün bu detaylarla birlikte zaten başarılıydı ama oyunun müzikleri, bu başarıyı birkaç adım öteye taşıyordu. Legend of Zelda gibi diğer bir başarılı başlığın melodilerinde de imzası bulunan Koji Kondo'nun ruhandan fişkirmişti o notalar ve Super Mario Bros.'u günümüze kadar taşıyan en önemli detaylardan sadece bir tanesi olmuştu.

Böyle bir geçmişe şu anda bakınca aklıma komik diyaloglar geliyor. Hani oyundan anlamadığı düşünülen birine "Sen git Mario oyna!" derler ya... Acaba hiç düşünmüşler midir, o adamı sırf yapı yapı olmuş egolarını tatmin etmek adına dünyanın en çok satan ikinci oyununa yönlendirdiklerini? Hayat böyle ironilerle dolu işte... Evet... Mario Bros, Wii Sports'un 2006 yılında liderliği ele geçirdiği tarihe kadar dünyanın en çok satan oyunu unvanını elinde bulunduruyordu. Şu anda 40 küsur milyonluk satış rakamıyla da ikinci sırada yer alıyor. Bir oyunun çok satması, o oyunu göklere çıkarmaya yeter mi? Tartışılır... Ama siz de biliyorsunuz ki Mario Bros'un bu başarıyı elde etmesinde haklı gerekçeler var. Hala yaşıyor Mario ve hala oyunları büyük bir keyifle oynanıyor. Demem odur ki oyundan anlamıyorsanız eğer, gönül rahatlığıyla ve ısrarla Mario Bros. oynamaya devam edebilirsiniz. Saygılar... **Ertekin Bayındır**



**Nerede  
sörf yapacağınızı  
bilmiyor musunuz?**



**Teknoloji ve bilgisayar konusunda en doğru adres**

**[www.chip.com.tr](http://www.chip.com.tr)**



# Kültür & Sanat

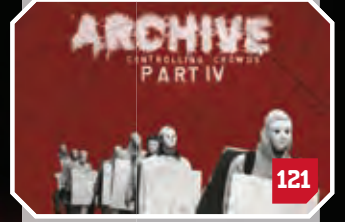
Kasım'da Smackdown başkadır...

**1** 8 Nisan 2010 tarihi, Türk Smackdown takipçileri için çok önemli bir tarihti. Abdi İpekçi Arena'da müthiş bir şov gerçekleşecekti. Fakat İzlanda, yanardağ, volkan, kül, kül bulutları derken bu güzel organizasyon Kasım'a ertelenmişti. Ve Kasım geldi, çattı. Yine aynı mekanda, yine aynı saatlerde, 14 Kasım'da Smackdown'un yıldızları ter dökcek. Bunun dışındaki etkinlikler, Ekim ayının kitapları, websiteleri, albümleri, filmleri içinse ter dökmenize gerek yok. Sayfayı çevirmeniz yeterli.



## Kara Kule - İhanet

Marvel çalışanları, bir Stephen King eserini alıp baştan aşağıya elden geçirerek ortaya bir çizgi roman çıkarırsa ne olur? Bizce güzel şeyler olur...



## Controlling Crowds IV

Şöyle Massive Attack'ın albümlerinin tadında güzel, yeni bir albüm dinlemek isterseniz Archive'in son albümü sizi bekliyor.

## Puanlama Sistemi

En iyi filmler, kitaplar, albümler...





## Resimli Roman [www.resimliroman.net](http://www.resimliroman.net)

Çizgi roman tutkunlarına...

Çizgi roman bir kere bulaştığınız zaman vazgeçemediğiniz, görselliği ve hikayeyi tek çatı altında buluşturmuş bir yaşam biçimi. www.resimliroman.net sitesi de Türkiye'de tam 11 yıldır her gün artan arşiviyle, çizgi roman dünyasını okuyucusuyla buluşturan eşsiz bir kaynak. Çizgi roman dünyasından son haberlere, yazarlara, çizimlere ve Türkiye'de yayımlanmış bütün çizgi roman kitaplarına ayrıntılıyla ulaşabileceğiniz sitede çizgi roman kahramanlarının

detaylı dosya konularını okuyabilir, yılların arşivinden görselleri inceleyebilirsiniz ve çizgi roman serileri hakkında bilgilere ulaşabilirsiniz. Bunun dışında foruma da sahip olan sitede, neredeyse çizgi roman tarihini didik didik edip bilgi alışverişinde bulunabilmeniz de mümkün. www.resimliroman.net, çizgi romana seven veya yeni merak salmaya başlayanlardan biriyerseniz, kesinlikle kaynak olarak kullanabileceğiniz yegane sitelerden biri. ■ Ayça Zaman

## Kara Kule - İhanet

Stephen King

Stephen King'i okumayanınız veya duymayanınız yoktur herhalde. Toplamda yedi kitaptan oluşan Kara Kule serisinde, Stephen King'in yaratmış olduğu fantastik evrendeki "Roland" isimli şövalyenin, kötülöklere bir son vermek amacıyla Kara Kule'ye yapmış olduğu seyahat anlatılıyor.

Kara Kule serisinin bu kadar çok sevilmesinden sonra, çizgi romanı da bu ay artık raflardaki yerini alıyor. Kara Kule - İhanet'te Marvel yazarlarından Robin Furth ve Peter David, hikayeyi baştan ele almış, illüstratör Jae Lee ve Richard Isanove ise çizgi roman haline getirmişler. Roland'ın maceralarına farklı pencereden bakmak isteyenler, Altın Kitaplar Yayınevi'nden çıkan Kara Kule - İhanet çizgi romanına mutlaka göz atınlar.

■ Ayça Zaman



## Beowulf

Caitlin R. Kiernan

Beowulf filmiyle ünlenen destan, 2007 yılında daha büyük kitlelere ulaşsa da aslında hikayemiz oldukça eskilere dayanmaktadır. Coraline, Stardust ve Sandman ile büyük kitlelere adını duyuran Neil Gaiman'ın ve Roger Avary'nin senaryosundan yola çıkan Caitlin R. Kiernan, bu romanla Beowulf'u yeni nesiller için baştan yazdı. Yenilenmeyen kahraman Beowulf'un korkunç



canavar Grendel ve onun annesi ile olan bitmek bilmeyen mücadelesine, ejderhaların etrafını sardığı zamanlara ve Kraliçe Wealtheow'un de içinde bulunduğu krallığın destanına daha yakından bakmak için pek de geç kalmış sayılmazsınız. Beowulf filmi severler için hikayeye daha da yakından tanık olabileceğiniz, Caitlin R. Kiernan'ın ele aldığı esere İthaki Yayınları aracılığıyla ulaşabilirsiniz.

■ Ayça Zaman

## Etkinlikler



### The Go Find / Salon İKSV - İstanbul

11 Kasım

22 Nisan 2010'da yanardağ faciası yüzünden ertelenen ve aylardır beklediğimiz Morr Music etiketli The Go Find, 11 Kasım akşamı İKSV Salon'da!

### Ayın diğer etkinlikleri

11 Kasım: The Go Find / Salon İKSV - İstanbul

14 Kasım: WWE - Smackdown! / Abdi İpekçi Arena - İstanbul

22 - 23 Kasım: Midlake / Salon İKSV - İstanbul

23 Kasım: Ed Harcourt Solo / Babylon - İstanbul

27 Kasım: Efterklang / Babylon - İstanbul





## Barbara

### We are Scientists

“Bizler bilim insanıyız” ismi ile duruşlarına bakmayın sevgili LEVEL’cılar; arkadaşlar müzik insanı. Üstelik de komikler. “Barbara” bu sevimli grubun beşinci stüdyo albümü. Amerikan topraklarındaki Britanya indie müziğinin etkisini tamamen gösteren bir albüm ve sound eşliğinde grubu dinlemek isteyenleri bekleyen 10 şarkı var. “Mainstream” dediğimiz hani “ana çizgiden uzak olmayan” bir sound ama zaman zaman kendine ciddi

8

alternatif sound eşliğinde dakikalar üretmiş bir albüm. Amerikalıların şehir, eyalet vs. isimlerini verdikleri albüm ve şarkılarına bir önyargı ile sevisimsiz bakarım (Memphis, Kentucky...) ama buna rağmen albümde Pittsburgh ve Ambition şarkılarını pek sevdim. **■ Turgut Taneli**



## Controlling Crowds IV

### Archive

Oldukça geç olsa da son albümleri ülkemizde de satılan, hatta sessiz sedasız Dolmabahçe Park’ta geçtiğimiz ay sonunda konser de veren bu müzikal kolektif, anavatanı İngiltere’de bile bana göre hak ettiğinden daha az bir popülariteye sahip.

1994’den bu yana sekiz stüdyo albümü üreten Archive, bu son albümü ile de gerçekten temsilcileri olduğu elektronik ve

9

trip-hop türlerine -bana göre- son derece başarılı bir çalışma daha eklemiş. Baştan sona keyifli ve tempolu bir albüm; Bristol Sound ve özellikle Massive Attack severlere öneriyorum. **■ Turgut Taneli**



The Tree

## filmekimi

Bir sonbahar daha salonlarda geçti...

Son yıllarda film festivallerine gösterdiğim katılım, bu sonbaharda zirveye ulaştı ve yedi gün içinde 14 film izleyerek bireysel bir rekora imza attım. İstanbul Kültür Sanat Vakfı tarafından düzenlenen filmekimi, 8 - 15 Ekim haftası boyunca sanat ve sinema severleri salonlarda buluşturdu. Birbirinden ilginç, dikkat çekici ve eğlenceli filmlerin yer aldığı festival, tabii ki ağır ve zaman zaman sıkıcı filmlere de ev sahipliği yaptı. Bu yıl filmekimi takviminde 31 film vardı ve pek de detaya girmeden, çok fazla araştırıp soruşturmadan tercih listesi hazırlayarak filmleri izlemeye başladım.

Mümkün olan en fazla sayıda filmi seçmiş olmam, iyi film oranını düşürebilirdi ama ilk günden itibaren gittiğim hemen hemen her film birbirinden güzel, etkileyici ve eğlenceli yapımlardı. 14 film arasından en çok beğendiklerimse Ağaç (The Tree), Güzel Bir Hayat Düşlerken (Cirkus Columbia), Mezara Kadar (Get Low), Mutluyum Devam Et (Happythankyoumoreplease), Nefes Nefese (Inhale), Sihirbaz (L'illusionniste), Şeytanı Gördüm (Akmareul Boattda) ve Tehlikeli Yol (Route Irish) oldu.

Ağaç, kocasını kaybeden bir eş ile babasını kaybeden çocukların duygusal travmasını anlatan, daha da ileri giderek bunu dev bir ağaca yansıtan bir ailenin hikayesini konu alıyordu. Ünlü aktris Charlotte Gainsbourg’un başrolde olduğu filmin gerçek yıldızıysa Simone karakterini canlandıran, sekiz yaşındaki sevimli oyuncu Morgana Davies’di. Ağacı babasının yerine koyan ve babasının bu yolla kendisiyle konuşabildiğini düşünen Simone’un bu tavır, ilk başta ailenin diğer fertleri tarafından garipseniyordu ama anne de bu süreçte katılınca duygusal bir dönem başlamış oldu.

Başrolünde Robert Duvall (Felix) ve Bill Murray (Frank) gibi önemli isimlerin yer aldığı Mezara Kadar, festivalin bir diğer duygusal ve bir o kadar da ilginç filmiydi. Yıllar önce yaşadığı bir olaydan sonra kendi kabuğuna çekilen Felix, sahip olduğu arazinin

ortasındaki kulübesinde yalnız ve tek bir yabancıyı bile kendisine yaklaştırmayan bir yaşam sürüyor. Bu süreçte insanların kendisi hakkında tuhaf hikayeler uydurmasıysa Felix’in merakını artırıyor ve en sonunda Felix, kendi adına -hayattayken- bir cenaze töreni düzenlenmesi için Frank’in şirketini görevlendiriyor. Bu noktadan sonra gelişen olaylara filmin gelişim ve sonuç kısmını oluşturuyor ve haliyle ben de susuyorum.

Festivalin animasyon açığını kapatan Sihirbaz da oldukça eğlenceli bir film. Sihirbazların artık ilgi çekmediği bir dönemde işini icra etmeye çalışan ve yaşı ilerlemiş bir sihirbaz, en sonunda şehir şehir gezerek kendine yeni bir sahne arar. Bir keresinde İskoçya’daki bir köyün barında sahne alan sihirbaz, burada küçük bir kız çocuğu olan Alice’e yardım eder ve istemeden de olsa bu küçük kızın, peşine takılmasına vesile olur. Yapılan numaraları gerçek sanarak büyülenen Alice’in sihirbaza yol arkadaşı olmasından sonrasya her ikisinin de hayatı ciddi anlamda değişime uğrar.

Son olarak Şeytanı Gördüm hakkında da birkaç şey söylemek isterim. Bugüne kadar izlediğim en şiddet içerikli filmlerden biri olan ve belki de şiddeti en net gösteren bu film, insanları zevk için öldüren bir psikopat seri katilin baltayı taşa vurması ve öldürdüğü kurbanlardan birinin nişanlısının peşine takılmasıyla renk (!) kazandı. Film boyunca şiddetin sansürlü şekilde izleyiciye sunulması, sinema severleri 144 dakikalık bir test tabii tuttu tam anlamıyla; testi başarıyla geçenlerse Testere (Saw) serisinden çok daha “zor” bir filmi izleyerek salonlardan ayrıldı.

Güzel Bir Hayat Düşlerken ve Tehlikeli Yol filmlerine bir kez daha dikkat çekiyor, festivali düzenleyen ve filmleri belirleyenlere teşekkür ediyorum. Sırada yaklaşık iki ay sonra düzenlenecek olan !f İstanbul var! (Bir de Emek Sineması’nı kurban etmeselerdi...) **■ Şefik Akkoç**

# DOKTORLAR

CENK - ERDEM SÖZ HASTANESİ  
AKIL VE FİKİR HASTALIKLARI MERKEZİ

CENK

ERDEM

BRANGELINA

HASTA: MEHMET KAAN SUNA

Verdiğiniz Nfs:World ve Homefront posterlerimi odamın duvarına yapıştırdım. Annemde duvara yapıştırdığımı görünce başta kızdı amasonra odaya yakıştığı için uzatmadı. Eğer odaya uymasaydı ölücektim :D

- KEŞKE BİRAZ UZATSAYDI.
- LEVEL BİRAZ KISA POSTER VERİYOR.
- BÜTÜN LEVEL EKİBİ KISA ÇÜNKÜ.
- PİS ÇÜCELER. BİR GÜN ELİMİZE DÜŞERLER ONLAR DA...

KAJU

HASTA: ÖMER YAĞCI

svgili lvl gibi farkındaysanız bir harfi yazamıyorum yani "e" harfi. bu harf klavyenin tam olarak nrsind acaba?

- "E" DİYE BİR HARF YOKTUR.
- O YÜZDEN RAHAT OL.
- "O" DİYE BİR HARF DE YOKTUR.
- NE YÜZDEN RAHAT OLSUN O ZAMAN?
- "N" OLUR MESELA.

HASTA: MERT BEKAR

Ben bir masaüstü bilgisayar almak istiyorum sen şimdi dersin Teknis Servis diye ama oradaki parçaları alınca nasıl birleştiricem tanıdığım bir bilgisayar mühendisi yok. Olmasa bana toplu halde satılan bir masaüstü önerebilir misin?

- ÖNCELİKLE SEN DEĞİL BÜYÜK ÜSTAT YA DA HAŞMETMAAPLARISI DEMELİSİN.
- BENİM BİLDİĞİM EN GÜZEL MASAÜSTÜ ANNELE-RİMİZİN YEMEKLERİYLE DONATILMIŞ OLANDIR.
- MERCİMEK ÇORBA, ÇOBAN SALATA, MAYDA-NOZLU KÖPTE VE ŞEKERPAZE.
- HMMM İDEAL MASAÜSTÜ.

ALOARLO

PİNCİR

HASTA: EMRAH ÖZKAN

Şu aralar oyun oynarken kafam hep başka yerlerde. Oyunlardan bir haz alamıyorum nedeni nedir? (Kız arkadaşım yok şuanlık, o yüzden öyle bir derdim de yok.)

- GOOGLE'DA ARA YA BAŞ KAFANI ARAT "EMRAH ÖZKAN KAFASI".
- BULUNCA "COPY" DE; OYUNA PASTE ET.
- "SAVE" DE, SAĞDAN DEVAM ET.
- NAŞ!



**Nurettin Tan** tan@level.com.tr

**Who Wants Some?!**

## Hayatın Her Saniyesini Yudumlamak

**S**ayısal Loto'da üst üste aldığım hezimetlerden sonra şans oyunlarında gayet bahtsız bedevi olduğumu anladım. Aslında hayatın da %50'sini kendi aldığımız kararlarımız ile yönlendirdiğimizi geri kalanını da şans faktörüne bağlı değişkenlerden oluştuğunu düşünürsek hayatın oynadığımız en büyük şans oyunu olduğunu söyleyebiliriz. Kendi durumuma bu açıdan baktığımda gayet renkli bir hayat yaşadığımı söylemeliyim. Neden mi?

Güzel bir tatil günümün akşamı Emre ile geleksel SC2 maçlarımızı yaptıktan sonra gece yarısı maçlarına girmeden evvel köpeğimi gezdirmek için sokağa çıktım. Elim gayri ihtiyari boynuma gitti ve gavurun "fcuk" diye tabir ettiği duygu selinin Türkçe'sini dillendirdim. Boğazımın sağında yaklaşık 5 cm'lik bir yumru aniden fırlayıvermişti. Annemden edindiğim tecrübeye dayanarak lenf bezlerimin alarm verdiğini anladım. Ertesi gün soluğu hastanede aldıktan sonra İzmir - Marmaris hattı arasında seferlerim başladı. Ameliyat ile yumrudan parça alındı ve örnek incelendi. Sonuç olarak Burkitt Lenfoma dendi. İsmi kötü ama tedavi olasılığı çok yüksek, hatta "cici kanser" diyebileceğim bir türüne denk gelmişim. Anlayacağınız hayatta zar atma sırası gene bana denk gelmiş ve ben şansıma tekrar iyi bir zar atarak paçayı sıyırmıştım.

Bu tanı koyulmadan önce ince iğne ile alınan hücre örneğinden yola çıkılarak konulan ön tanı da lenfoma idi. Tabii o zaman türünü bilmediğim için bu ismi ilk duyduğumda kafamın içinde parlak bir şimşek çaktı, ışık dağılıp ortalık bakılabilir olduğunda gördüğüm tek şey kızımın resmi oldu. Daha beni tanımadan onun yanından ayrılabilme ihtimali bile moral duvarlarımı kısa bir süre de olsa yerle bir etti. Sonra içinde bulunduğum duruma bu şekilde yaklaşmanın, ateşe barut fıçısı ile koşturmanın manasız olduğuna karar verdim. "Neden ben?" demedim, ama böyle şeylerin o ana kadar hiç benim başıma gelmeyeceğini düşünmüş olduğumu anladım. Aslında hepimiz kötü olayların çevremize sağlam duvarlarla örerek sakladığımız hayatımızın dışında, başka insanların başına geldiğini düşünüyoruz. Kendimizi ölümsüz gibi görüyoruz. Fakat farkına ancak içine girdiğinde anlayabildiğiniz bir durum var ki; O da hayatın her saniye yeni çekilişler yaparak kendisine şanslı oyuncular aradığı tarafsız bir piyango olduğu. Diyorum ya; sigaram yoktu, sporumu yapıyor, yediğime içtiğime dikkat ediyordum. Bağışıklık sistemim ile hiç hastalanmadığım için gurur duyarken aslında hastalığın en affilisine yakalandığımı fark etmişim. Piyango bana vurmuştu. İşte o an anlıyorsunuz ki aslında herkesin de sizin gibi hayatta daha çok yapmak istediği şeyler var.

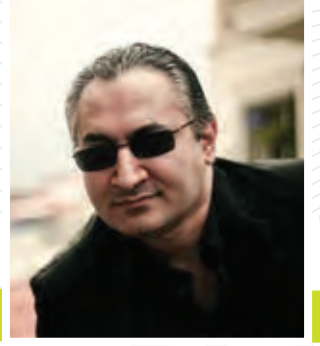
Sizin farklı nedenlerinizin olması onları daha değerli ya da öncelikli yapmıyor. Bu piyangoda ortaya koyduğunuz tek şey var, o da hayatınız. Ve her şey de olduğu gibi ne yazık ki onun değerini de ancak kaybetmeye yaklaştığımızda anlayabiliyoruz.

Bu yüzden en kötü gününüzün bile her saniyesinin aslında bir lütf olduğunu bilmenizi istedim. Sevdikleriniz ile tekdüze geçirdiğinizi düşündüğünüz bir televizyon başında dizi izleme akşamının bile dünyalara değişmeyeceğinizi söylemek istedim. Öldükten sonra ne olduğumuz önemli değil, ister ateşe tapın ister bir Yaratana, orası bizi öldükten sonra ilgileniyor. Elinizde olan tek gerçeklik olan hayatımız ve sevdiklerimiz! Her saniyesini bile ertesi günü yaşayamayacak ve pişman olmayacak şekilde, onu çarçur etmeden yudumlayarak tadına vara vara yaşamınızı söylemek istedim. Çünkü bir yanda sevdiğiniz insanlar varken ölümün kilometrelerce uzaktan kokusunu bile duymanın kimsenin paylaşmasını istemediğim bir tecrübe olduğunu gördüm.

Elbette bu süreçte aklıma dergi de geldi. Yazılarımızı okuyan sizler geldi. Facebook'ta verdiğiniz içten sıhhat dilekleri için hepimize teşekkür ederim. Elif'e, Fırat'a, Emre'ye, Şefik'e verdikleri moral için teşekkür ederim. İyice dallara ayrılan ailemde Türkmanlar'a, Bozkurtlar'a, Serezler'e, Koçaklar'a, Oktay'lara ablam Dilara'ya (Bir Antep'li sen kaldın.) sürekli yanımda oldukları için ne kadar teşekkür etsem azdır. Acıdır; kendi kurduğum ailem hariç gayet geniş olmasına rağmen yanımda hiç "Tan" olmaması çarpıcı oldu.

Dediğim gibi hayatınızın her saniyesini bir öbür saniyenizi göremeyecekmiş gibi yaşamınızı ve hayat denen kaotik oyunda hepimizin başına iyi ya da kötü şeylerin gelebileceğini bilerek kabuğunuzdan dışarı çıkmanızı bütün kalbimle dilerim. Sevdiklerinize sarılın. Ve bilin, belki ailem gibi fiziksel olarak kucaklayamasam da bu derginin her okuyucusunu seviyorum, bu yazı ile de size sarılmışım farz edin. Hepinize kamyon dolusu sevgiler. ■





Author

cem@level.com.tr

Cem Şancı

## Facebook'u Kapatabilirler mi?

**E**kim ayı, Türk Facebook kullanıcıları için önemli bir aydı. Çoğunuzun fark etmiş olduğu üzere, "Birkaç düşman edinmeden 500 milyon dost edinemezsin" alt metniyle vizyona giren Facebook filmi, Türkiye'de ilk haftada 25 bin kadar seyirciyle buluştu. Ki o hafta vizyona giren filmler arasında bu rakam, ikinci en büyük rakamdı. Yani vizyona girdiği hafta sinemalarda en çok izlenen ikinci film oldu.

Bu arada hükümet de boş durmadı. Ekim ayı içinde, Cebit Bilişim Fuarı için gazetecilerle konuşurken, Facebook hakkında mahkemelerin aldığı pek çok aleyhte karar bulunduğunu ve sitenin Türk mahkemelerindeki davalara müdahil olup kendini savunmaması, ilgili iddialara yanıt vermemesi halinde kapanmasının an meselesi olduğunu dile getirdi.

Ancak YouTube, Vimeo, Groovyspark gibi dünyaca ünlü sitelerin erişime kapatılmadan önce bizzat bakan tarafından uyarıldığını daha önce hiç görmemiştik ki sizi bilemem ama bu ayrıcalık beni çok şaşırttı sevgili LEVEL'ci kankalar.

Ama işin iç yüzünü anlamanızın önemli olduğunu düşünüyorum; o yüzden lafi hiç uzatmadan, kısaca anlaticam.

Facebook'a tanınan bu ayrıcalığın, hakkında onca sonuçlanmış dava olmasına rağmen hala kapatılmamasının arkasında sihirli bir rakam var: 25 milyon.

Nedir bu 25 milyon?

Facebook'a üye olan Türk vatandaşlarının sayısı.

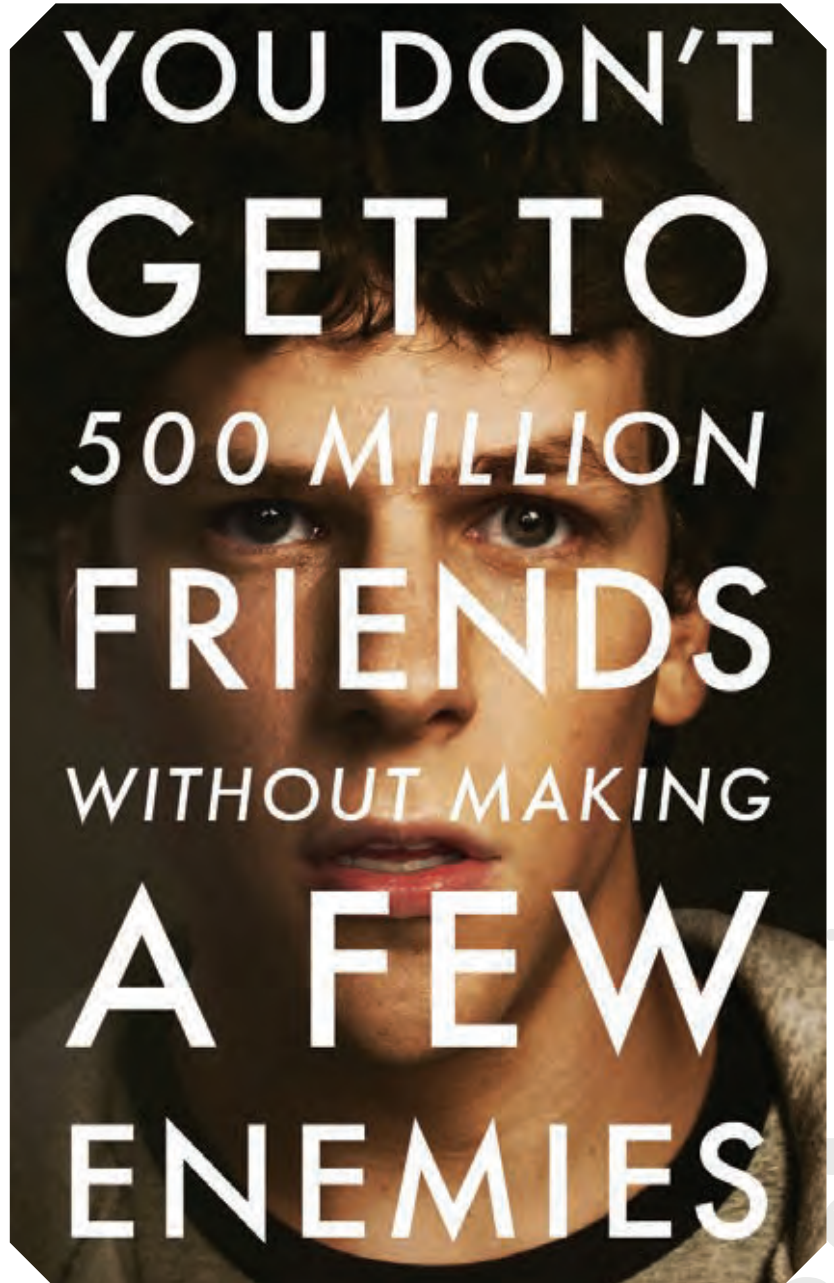
Bu da bir siyasi partinin asla karşısına almak istemeyeceği bir güç. Yani Facebook'un kapatılmasına izin verecek siyasi parti, büyük ihtimalle siyasi intiharını gerçekleştirmiş olacak.

Daha kısa söylemek gerekirse, Facebook'u, YouTube veya diğer yasaklı siteler gibi erişime engelli bir site haline dönüşmekten koruyan tek güç, sizsiniz.

Farkında olmadan yarattığınız bu kamuoyu gücü, önüne gelen, keyfini kaçırın her siteyi hiç düşünmeden kapatabilen, kimsenin ona karşı koyamayacağı düşünen sansürcü bir zihniyeti ezip geçiyor. Geri adım attırıyor.

Birçoğunuzun yaşı henüz çok küçük ancak ortak bir amaç ve düşünsel payda etrafında birleşmenin nasıl bir güç oluşturduğuna dair, dünyada eş benzeri kolay görülemeyecek bir deneyim yaşıyorsunuz. Kulağınıza küpe olsun.

Not: Bazılarının merakla beklediğini bildiğim, Author'ın yeni macerası, "12 Dilber" romanında sona doğru yaklaşıyoruz. En geç Aralık sonunda romanı kitapçılarda bulabileceksiniz. Duyan duymayana duyursun lütfen. ■





**Tuna Şentuna** tsentuna@level.com.tr

## Bir Oyun Editörünün Anıları

# İki Dakika Otursaydık...

**B**ildiğiniz şeyleri unutma vakti hızla yaklaşıyor. Ben ne biliyordum anlatayım. Ben, "cd C:\Games\MonkeyIsland" yazmayı bilirdim mesela. Sonra exe'nin adını tuşlardım ve oyun çalışırdı. Yıllar öncesiydi tabii, bilgisayarında 2 MB RAM vardı sadece. Evet, 2 MB. "Doom oynayamazsın." demişti arkadaşım, yıkılmıştım.

Mortal Kombat gelmişti. İlk oyun değil, ikinci oyun da değil, üçüncüsü. Bu oyunu kesinlikle oynamalıydım ve 4 MB RAM'im vardı, mutluydum. Peki ne oldu? Mortal Kombat 3, 8 MB RAM istedi! Orada kaldım mı öyle boynu bükük...

Bilgisayarlar gelişmeye devam etti ama konsollar da bir yandan yükseliyordu. SEGA dedik, Nintendo dedik ve sonra Sony gelip PlayStation ile ortalığı dağıttınca, bildiklerimizi unutma vakti de gelmiş oldu...

Türkiye, PC oyunculuğunun en uzun süre zirvede kaldığı pek az ülkeden biri bence. Biz bilgisayarları sevdik, onlar da bizi. Ne var ki konsolların yükselişi Türkiye'yi bile etkiledi ve artık her bilgisayarın yanında bir tane de konsol var.

Bu da geçmişte kalıyor. Yani konsollar bir yere gitmiyor ama konsolların da yanına "bir şeyler" geliyor. Çoğu evde bir adet gitar, bir adet bateri bulabilirsiniz. Bu, çok spesifik bir konu. Asıl değişimi ise artık her türlü konsolda bulunan, hareket algılayan teknolojiler getirecek ve getiriyor.

Wii zaten bu olayın öncüsü, o kendini kanıtladı. PS Move'u bu ay test ettik ve çok rahatlıkla "olmuş" diyebilirim. Kinect'in gelmesine sadece 10 gün var ve onun da kötü olmayacağından eminim. Anlayacağınız, artık konsollar da kendilerini değiştiriyor, gelişiyor ve alışmadığımız durumların ortaya çıkmasına yol açıyor.

Şimdi doğruya doğru, hiçbirinizin ekranın karşısına geçip dans oyunlarında fıldır fıldır oynayacağını düşünmüyorum. Veya sanal bir hayvanı dakikalarca sanal bir şekilde seveceğini de pek sanmıyorum. Bu iş bize biraz ters ama yakında hiç de ters gelmeyecek...

Heavy Rain'in Move versiyonunu ele alalım. Heavy Rain ağır bir oyun. Büyük oyuncuların tercihi, sağlam bir atmosfere sahip, karanlık bir oyun... Ve inanın bu oyunu Move ile oynamak ve ardından, Move'a alıştıktan sonra,

gamepad'e dönünce afallamak çok doğal bir süreç. Oyundaki FBI ajanını hatırlar mısınız? Gözlüklerini takıp Minority Report tadında ekranları bir bir açıp iteleyeni adam... İşte oyunun ortalarına geldiğinizde, siz de aynı kıvamda oluyorsunuz. Move cihazlarındaki ustalığınız öylesine gelişiyor ki aslında oyunun bu şekilde olması gerektiğini hatırlatıyor size. Gamepad'i düşündüğünüzde ise

"İlkemmiş hocam bu" diyorsunuz otomatik olarak... İddialı konuşuyorum ama sanmıyorum ki kısa vadede her türlü oyun ekran karşısına geçip elimizi kolumuzu oynatmamızı istesin. Bu süreç yavaş işleyecek lakin herkes, her oyuncu bir noktada bu işe bulaşacak. Bulaştıkça büyüüne kapılacak ve herkes hareket edecek; iki dakika oturmanın hayalini kurarak... ■





## Kahin - Kayıt: AS-792802CM-1232 (4. Bölüm)

**U**zun süre adamın boş olan göz çukuruına bakmaya devam ettim. Bakışlarımı çevirmek istiyordum ama adeta ipnotize olmuş gibi bakmaya devam ediyordum. O sırada adamın kirli parmaklarıyla ağzımı araladığı ve dişlerimi incelediğini fark ettim. Muhtemelen altın bir diş arıyordu. Ya da ne kadar sağlıklı olduğumu anlamaya çalışıyordu. Beni çalıştıracak veya daha korkuncu satacaktı.

Silkinip elinden kurtulmaya çalıştım. Neredeyse başarıyordum da. Ama kalabalığın arasında kaybolmadan önce son anda yakamdan beni tekrar yakaıladı. "Bak sen" dedi "Kaçmaya mı çalışıyorsun?". Sonra baston olarak kullandığı eğri büğrü bir sopaya yaslanarak doğruldu. Yakamdaki eliyle omzumu tutarak beni ara sokaklardan birine doğru sürüklemeye başladı. Bana sanki 100 yaşındaymış gibi gelmişti ama parmakları omzumu deiecek kadar kuvvetliydi. Beni bir kumaş parçası gibi peşinden sürüklerken tedirgin bir şekilde etrafına bakıyordu. Kimsenin olanlarını görmediğinden emin olmak ister gibi bir hali vardı.

Tam o sırada yanından geçtiğimiz başka bir ara sokakta beni izleyen bir çift göz gördüm. Sakince kalabalığın arasında, elindeki sopayla kendine yol açmaya çalışan tek gözlü adamı ve elinde bir kağıt parçası gibi savurduğu beni seyrediyordu. Adamın kıyafetleri bir çeşit üniformaya benziyordu. Dudaklarının kenarında çok hafif bir gülümseme vardı. Etraftaki tüm karmaşa ve pislik içerisinde parlıyor gibiydi. Sanki buraya ait değilmiş, sanki başka bir

gezegenden gelmiş gibiydi.

"Benim gibi..." diye düşündüm. "Aynı benim gibi!"

O anda aslında beni beklediğini fark ettim. Tek gözlü adamın elinden kurtulup onun yanına gitmemi bekliyordu. Çoktan adamın durduğu köşeden uzaklaşmıştık ama onu hala hissedebiliyordum. Gözlerimle değil ama zihnimle onu hala görüyordum gibiydim. "Beni bekliyor" diye mırıldandım. Ve yardım etmeyecek. Tek gözlü adamın elinden kurtulup onun yanına gitmemi bekliyor.

Yardım etmeyeceğini biliyordum. O anda adamın giderek zayıflayan düşüncelerinde son bir parçayı daha fark ettim. Benim ona ulaşmaya layık olup olmadığımı düşünüyordu.

Bu bir testti! Tek gözlü adamın elinden kurtulup ona ulaşip ulaşamayacağımı görmek istiyordu. Eğer ulaşabilirsem testi geçmiş olacaktım. Ama eğer şu andaki durumumdan kurtulmayı başaramazsam zaten yeterince değerli olmadığımı karar verecekti.

Sadece birkaç yıllık aklımla bunun insafsızca olduğunun farkındaydım. Küçükük bedenimle bu benim üç katımdan büyük adamla -tek gözlü de olsa- nasıl baş edebilirdim ki?! Bu düşünceyle içimde sıcak ve ılık bir öfke selinin kabardığını hissetmeye başladım. "Bu haksızlık!"

Öfkemi tek gözlü adama yönlendirdim. Tüm gücümü bir araya toplayıp, bana olağan üstü gibi gelen bir güçle önümden beni sürükleyen tek gözlü adamın sırtına iki elimle bir yumruk indirdim.

Adamın yere düşmesini ve elinden kurtulmayı umuyordum. Ama hiçbir şey olmadı. Adam yürümeye

devam etti ve benim elim sızıyordu. O "çok güçlü" yumruğumu hissetmemişti bile!

Çaresizlikle şaşkınlık arasında bir halde adamın sırtında vurduğum yere bakarken bir şey fark ettim. Tek gözlü adam vurduğum yumruğu hissetmişti. İçinden gülüyordu. Yüzünü görmüyordum ama gülümsediğinden emindim. Yaşıma göre güçlü olduğumu düşünüyordu. Çok para edecektim.

Bir an başım döndü. Bunun yaklaşık 10 dakikadır tek gözlü adamın ellerinde savrulup durmamdan mı yoksa onun aklından geçenleri sanki kendi zihnimdeymiş gibi okuyabilmemden mi kaynaklandığından emin olamadım.

Ama sanki tek gözlü adamla aramda bir bağ oluşmuştu. Aklından geçenleri duyabiliyordum. Bana en iyi parayı tek kollu bir hırsızın vereceğini düşünüyordu ve hırsızın takıldığı yere çok yaklaşmıştık. Çok kısa bir süre sonra parasına kavuşmuş olacaktı. Ben de orada bir haftayı çıkartırsam şanslıydım.

"Hayır" dedim içimden, "Bu olamaz". "Dur lütfen dur artık".

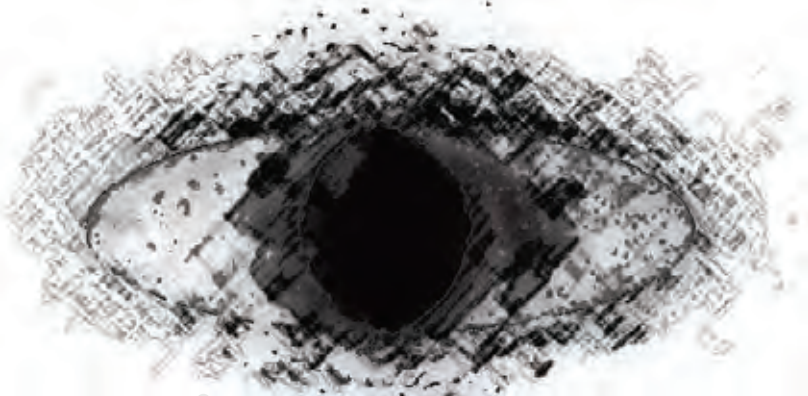
Tek gözlü adamın bacaklarına çarptığımda burunum kırıldığını sandım. O kadar hızlı durmuştu ki sanki kendisi bile beklemiyordu. "Bırak beni" diye düşündüm. Omzumu parçalayacak gibi tutan parmaklar yavaşça aralandı. Yere yuvarlandım.

Şaşkınlık hissediyordum ama bu bana ait bir his değildi. Tek gözlü adamın zihnindeydim ve şaşkınlığının geçmeye başladığını görebiliyordum. Şaşkınlık hissinin boşalttığı zihnine şimdi öfke dolmaya başlamıştı.

Yerdediydim. Omzum sızıyordu ve başıma hayatımda hissettiğim en şiddetli ağrı saplanmıştı ama bunları düşünenecek zaman değildi. Tek gözlü adamın şaşkınlığı neredeyse tamamen kaybolmuş, yerine öfke dolmuştu ve bana doğru dönmeye başlıyordu.

Yapabildiğim şeye inanmasam da şu anda özgürdüm ve muhtemelen üç saniye sonra hala yerde yatıyor olursam bir daha kurtulamayacaktım. Hayatımın en uzun koşusuna başladım. Kafam karıştı, yorgundum ama o an için anlamlandıramadığım bir güç tüm kaslarımda dolaşıyor, beni özgürlüğe doğru taşıyordu.

Ya da ben öyle sanıyordum... ■



Monster, Orijinal Windows® 7 Ultimate işletim sistemi yüklemektedir.

www.monsternotebook.com.tr | 0216 449 49 30

**HIZLI VE GÜÇLÜ OLMAK  
ONUN DOĞASINDA VAR**



## Monster Notebook'lar Kingston® SSDNow sürücülerle daha hızlı, daha güçlü.

Geleneksel depolama ürünlerine göre çok daha hızlı ve performanslı çalışan Kingston® SSD sürücü teknolojisiyle donatılmış Monster, daha az ısınan, daha uzun pil ömrüne sahip, daha sessiz, daha güvenli ve tabii ki çok daha hızlı dizüstü bilgisayarlar sunuyor.

Monster Notebook'lar yüksek performans gerektiren uygulamalar, en yeni bilgisayar oyunları ve ofis kullanımına kadar geniş bir ihtiyacı karşılamak amacıyla, her zaman yüksek performans gösteren en üstün bilgisayar bileşenlerinin birarada kullanılmasıyla tasarlanmıştır.





monster®

Powerful Technology



konseptio



## Kingston SSDNow

Kingston®, bilgisayarınızın performansını arttıracak yeni bir SSD sürücü serisi sunuyor. Flash teknolojisine dayanan SSDNow, sürücülerinizi, standart mekanik donanıma sahip sabit disk sürücülerden daha hızlı, daha dayanıklı ve güvenilir kılıyor.

Kingston® SSD sürücüler  
30GB, 64GB, 128GB, 256GB, 512GB  
olarak sunulmaktadır.

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



Kingston®  
TECHNOLOGY

The image is the cover art for the video game 'Need for Speed: Hot Pursuit'. It features a high-angle, dynamic shot of two cars on a dark, reflective road. In the upper left, a bright orange sports car is shown from a top-down perspective, angled towards the viewer. In the lower right, a dark-colored police car is shown from a similar top-down perspective, angled away from the viewer. The police car has 'POLICE' written on its side and its emergency lights are flashing. The background is a dark, textured surface with a large, white, stylized 'N' logo in the upper right. The title 'NEED FOR SPEED' is written in white, bold, sans-serif capital letters, and 'HOT PURSUIT' is written in red, bold, sans-serif capital letters below it. The overall composition is energetic and emphasizes speed and pursuit.

# NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

## **NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT**

Kaçan kovalanır...

**LEVEL 167**

1 ARALIK'TA PİYASADA

# HERKESE İNGİLİZCE DİL EĞİTİMİ 75TL DEĞERİNDE LTS ENGLISH DELUXE 10

**2 DVD**  
HERKESE 3D GÖZLÜK HEDİYE

EN YENİ SÜRÜM: Artık İngilizce bilmeyen kalmayacak  
75TL DEĞERİNDE

# CHIP

11/2010

www.chip.com.tr

TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ

AYIIN YAVINDIR - İRSN 1300-8419 - 112415 - YIL:15 - 2010/11 - 7.00 TL



## Windows 7'nin gizli araçları

Ücretsiz: Tümü pahalı alternatiflerini aratmayacak kadar başarılı

TEST Elektromarketler

## Yine gizlice araştırdık

Teknoloji ürünü satın almak için en iyi market hangisi? Sıralama değişecek mi? 192GB'a kadar hafıza, %15 daha fazla güç ve eksiksiz destek

## Dikkat: Kablosuz ağda WPA2 de güvenli değil

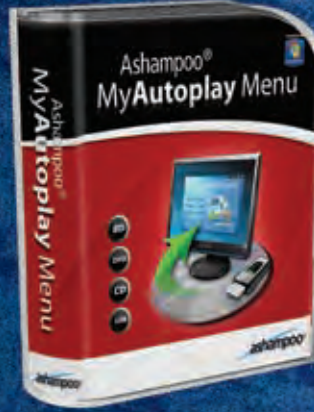
Hacker'ların bulunduğu yeni açıklan korumanın tüm yolları

## 64 bit ile maksimum verim

192GB'a kadar hafıza, %15 daha fazla güç ve eksiksiz destek

## ESKISINDEN DAHA İYİ

Donanımlarınızı ücretsiz güncelleyin, hatalarını düzeltin onlara yeni özellikler katın



## 3 TAM SÜRÜM YAZILIM + VIDEO EĞİTİM + 3D GÖZLÜK HEDİYE

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

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



12  
www.pegi.info

# NEED FOR SPEED HOT PURSUIT



Criteriongames



XBOX 360. XBOX LIVE. PS3 PlayStation 3. PlayStation Network. Wii. PC DVD ROM

19 KASIM

WWW.NEEDFORSPEED.COM

© 2010 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Need for Speed, the "N" icon and the Need for Speed logo are trademarks of Electronic Arts Inc. Pagani, Zonda Cinque and designs are trademarks and/or other intellectual property of Pagani Automobili and are used under license to Electronic Arts. The trademarks copyrights and design rights in and associated with Lamborghini, Lamborghinis with Bull and Shield Device, are used under license from Lamborghini ArtMarca S.p.A., Italy. "PS3", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Wii is a trademark of Nintendo. The names, designs, and logos of all products are the property of their respective owners and used by permission. All other trademarks are the property of their respective owners.

