

169 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

Şubat 2011 - 6.90 TL (KDV DAHİL)  
2011 - 02 - ISSN 1301-2134

Online Oyun  
Dergisi ile

164  
Sayfa

Crysis 2  
Multiplayer  
Testi

# DEAD SPACE 2

MARVEL VS CAPCOM 3 - INFAMOUS 2  
CES 2011 - LITTLEBIGPLANET 2  
RESISTANCE 3 - SW: THE OLD REPUBLIC

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



K.K.T.C. Fiyatı 8,50 TL

# collezione®

collezione.com



*İlan'ı aşk  
Zamanı!*

*Gerçek aşk kazanır,  
Collezione kazandırır!*

*Aşkın en güzel son anıdır  
en güzel hediyelerden hep!*

Detaylı bilgi için  
[www.collezione.com.tr](http://www.collezione.com.tr)

**maximum**

Maximum Kart'a özel **9** taksit



## NİHAYET...

Oyun tarihi neler görmedi ki bugüne dek... Geriye dönüp baktığımda, oyun dünyasıyla ilgili çok şey yaşadığımı görüyorum. Devrelerden oluşan basit bir board üstünden Pong oynamam, Amiga'nın çıkışı, ilk futbol oyunlarım, Quake'in çıkışı, Worms maceraları... Sabahlamalar, uykusuzluklar, ev ahalisiyle kavgalar...

Aklıma kazınan dönemlerden biri de Duke Nukem dönemidir. Tek kişilik oyun, ardından büyük LAN partileri, yüksek dozda çips ve kola tüketimi... Ve yine uykusuzluk...

Son oyunun çıkışından ve yeni oyunun, yani Duke Nukem Forever'in duyurulmasından bugüne geçen zaman (tam anlamıyla) şaka gibi... Nisan 97'de duyurulan oyun onlarca defa ertelendi ve bugün hala yeni Duke'u bekler haldeyiz. İnanabiliyor musunuz?

Ama geçen ayın sonuna doğru oyunun çıkış tarihi duyuruldu; bu haberi es geçmek (ya da kutlama yapmamak) mümkün değil. Evet... Duke Nukem Forever 3 Mayıs'ta Amerika'da, 6 Mayıs'ta Avrupa'da piyasada olacak.

Bunun için oyun motorunun değişmemesi ya da -iyimser bir tahminle- kıyametin kopmaması gerekiyor tabii ki.

Merakla ve heyecanla Duke'un bizi ziyaret edeceği günü bekliyorum.

Haziran'da da olur...

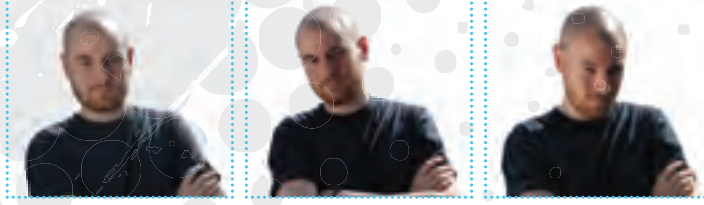
**Fırat Akyıldız**  
**Yayın Yönetmeni**  
[fiat@level.com.tr](mailto:fiat@level.com.tr)

### Notlar

- Director's Cut bu ay tatilde; gelecek ay kaldığı yerden devam...
- LEVEL ufak ufak yenileniyor; revizyonlar yolda.
- Bu ay iki hediye: Türkiye'nin ilk ve en çok okunan online oyun dergisi Online Oyun ve Twin Sector tam sürümü...

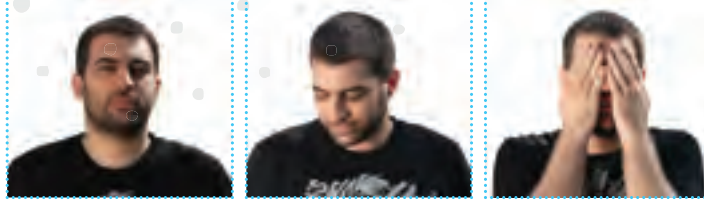
■ Bir oyunda önceliklerin nelerdir? Neler ağır basar? Grafik ne derece önem arz eder?

## Fırat Akyıldız



■ Oynanış sistemi bir oyunun temelini oluşturur bence. Grafik ve ses gibi öğelerse ana makinenin çalışmasını sağlayan küçük çarklardır.

## Şefik Akkoç



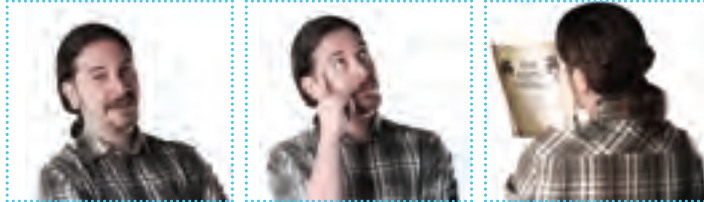
■ Bir kere oyun eğlendirmeli, ortalamanın üzerinde bir hikayeye ve güçlü bir atmosfere sahip olmalı. Grafik konusunun keşinlikle pas geçmemi; çünkü çok çok iyi bir oyunu, berbat grafiklerle oynamak istemem. Grafik derken de DirectX 11'i falan kastetmiyorum asla. Bana göre Sensible Soccer'in da grafikleri iyidir, Braid'in de, Crysis'in de...

## Elif Akça



■ Grafikler bahane; yaratıcı, yenilikçi oyunlar şahane.

## Ertuğrul Süngü



■ Benim bildiğim oyunlarda grafik yoktu, resimler vardı. Full Throttle, Monkey Island... Eğer bir oyunda grafik arıyorsam, bu demektir ki oyunun beni cezbeden herhangi bir yanı yok... Ben senaryoya, kurguya ve derinliğe önem veren ekiptenim. FRP diyorum, edebiyat diyor. Hiç mi okumuyorsun yazdıklarımı? Peh...

## Recep Baltaş



■ Genel olarak bakarsak kaliteli bir oyun iki boyutlu da olsa, üç boyutlu da olsa zevkle oynanacaktır. Günümüz oyunlarında grafikler, çevreyle etkileşim, belirli bir seviyede kalmak şartıyla gerçeğe yakınlık gibi konulara önem veririm. Crysis'in konusu kötüydü ama grafikleri sayesinde çığır açtı.

ŞUBAT 2011, SAYI 169

### YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

### İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

### YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

### YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

### YAZI İŞLERİ

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr  
Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

### YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr  
Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

### GRAFİK TASARIM

Emre Öztinaz emre@level.com.tr

### KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr  
Ayça Zaman ayca@level.com.tr  
Burak Aydoğan burakay@level.com.tr  
Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr  
Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr  
Elif Akça elif@level.com.tr  
Eray Ant eray@level.com.tr  
Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr  
Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr  
Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr  
Hasan Başaran hbasaran@level.com.tr  
Kaan Kural kaankural@level.com.tr  
Murat Karşlıoğlu mkars@level.com.tr  
Nurettin Tan tan@level.com.tr  
Ömür İklim Demir omur@level.com.tr  
Ömür Topaç otopac@level.com.tr  
Recep Baltaş recep@level.com.tr  
Turgut Taneli turgut@level.com.tr  
Ümit Öncel uoncel@level.com.tr  
Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

### MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

Ankara Temsilcisi: Erdal Ipekeşen, 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, sshinkaya@doganburda.com  
Tel: 0 212 336 53 14, Faks: 0 212 336 53 93  
Reklam Teknik Müdürlü: Nusrat Kırmıloğlu  
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

### Kurumsal İletişim Direktörü

Neslihan Sadıkoğlu

### REZERVASYON

Rezervasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 57 - 59  
Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93  
Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73  
Hedef Sayfalar Tel: 0 212 336 53 70, Faks: 0 212 336 - 53 91

### Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

Tel: 0 212 410 31 77, Faks: 0 212 410 33 57  
Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.  
Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850  
Esenyurt / İSTANBUL  
Tel: 0 212 622 19 00  
Dağıtım: Yaysat A.Ş. Tel: 0 212 622 22 22  
Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

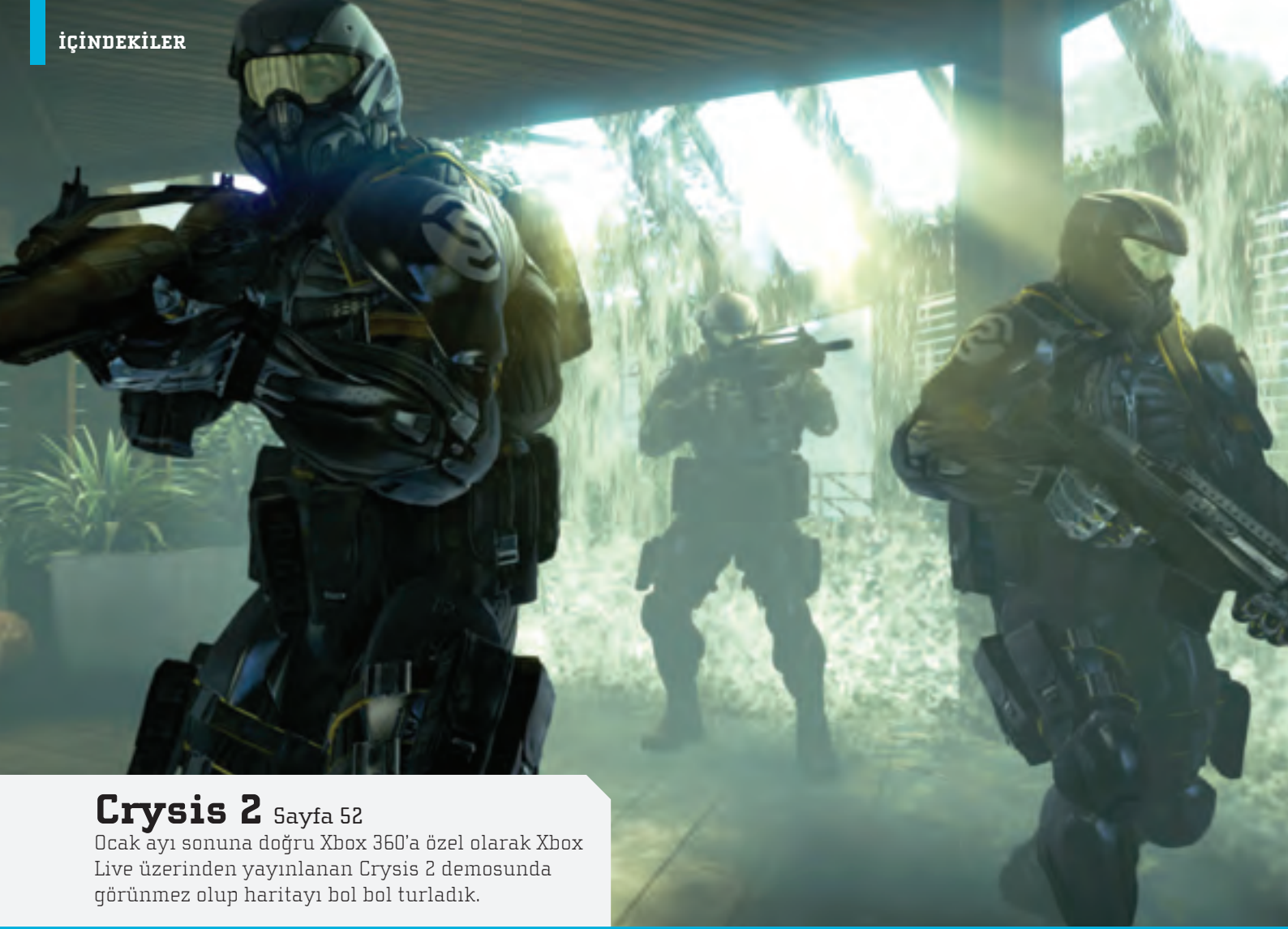


# LEVEL ONLINE

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

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

Her gün güncelleniyor



## Crysis 2 Sayfa 52

Ocak ayı sonuna doğru Xbox 360'a özel olarak Xbox Live üzerinden yayınlanan Crysis 2 demosunda görünmez olup haritayı bol bol turladık.

- 03 Editörden
- 04 LEVEL Tayfası
- 08 Posta
- 12 Split Screen
- 14 LEVEL Ligi

### 16 Doktorlar

- 18 Haber
- 27 Takvim

### 28 Hasan Hasan'a Karşı

### DOSYA KONUSU

- 30 CES 2011
- 88 2010'un En İyi MMO'ları

### 36 Role Playing Günlükleri

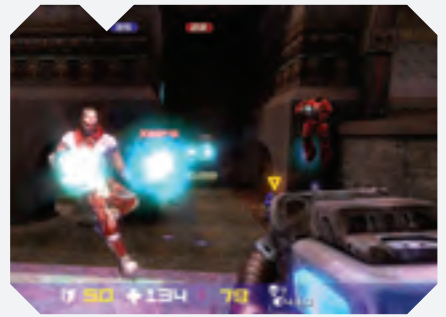
#### İLK BAKIŞ

- 40 Resistance 3
- 42 Shogun 2: Total War
- 44 inFamous 2
- 46 Star Wars: The Old Republic
- 50 The Elder Scrolls V: Skyrim
- 51 Fight Night Champion
- 52 Crysis 2 (Multiplayer Test)
- 54 Bodycount
- 55 Need for Speed Shift 2 Unleashed

### 56 Fırat'tan FIFA Taktikleri

### İNCELEME

- 60 Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds
- 64 Dead Space 2
- 72 Quake Arena Arcade



### 73 Super Meat Boy



## LEVEL DVD 169

### DEMOLAR

Alien Hallway  
Divinity II: The Dragon  
Knight Saga  
Heavy Hogur  
NightSky  
ProtoGalaxy

### BEDAVA OYUNLAR

Jewel Up  
Steel Storm: Episode 1

### VIDEOLAR

Bulletstorm  
CoD: Black Ops - First Strike  
DC Universe Online  
Dead Space 2  
Deus Ex: Human Revolution  
Dynasty Warriors 7  
Fight Night Champion  
Homefront  
inFamous 2  
Killzone 3  
Marvel vs. Capcom 3  
Mortal Kombat  
NFS Shift 2 Unleashed  
Uncharted 3  
X-Men: Destiny

### EKSTRA

Dynasty Warriors Online  
(Wallpaper Paketi)  
The Witcher 2: Assassins of  
Kings (Wallpaper Paketi)  
World of Warcraft: Cataclysm  
(Wallpaper Paketi)

### LE-VIDI'DE BU AY

#### Serbest Kürsü

LEVEL ekibinin birbirini  
ağırladığı bu yeni bölümde,  
bakın bakalım neler konu-  
şulmuş...

#### LEVEL Ligi

X ve Daire tuşlarına en  
hızlı basan kim oldu? Hepsini  
burada!

#### Oyun Dünyası

Şefik oyun oynarken, Eray  
ona nasıl mikrofon tuttu, me-  
rak ediyor musunuz? Buraya  
alalım...



## Dead Space 2 Sayfa 64

Uzayın karanlık atmosferinde boğulan Isaac Clarke, Tuna'nın kendisine eşlik etmesi sayesinde derin bir nefes aldı.

- 74 Mindjack
- 76 LittleBigPlanet 2
- 80 Back to the Future:  
The Game, Episode 1



- 82 Mafia II: Joe's Adventures
- 83 echochrome ii
- 84 Worms: Battle Islands
- 85 Alien Hallway

- 85 Jewel Up
- 85 Steel Storm: Episode I
- 85 NightSky

### 86 Ajan Simit

- 94 Online
- 99 Donanım

### 106 Rocko@Psikiyatır

- 108 Rehber
- 114 Market
- 118 Yapım Hikayesi
- 120 Kültür & Sanat
- 124 Kare
- 130 LEVEL 170

# POSTA

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

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

## RECEP'İN SAHNESİ VAR; AÇILIN

Merhaba LEVEL, merhaba Tuna Abi. Nasılsınız? İyisinizdir inşallah. Neyse fazla uzatmadan sorularına geçeyim.

1. PC'de oyun oynamaktan sıkıldım ve artık konsollarda oyun oynamak istiyorum ve Xbox 360 & Kinect almayı düşünüyorum. Kinect hakkında çok araştırma yaptım. Sence Kinect ne zaman Türkiye'ye gelir?

**Hazır ol Sarpan, sana müthiş bir bilgi vereceğim. Kinect Türkiye'ye geldi! Evet, geldi; hem de gayet normal bir fiyattan satılıyor.**

2. Star Wars: The Old Republic hakkında ne düşünüyorsun? Bu oyun MMORPG dünyasında bomba patlatabilecek mi?

**Bir şeyler patlatacağı kesin ama o bomba değil, kendisi de olabilir. The Old Republic, Star Wars'un MMORPG dünyasındaki son umudu. Eğer bu oyun da tutmazsa, bir 20 yıl online Star Wars oyunu göremeyebiliriz.**

3. CoD: MW2'nin sonunda Nikolai'n Soap ile Captain Price'i kurtarması ve son sözü, beni MW3'e kilitledi.

Black Ops'tan sonra Activision'dan bir MW3 gelir mi sence?

**Yeni bir Modern Warfare oyunu elbette gelecek ve söylenenlere göre bu oyun ilk Modern Warfare'dan öncesini konu alacak.**

4. Geçen yaz HP laptop aldım ve özellikleri şu şekilde: Intel Core i5, 1 GB Geforce GT320m ekran kartı 6 GB bellek. Ekran kartından pek memnun kalmadım; ekran kartını değiştirme gibi bir şansım var mı acaba?

**Biraz zor. Bilgisayarı aldığın yere sormanı tavsiye ederim; belki uygundur bilgisayarının modeli böyle bir iş için.**

5. Abimim PS3'ünde GoW3 oynadım ve bitirdim. Sence GoW4 görebilecek miyiz?

**Benim de yavaş yavaş GoW heyecanım geri geliyor –ki daha geçen aylarda Ghost of Sparta'yı bitirmiştım. Yeni bir GoW oyunu gelebilir ama bu direkt olarak GoW3'ün devamı olmaz bana sorarsan.**

6. GTAS hakkında bir bilgin var mı, ne zaman çıkacak?

**GTAS hakkında kimsenin, hiçbir bilgisi yok.**

**Beklemedeyiz.**

7. DVD'den sabit diske Recep Baltaş'ı neden LEVEL liginde göremiyoruz? PC konusunda marifetlerini biliyoruz ama oyun konusunda da marifetlerini görmek isteriz.

**Recep donanımların içinde kayboldu gitti, oyun oynamaya bir dakika bile vakti yok ki. Ya sizden gelen e-postaları cevaplıyor, ya ekran kartını tost makinesine takıyor, ya da donanım tavsiyesi veriyor Taksim meydanında. (Herkes, en kolay yoldan ulaşmanın bu olacağını düşündü.)**

Sorularım bu kadar, umarım seni yormamışımdır. Cevaplarsan sevinirim; yayımlarsanız dünyalar benim olur! Hepinize kolay gelsin.

Yiğit SARPKAN

## BAŞLIKSIZ SORULAR

Öncelikle merhaba LEVEL ahali ve Tuna Abi. LEVEL'i altı aydır severek okuyorum. Her oyunu sizin tavsiyelerinize göre alıyorum ve gerçekten mutlu olan





taraf ben oluyorum. Bundan dolayı size çok teşekkür ederim. Neyse uzatmadan sorulara geçiyorum.

1. Tuna Abi CoD: Modern Warfare 2'nin multiplayer modunu hileciler ele geçirmişti; aynı durum Black Ops'ta da olacak mı?

**Piyasada hala bolca MW2 oyuncusu olduğu için Black Ops çığından çıkmadı fakat bir kez dadanır-larsa, o hileciler Black Ops'u da alaşağı eder.**

2. Prototype'i gerçekten çok seviyorum ve serinin devamını (Prototype 2) heyecanla bekliyorum. (Günde beş kere tanıtımını izliyorum.) Çok kanlı bir oyun olduğu için bu sevgi bana biraz sakıncalı geliyor. Böyle oyunları sevmem, içimdeki vahşetten mi kaynaklanıyor?

**Prototype 2'yi biz de elimizde elektrikli testereler, sırtımızda baltalarla bekliyoruz. Yani senin içinde vahşet falan yok. Şaka bir yana, eğer tam şu an pencereden bakıp aşağıdan geçen bir kediyi nasıl katledeceğini düşünmüyorsan veya yoldan geçen bir insanı ikiye bölmek sana çekici gelmiyorsa, sorun yok demektir. İşler sanal alemde kaldığı sürece, eğlenmeye devam et!**

3. ATI HD 4850 DDR3 aldım, iyi bir seçim mi? Beni ne kadar idare eder? Recep Baltaş formülüne göre (Soldan 2. numara.) 8 numarası iyi ama 4xxx serisinden olduğu için biraz tereddüt ediyorum...

**4000 serisi pek olmamış Tayfur, peşinen söyleyeyim. Hele ki 5000 serisinin iyi kartlarının fiyatları düşmüşken... (Gerçi dolar da yükseldi gereksiz yere.) İmkânın varsa o kartı 5000 serisinden bir şeylerle değiştir, niyle değiştirmen gerektiğini de Recep'e sor.**

4. Evimde HD televizyonum var ama PS3 almıyorum. Sebebi PS3'ün bilgisayar varken gereksiz olduğunu düşünmem. Haklı değil miyim Tuna Abi? Ha bilgisayarda oyun oynamışın, ha PS3'de. Ne fark ediyor?

**Haklı değilsin maalesef. Nedir, aynı oyun hem PC'de vardır, hem de PS3'de ve senin bilgisayarın çok iyi olduğu için asla takılmıyordur, o zaman sorun olmaz fakat genellikle, en iyi bilgisayar sistemlerinde bile konsollardaki gibi uyumlu olmuyor oyunlar. Bunu geçtim, PS3'ün Heavy Rain'inin, God of War 3'ünü, Killzone'un hangi PC'de oynuyorsun? Cevap verebilecek misin? (Nedensiz gerginlik.)**

5. Bu aralar canım sıkılıyor Tuna Abi. Bana güzel, kanlı bir aksiyon oyunu önerebilir misin? First person shooter olmasın ama second person shooter olabilir. (Bu esprî içime sindi, dışıma barbie.)

**Sind'i'ler, Barbi'ler... Kanlı bir aksiyon oyunu mu istiyorsun, başka bir şey mi emin olamadım. Esprî mükemmel olduğu için sana önerim Bejeweled. Bol bol kan ve vahşet var. (Gears of War oynamalısın.)** Bitirşi konuşmasını yapmadan önce bu esprî için herkesten özür dilerim. Sorularımı dergide yayımlarsanız çok sevinirim. Herkese iyi günler, iyi oyunlar. Sağlıcakla kalın...

Tayfur TÜRK MENOĞLU

## GEÇİKEN POSTA

Herkese selamlar. Derginizi 145. sayıdan beri okuyan ve boş zamanlarında LEVEL forumuna (Nick'im Mert H.) uğramayı eksik etmeyen bir okuruzum. Hemen sorularına geçiyorum.

1. Oyunları hangi platformda oynamayı tercih ediyorsun Tuna Abi?

**Xbox 360. Neden diye sorarsan, cevabım pek tatmin edici olmayabilir. Şöyle ki PS3'ten önce Xbox 360'da başladım yeni nesil oyunları oynamaya ve**

**tüm achievement'lar, indirilebilir içerikler orada birikti; online profilim orada güncel kaldı. Eh, durum böyle olunca da PS3'e pek vakit kalmadı açıkçası...**

2. Bu yıl heyecanla beklediğin bir oyun var mı? Ben Battlefield 3'ü bekliyorum. Sence bir önceki oyundaki başarıyı sürdürebilir mi?

**Bu yıl Uncharted 3 ve inFamous 2'yi heyecanla beklemekteyim. Bir önceki soruda Xbox 360 diyip iki tane PS3 oyunu söylemiş olduğumun da farkındayım. Kararımın arkasında olduğumu bildirip gözlerimden öperim.**

3. Assassin's Creed serisine bir türlü ısınmadım. Bu seriyi sevmem için bana 3 neden söyleyebilir misin? Söyleyemem. Neden? Çünkü ben de ısınadım halk

**Ezio kırtarak yürüyor üç oyundur. Üç oyundur... hala şaçma sapan hareket ediyor. Ve üç oyundur... Yine de iyi oyun ya. Alsana? (Dengesizim.)**

4. Tuna Abi sence Gran Turismo 5 yıllar süren yapımından sonra bekleneni verebilir mi?

**Veremedi. O kadar yıl neyle uğraştılar gerçekten bilmiyorum. Yine de simülasyon sevenler için çok iyi bir oyun fakat dediğin gibi, o kadar süreden sonra gerçek bir klasik gelmeliydi. 12 yıl sonra GT6'da belki istediğimizi buluruz.**

5. Hiçbir online oyundan zevk alamıyorum. Bu yüzden WoW'a başlasam mı diye düşünmeden edemiyorum. Bir sene sonra ise ÖSS var... Kendime hakim olup başlamak, daha mı doğru olur?

**WoW senin online açlığını giderir, hayatını da çürütür. Hele ki ÖSS varken böyle bir yola sapmak, ters yola 140 Km hız ile girmek gibi bir şey. Bence ÖSS'yi atlat, iyi bir üniversite kazan, kazandığın üniversitenin hazırlığı olsun ve işte o yıl, yayıla yayıla hazırlığı okurken WoW'a balıklama dal.**

6. Herkes senden oyun tavsiyesi istiyor ve ben bu sefer bir farklılık yapıp senden bana önerebileceğin bir kitap tavsiyesi istiyorum.

**İşte budur! Teşekkürler Mert, güzel soru. Gears of War'un kitabı çıkmış, onu al... Şaka şaka, dur! Dune serisini okumuş muydun yahu? Onu bir oku. (İlk üç kitap.) Ayrıca şiddetle 2001 serisini de öneririm.**

7. Derginin en çok inceleme yapan yazarlarından

birisin. Eğer inceleme yazmaktan bıktığın zamanlar oluyorsa, biz LEVEL okurları olarak bu konuda sana yardımcı olabiliriz. Bu teklifimi iyi düşün Tuna Abi.

**Bıkmak değil de bazen yetiştiremiyorum yazıları. O sıra devreye girsen hiç fena olmaz. Bir gece, aniden posta kutunda yarım bir yazı bulursan şaşırma Mert; her an sana tamamlaman için bir yazı gönderebilirim...**

Sorularımı cevaplırsanız çok sevinirim. Mert HATIPOĞLU

## PARLAYAN ELMA

Merhaba Tuna Abi, Nasılsın, iyi misin? İyisin iyisin; ben de iyiyim sağ olsun. Senin biraz başını ağrıtmaya geldim, sorularına başlayayım.

1. Tuna Abi şu koca internet aleminde bir sürü kişi Knight Online oynuyor, sen oynadın mı acaba, güzel bir oyun mu? Kime hangi online oyunları oynuyorsun diye sorsam, çoğu kişiden aldığım cevap, "Nayt onlayn oynuyorum." oluyor; bu sence bir hastalık mıdır?

**"Nayt onlayn"ı oynamadım, oynamayı da düşünmüyorum. Piyasada artık envai çeşit online oyun**

**var ve birçoğu da çok iyi. LEVEL Online Oyun Dergisi'ndeki oyunlara göz atmanı tavsiye ederim.**

2. Amcamın bir Apple Macbook'u var. O şeyi nasıl kullanıyorlar? Sence güzel bir işletim sistemi ve de laptop mu kendisi? Benim tek artı yönünü gördüğüm şey, çok güzel ve şık bir dış görünüşü olması; hele ki o arkadaki mavi yanan Apple logosu yok mu, bitiyorum ona.

**Aman Fırat seni duymasın; 120 dakikalık Apple turuna sokar seni. Bence de Mac lüzumsuz. (Ohal) Lüzumsuz değil tamam ama biraz lüks mü desem, ne desem... Pahalı bir kere yahu! Onu geçtim, PC'yle büyümüş toplumumuzda ters etki yaratıyor. Kullanınca gayet güzel ama daha önce de dediğim gibi, bana gelmez.**

3. Tuna Abi bir şey daha soracağım sana, her ay hani kocaman POSTA yazısı var ya, onun yanındaki nüfus cüzdanına neden böyle isimler koyuyorsun? Ben sebebini çözebilmiş değilim...

**Ben de çözemiyordum sebebini Utku. Bildiğin üzere de onları ben yazmıyorum. Büyük ihtimale matbaada tamamlıyorlar.**

4. Türkçe dersinde konumuz yazım kurallarıydı; senin bir ya da iki ay önce küçük kutucuğa yazdığın yazım kuralları ("de" ve "nın" yazılışı) gerçekten çok işime yaradı, sağ olsun.

**Ondan sonra aneller, babalar diyor ki, "Oğlum bu dergiye para vereceğine bir imla kılavuzu al." Sevgili ebeveynler, gördüğünüz üzere oyunlarla, Türkçe kurallarını tek bir potada eritmiş bulunuyoruz. Utku da bunun ispatı. Sevgiler.**

5. Windows 7'nin diğer işletim sistemlerinden artı yönlerini bana söyleyebilir misin? Her Windows 7'yi kullanan, "Harika bir işletim sistemi!" falan diyor, ben farkını anlayabilmiş değilim. (Ben bir Vista kullanıcısıyım.)

**Windows 7'de her şey, tam anlamıyla oturmuş.**

**Vista daha çok geçiş sistemi gibiydi ve yavaş çalışma, birkaç büyük program açıldığında afallama ve yönetim problemleri vardı. Windows 7'yi bir kez kuruyorsun, sonra yayılıp yatıyorsun. Özellikle bilgisayarda birçok farklı programla çalışan ve bilgisayarı farklı işler için kullananlar için Windows 7 ideal. (Microsoft'tan pay istesem yeridir şu an.)**

**WoW senin online açlığını giderir, hayatını da çürütür. Hele ki ÖSS varken böyle bir yola sapmak, ters yola 140 Km hız ile girmek gibi bir şey**

6. Hani derginizin arka kapağında bir oyun laptop'ının reklamını veriyorsunuz ya, o şirketin Türkiye'de çalıştığı bir yer var mı ve bu yer Ankara'da mı?

**Her firma bir yerde çalışır Utku. O firma da bir yerlerde çalışıyor elbette. Reklamdaki internet sitesinden satış kanallarını öğrenebilirsin diye düşünüyorum.**

7. Dragon Age: Origins'i önceki yılın Mart ya da Nisan ayında bitirmiştik fakat aklıma takılan şey bizim yönettiğimiz karakterin oyun boyunca bir "gık" sesi bile çıkarmamasıydı. Sence bu unutulmuş bir hata mıydı, yoksa karakterimizin "suskun insan" rütbesini alması için özellikle yapılmış bir şey miydi?

**Bu bir hata olsa, yüz yılın hatası olurdu bence.**

**"Oyundaki ana karaktere seslendirme yapmayı unuttuğumuz. Bunu yayımlayacağımız bir yama ile düzeltergeçiz. Baya uçmuşuz anlaşılın..." diye de açıklama yapardılar, gülüp dururduk. Kasten sessiz karakterimiz. Dilersen seslendirmesini, oynarken sen yap diye öyle yapmışlar.**

Sorularım bu kadar. İki gün sonra doğum günüm, an-

## “Dikkat, sıcaktır! Caution Hot!”

Nerelerde görüyoruz bu uyarıyı? Mesela çayı ya da kahveyi sıcak servis eden yerlerdeki kağıt bardakların üstünde. Soğuk servis eden yer var mı diye sormuyorsunuz değil mi? Ice Tea'den başlayıp, vanilyalı soğuk kahveden çıkarmayın beni şimdi. Neyse uyarıyı yapıyorsun, iyi güzel de ne yapacağız birader? Elimize tutuşturuyorsun 100 derece santigratta kaynamış suyu sonrada “Dikkat, sıcaktır!” E biliyoruz. Sorunu neden söylüyorsun ki? Çözümü öner! Hey ya rabbim ya! Klavye tutan parmaklarımız erimeden hemen ikinci bir kağıt bardak istedik de ölümden döndük. Evet abartıyorum.



► nem bugün Assassin's Creed : Brotherhood alacaktı bana; eğer siz de yazımı yayımlarsanız, Black Ops kadar makbule geçer. (Ve de makbule geçti belki de...) Kendinize iyi bakın, binadaki arkadaşlara (Güvenlik görevlisi amcalar da dahil.) selamlar...  
*Utku SIVASLIOĞLU*

### KAYIP PSN KARTI

Sevgili LEVEL ve Tuna Ağabey hepinize selamlarımı sunuyorum ve sorularına geçiyorum.  
1. Tuna Ağabey uzun zaman önce PSN'in Türkiye'ye geleceğini söylemişsiniz ve geldi de. Fakat hala PSN kartlarını Türkiye'de bulamadım. Ailem de kredi kartı kullanmama izin vermiyor. Senin kartlarla ilgili bir bilgin var mı?  
**PSN geldi, kartları gelemedi. Kredi kartı kullanmanın gerekliği maalesef. Ailen niye izin vermiyor ki? Üstelik birçok banka, sanal kart uygulamasını da destekliyor.**  
2. İki yıldır I Am Alive'dan haber bekliyorum ama

## Zombileri çok sevmek... Karşına bir tanesi çıksa, acaba yine de onları bu kadar çok sevebilir miydin acaba?

hiç gelmedi veya ben duymadım. Sizin bir bilginiz var mı?  
**Biz de kendisine birkaç tane mektup ve SMS attık ama dönen olmadı; I Am Alive bize de cevap vermedi. Sakın ölmüş olmasın? (I Am Dead.) Bu espriden sonra işi bırakmaya karar verdim Umur, gidiyorum.**  
3. Şu aylarda LPB2 dışında kayda değer pek fazla oyun çıkmıyor ben de kaçırdığım oyunlara dönmek istiyorum. PS3 için ne önerirsin?  
**Bayonetta'ya ne dersin? Heavy Rain de iyi gider bak. inFamous da oynamamış olduğunu görüyorum.**  
4. Super Street Fighter IV alacaktım ama zaten Street Fighter X Tekken çıkıyor diye almamaya karar verdim.Sence doğru mu yaptım? Yoksa zaten oynamak istediğim oyunu almalı mıyım?  
**İşte büyük bir hata. Biliyor musun ki Street Fighter X Tekken çıktığında bile SSFIV'ü oynayan sayısız insan olacak? SSFIV başka, SFXTekken başka. Bence derhal SSFIV'ü almalısın.**  
5. Red Dead Redemption'ın Undead Nightmare DLC'si raflarda 80 lira ama bu DLC Amerika'da 10 dolar. Sence Red Dead Redemption alırsam, bunu da yanımda almalı mıyım?  
**DLC rafa çıktığında böyle bir fiyat farkı oluyor işte. RDR'ı aldığın zaman Undead Nightmare'ı da alman gerekmiyor bence; önce RDR'ı tüket, sonra indirimli fiyattan Undead Nightmare'ı da**

### alırsın.

Okuduğum için teşekkür ederim Tuna Ağabey. Bütün LEVEL tayfasının geçmiş yılbaşını kutlarım.  
*Umur YILDIZ*

### “ZOMBİLERİ ÇOK SEVİYORUM”

Merhaba LEVEL ailesi ve Tuna Abi.  
Ben LEVEL dergisini gerçekten çok uzun zamandır takip ediyorum; tabii benden önce de ağabeyim takip ediyordu. Ağabeyim askerde şu an ve selamı var sizlere. Uzatmadan sorularına geçiyorum. (Lütfen hatalarımı mazur görün.)  
**Ağabeyine biz de hayırlı teskerele diliyoruz. Tez dönsün, dergiyi takip etmeye devam etsin.**  
1. Ben ve ağabeyim tam bir World of Warcraft hayranız. Aralıksız iki - üç gün oynamaışlığımız var. WoW: Battle Chest almayı düşünüyorum. Bu Battle Chest'lerin içinde sıfır üyelik veriyorlar mı? Yoksa benim ayrıca üyelik almam lazım mı?  
**Ağabey-kardeş WoW oynamanıza, hem de bu**

**denli bağımlı bir şekilde oynamanıza aileniz nasıl bakıyor acaba... Ben dergi yazarıyım diye yırtmıştım zamanında da siz nasıl kotarıyorsunuz durumun? Cevabını WoW'daki karakterlerle 85. seviyeye gelip bu karakterin cebine bir mektup koyarak ve o karakteri bize hibe ederek verebilirsiniz. WoW Battle Chest'ten de 14 günlük misafir kuponu çıkıyor sadece. Onun dışında da bir aylık bedava oyun imkanları var tabii.**  
2. Tuna Ağabey, CoD: Black Ops ve Medal of Honor arasından bir seçim yapsan, hangisini seçerdin?  
**Tabii ki de Call of Duty. En azından oynanışta biraz çeşitlilik var.**  
3. The Walking Dead'ı izledin mi? Kaç puan verirsin?  
**İzledim ilk altı bölümünü. Zaten dahası da yok. Lakin daha önce de belirttiğim üzere, ben o dizinin çizgi-romanını da okumuş olduğum için her şeyi biliyorum. Bak sana anlatayım, şimdi o zombiler var ya, dizinin sonunda... (Puanım 8.)**  
4. Left 4 Dead 3 çıkabilir mi sence? Çıkarsa da ne zaman çıkar?  
**Bence çıkabilir. Gel gör ki sağlam yeniliklerle çıkması şart. O yüzden bu yıl içerisinde olacağını sanmıyorum.**  
5. PSP'de upgrade olayı varmış. Ben anlamadım nasıl upgrade yapacağımı, yardım edersen sevinirim. Birkaç tane de oyun önerirsen, daha da çok sevinirim.  
**PSP'deki upgrade değil, update yani güncelleme var. Sistem güncellemesi olarak geçiyor bu ve**

**PSP'nin menüsünden yapabilirsin. (Menüleri biraz kurcala.) Oyun olarak da elbette GoW: Ghost of Sparta ve MGS: Peace Walker'ı tavsiye ediyorum.**

6. Zombileri çok seviyorum. PC için birkaç tane zombi oyunu önerisi yapabilir misin?  
**Zombileri çok sevmek... Karşına bir tanesi çıksa, acaba yine de onları bu kadar çok sevebilir miydin acaba Ahmetcan? Zombili oyunlara gelecek olursak... İçinde en fazla zombi olan oyun elbette Dead Rising 2. Eğer o sarmazsa da Black Ops'un Zombies modunu oyna.**  
Sorularım bu kadar. Cevaplarsanız çok sevinirim. Eğer yayımlarsanız inanılmaz sevinirim. Umarım bu yıl hepimiz için çok güzel geçer. Kendinize iyi bakın!  
*Ahmetcan AKMAN*

### BABALARA PSP, OĞULLARA PS3

Selam sana ey yüce LEVEL! Ben 14 yaşında bir oyuncuyum ve derginizi severek okuyorum. Fazla uzatmadan sorularına geçiyorum.  
1.Yazın başında Wolfteam diye bir online oyuna başladım. Wolfteam oyuncularına promosyon kodu dağıtsanız olmaz mı?  
**Olur. Dağıtıyoruz. LEVEL zeplini senin için gelecek ay havalanıyor... (Bu konuyu Fırat'a iletiyorum; bakalım o ne diyecek...)**  
2. Yıl sonunda yapılacak olan SBS adlı ölüm gibi sınavdan sonra bir oyun konsolu almayı düşünüyorum. Sence hangisi Tuna ağabey?  
**Bence Jaguar. Jaguar'ı bilir misin Aral? Atari adlı firmanın konsoluydu. Birkaç tane de iyi oyunu vardı ama konsolun ömrü pek uzun olmadı. Bence sen, bu konsolu yeniden hayata döndürebilirsin. Ne dersin? Bunu yapmak ister miydin?**  
3. Tuna ağabey sence şu ana kadar üretilmiş en iyi FPS oyunu nedir?  
**Doom. Çığır açtı oyun dünyasında. “Doom gibi” diye bir oyun türü var oldu sayesinde. Bahsettiğim elbette ilk iki Doom oyunu; sonrasında pek iş yok.**  
4. Büyük bir AC fanatijiyim ama artık Ezio'nun hikayesini sakız gibi uzatmasa Ubisoft, biraz da Desmond'la oynasak olmaz mı?  
**Desmond normal bir insanoğlu olduğu için bir, bilemedin iki çatı sonra yere düşecektir. Onun sıradan yaşantısında rol sahibi olmak da pek eğlenceli olmaz açıkçası.**  
5. Babam şu aralar PSP'ye sarmış durumda ve PSPGo istiyor; alsın mı?  
**Babanın yaşını merak etmedim değil. Yanlış anlama, hiç PSP'yle oynayan baba görmedim de ortalıkta, o açıdan... PSPGo bence almasın çünkü PSP2'nin devri yaklaşıyor. PSP bir hayli eskidi ve beklediğimiz iyi oyunlar da pek yok gibi.**  
6. Tuna ağabey sende kaç tane oyun var, sorabilir miyim?  
**Milyonlarca. Öyle ki oyunları koyabilmek için bir ev satın aldım. O değil de Aral, YouTube'da mı bir yerlerde Uzak Doğu'lu bir kızın -ki kızın mesleği oyun incelemesi yapmış- evini gösteriyordu. Oda oda oyun vardı Aral; ben böyle bir şey görmedim. Hepsisi orijinal, hepsi düzenli... Bende öyle bir durum yok ama iyidir bendeki oyun sayısı da. İnanmazsan gel bak.**  
Sorularım bu kadar hatam varsa mazur görün. Yayılımlarsanız sevinirim. İyi yıllar ve iyi çalışmalar diliyorum.  
*Aral SEZGİN*

30 TL Hediye Kuponu



# RAPPELZ

Karanlığın Fısıltısı



5 Milyondan fazla kişinin tadına doyamadığı gizemli ve fantastik maceraya sen de katıl !

**ŞİMDİ OYNA VE HARİKA BİR HEDİYE PAKETİ KAZAN!**

Hediye Kuponu Kodu\*:

SEOY-GLDB-PF00-0001

[tr.rappelz.gpotato.eu](http://tr.rappelz.gpotato.eu)

\* Hediye kuponunu kullanabilmek için lütfen tr.gpotato.eu adresinden sırayla "Mağaza" ve "Gpotato kuponu" işlemlerini seç.

**gPotato**  
www.gpotato.eu

© 2010 Gala Networks Europe Ltd. Tüm hakları saklıdır.

**G A L A** Gala Lab  
Global Online Entertainment

# SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



## L.A. Noire

Çıkış tarihi: 26 Nisan 2011

Los Angeles... Işıl ışıl, bir o kadar da pis bir şehir. Altın eyalet Kaliforniya'nın ünlü şehri, adı gibi masum değil, hiçbir zaman da olmadı. Suç oranının bu kadar yüksek olduğu bir şehirde dedektiflerin de kendini yetiştirmiş olması kaçınılmaz doğal olarak. Rockstar Games'in ve Team Bondi'nin PS3 ve Xbox 360 için geliştirdiği oyun 26 Nisan'da geliyor.



## WWE All Stars

Çıkış tarihi: 1 Nisan 2011

Şaka gibi bir zamanda çıkıyor oyun. Çıkcınca pek şakaya benzemeyecek ama. WWE denince akla gelen ilk sorulardan biri "Bu herifler gerçekten dövüşüyor mu, yoksa mahsusuktan vurur gibi mi yapıyorlar?" oluyor. Evet, defalarca bu soruya maruz kaldık. WWE uzmanı değiliz ama akıl var, mantık var; 130 kiloluk adamlar gerçekten bir tane çaksa karşısındaki kendine gelebilir mi acaba? Her halükarda izlemesi de, oynaması da eğlenceli.



### Tomb Raider

Çıkış tarihi: Belli Değil

Lara Croft, en son ne zaman heyecanlandırdı bize bu kadar, hatırlamıyorum. Her yeni çıkan ekran görüntüsüyle birlikte yürekleri hoplatıyor Lara. Burnunuz azıcık oyun kokusu alıyorsa bu oyunun iyi bir oyun olacağını kestirebilirsiniz. Eski hayranlarının yanı sıra Tomb Raider'ı sevmeyen kitle bile bu kez Lara Croft'u kontrol etmek için ekran karşısına geçecek gibi görünüyor. Dünyanın en çok poligon kullanılarak yaratılan karakteri son Lara Croft, bu daldaki dünya rekorunu da elinde tutuyor. Klasik Tomb Raider adıyla çıkacak olan oyunu sabırsızlıkla bekliyoruz.



### Warriors: Legends of Troy

Çıkış tarihi: 4 Mart 2011

Biraz karman çorman bir dövüş yapısı izlenimi verse de Legends of Troy, eğlenceli bir oyun olabilir. Truva'daki sarı uzun saçlı Achilles karakterine bürünüp etrafa ölüm kusmak istiyorsanız, Mart'a kadar beklemeniz gerekiyor. Achilles'in filmdekine tıpatıp benzer hareketlerini oyunda görmek mümkün. "Hectoor, Hectoor" diye kulağım çınladı bir anda. Bakalım Truva'lı Helen'i kim götürecektir bu sefer.



### MX vs. ATV Alive

Çıkış tarihi: 10 Mayıs 2011

THQ firması bu kez hemen bitip tükenmeyen uzun soluklu bir yarış oyunu hedefliyor. Motosikletçileri kişiselleştirip oyunu sürekli canlı tutmak mümkün olacakmış. Bunu başarmak için yapımcılar, oyuna biraz RPG öğeleri serpiştirmiş. Evet, motosiklet yarışını ve RPG'yi aynı tümcede kullandım. THQ'nun iki öğeyi aynı pakete soktuğuna şaşırıyorsunuz da benim alakasız iki kelimeyi aynı cümlede kullanmama mı şaşırıyorsunuz?!



Fotograf: Adem Başaran

# LEVEL LİĞİ



Ay 2

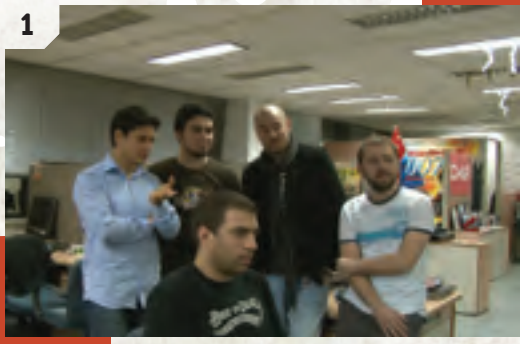
Oyun **LittleBigPlanet 2**  
Platform **PlayStation 3**

Geçen ay Gran Turismo 5 ile başladığımız yeni sezon, bu ay yine bir PlayStation 3 oyunuyla, LittleBigPlanet 2 ile devam ediyor: Oyun tarihinin en renkli, en eğlenceli ve en yaratıcı oyunlarından biri olan LittleBigPlanet 2, bizi fazlasıyla eğlendirdiği gibi yeni bir rekabet alanının doğmasına da vesile oldu. Oyunun hemen başlarında karşımıza çıkan mini oyun Block Drop, hızı ve reflekse dayalı yapısıyla tam da LEVEL Ligi'ne uygun bir seçim oldu. Daha önce de kimin daha hızlı olduğunu, kimin reflekslerinin daha iyi olduğunu test ettiğimiz oyunlar olmuştu. Bakalım bu kez, LittleBigPlanet 2'nin renkli dünyasındaki mücadeleyi kim kazanacak. Detaylar bu sayfalarda, görüntüler LEVEL DVD'sinde!

## Puan Durumu

İSİM	BU AY	TOPLAM
Şefik	10	20
Emre	8	14
Eray	5	13
Fırat	6	11
Ahmet	8	8
Elif	0	0
Ertuğrul	0	0

1



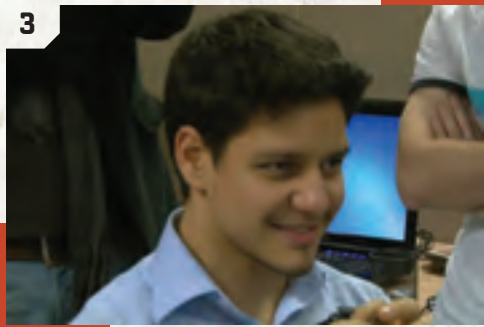
LittleBigPlanet 2 mücadelesine girişmeden önce yaptığımız kura çekiminde ilk olarak benim adım çekildi ve bu, diğerlerinin beni baz alarak performans sergilemelerine olanak sağladı. Sırasıyla beni takip edecek olan ahali, yaptığım komboları ve aldığım puanı gördükten sonra pek bir endişelendi. Yaptığım skorun (3220) ne çapta olduğunyuşa yapılacak diğer skorlardan sonra tartabilecektik.

2



Sırada Emre vardı ve hemen hemen her ay olduğu gibi, bu ay da beni en çok zorlayacak kişinin Emre olacağını tahmin ediyordum. Hızla tuşlara basmaya başlayan Emre, 1890 puan yaparak beni hayal kırıklığına uğrattı. Daha sonra konsolun başına geçen Eray ise pek iddialı olmamasının yanı sıra gösterdiği performansla da Emre'yi dahi geçemeyeceğini gösterdi ve 1190 puan yaptı.

3



LEVEL Ligi'ne bu ay dahil olan ve yeni sezona henüz girmiş olmamız sayesinde herhangi bir puan dezavantajı bulunmayan Ahmet, herkesten farklı bir strateji izlemeyi uygun gördü. Hani maratonlara katılıp birinci olmayı değil de düşüp kalkmadan yarışını bitirmeyi daha büyük bir başarı olarak gören atletler vardır; işte Ahmet de bu felsefeyle çıktı yola ve 1890 puan yaparak Emre'yi yakalamayı bildi.

4



Ligin son katılımcısı, ulaştığım skora meydan okuyan son isim Fırat oldu. Fırat'ın motivasyon problemi yaşadığı çok belliydi ve daha ilk saniyelerden itibaren bu göze çarpıyordu. Hızlı bir şekilde blokları düşürmek ve beni yakalamak isteyen Fırat, hız sınırını aşınca hem akışkanlığı sağlayamadı, hem de bol bol hata yaptı ki buna rağmen kazandığı 1830 puan, ne yazık ki birincilik için yeterli olmadı.

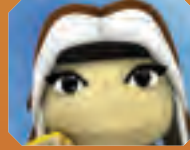
**“Sen bu işten pek anlamıyorsun Eray.”**  
- Fırat

## Oyuncular



**Ahmet**

**Favori Bölüm:** Da Vinci's Hideout  
**Favori Powerup:** Grappling Hook  
**Bahis Oranı:** 4.00



**Emre**

**Favori Bölüm:** Avalonia  
**Favori Powerup:** Jet Pack  
**Bahis Oranı:** 2.00



**Eray**

**Favori Bölüm:** Eve's Asylum  
**Favori Powerup:** Scuba Gear  
**Bahis Oranı:** 4.50



**Fırat**

**Favori Bölüm:** The Cosmos  
**Favori Powerup:** The Creatinator  
**Bahis Oranı:** 2.50



**Şefik**

**Favori Bölüm:** Victoria's Laboratoy  
**Favori Powerup:** The Paintinator  
**Bahis Oranı:** 2.00

## Ayın Galibi

**ŞEFBOY**

**10 PUAN**

Neden böyle oldu? Ben istemiyorum ki birinci olmak. Buna derhal bir çözüm bulunmalı! Kızıyordur sonra...

# DOKTORLAR

CENK - ERDEM SÖZ HASTANESİ  
AKIL VE FİKİR HASTALIKLARI MERKEZİ

CENK

ERDEM



DUM BAS

HASTA: ÖZGÜN BAHAAR

LEVEL ahalişi. Bıkmadınız mı PS3'ten, Xbox 360'tan. Elimde temiz SNES (Super Nintendo Entertainment System) var. Fiyatta anlaşsaks size satayım.

- BİZİM DE ELİMİZDE BİR TANE TEMİZ SOPA VAR.
- YEAH. SUPER OPERATION PROTECTION ARM.
- GEL DEĞİŞELİM.
- SENİN SİSTEMLERE DE EKLEYEBİLİRİZ İSTERSEN.

MINDİL

HASTA: UTKU SIVASLIOĞLU

Amcamın bir Apple MacBook'u var, o şeyi nasıl kullanıyorlar?

- ÖNCE BİR SINAV YAPILIYOR.
- APPLE BELİRLEME SINAVI.
- KAZANANLAR APPLE OTELLERİNDE MİSAFİR EDİLİYOR.
- KAYBEDENLERE APPLE MACBOOK VERİYORLAR.

HASTA: MANY MANY

Half-Life 2: Episode 2 yi hepimiz oynamışsınız. Orada G-Man (Emlak çantalı, mavi takım elbise giyen adam.) adlı şahıs var. Bu adam kimdir? Neyin nesidir? Çoğu kişi "tanrı" diyor. Siz bana açıklar mısınız?

- AÇIKLAMAYIZ
- VEYA HADI TAMAM.
- İÇİNE G-STRING İÇ ÇAMAŞIRI GİYEN ADAM O.
- OYUNUN DELİSİ YANİ.

CIBİS

GUGUS

HASTA: ONUR EKİN AYDIN

Bu sizin posterleri duvarıma asamıyorum. Düşüyor, bir garip yanı.

- YERE YAPIŞTIRIP ODAYI DÖNDÜRMEYİ DENE.
- YA DA KÜÇÜK PARÇALARA AYIRIP YAPIŞTIR, HAFİF OLURSA DÜŞMEZ.



## Lightning yeniden aramızda

### Final Fantasy XIII-2 açıklandı

**S**abırsızlıkla beklediğimiz Final Fantasy XIII maalesef iyi bir oyun sayılmazdı. Çizgisel oynanışı yüzünden FF fanatikleri tarafından yoğun eleştiri bombardımanına tutulan oyun, bir klasik olmadı ve beğenilmeyen FF oyunları arasındaki yerini aldı.

Square Enix'ten yeni bir FF beklemiyorduk zaten ve gözümüz PS3'e özel olan FF Versus XIII'ü arıyordu fakat beklenmedik bir haber geldi ünlü oyun yapımcısından; Final Fantasy XIII-2 hazırlık aşamasındaydı ve çok yakın bir sürede de piyasaya çıkacaktı...

Direkt olarak FFXIII'ün devamı niteliğinde olan oyun, PS3 ve Xbox 360 için hazırlanıyor ve bu yılın sonunda piyasada olacak. (FFXIII'ü yıllarca beklediğimizi düşünürsek, çok hızlı bir süreç...) FFXIII'ün dışı kahramanı Lightning, yine ana karakter koltuğuna oturacak fakat bu defa yepyeni bir karakter daha eşlik edecek ona. Eğer oyunun fragmanını izlediyseniz, Lightning'in bu karakterle dövuştüğünü göreceksiniz ama kim bilir, belki de kötü tarafta değildir kendisi.

FFXIII hakkında gelen tüm eleştirileri dikkate alarak hazırlandığı söylenen FFXIII-2'de gelişmiş bir savaş sistemi de bulunacağı açıklandı. Bunun üstüne çizgisel oynanışı da bir kenara bırakıp eski FF'lerin özgürlüğünü oyuna eklerse FFXIII hak ettiği ilgiyi geç de olsa görmüş olacaktır; benden söylemesi Square Enix, duy sesimi! **Tuna Şentuna**





Concept çalışmadır.  
Gerçek ürünü temsil etmemektedir.

## Yeni oyuncaklar

iPad 2 ve iPhone 5... İki yeni oyun canavarı!

**B**ir arkadaşım var, yanında defter gibi iPad taşıyor. Zaten aletin kabı da defter kabı gibi, not almak için de iPad'i kullanıyor, bir şeyi merak ettiğimizde cevabını bulmak için de. Aynı arkadaşın elbette ki bir iPhone 4'ü de var ve onu da iPad ile eş zamanlı olarak kullanıyor. Yani, "Conk Bayırında ne olmuştu?" diye sorduğunuz an, cevap hem iPad'de, hem de iPhone'da geliyor...

Anlayacağınız Apple bir çılgınlık ve özellikle iPhone, bu çılgınlıkta lider. Üstelik oyun oynamayanı oyunlarla tanıştıran, insanlara Angry Birds'ü aşıl原因 ve bu oyunun figürlerini doğum günü pastalarına çizdirtecek kadar da etkili. Geçtiğimiz günlerde piyasaya çıkan Infinity Blade isimdeki oyun da iPhone 4'ün nasıl bir görsellik sergileyebildiğini kanıtlayan, başarılı bir eser. Her ne kadar iPad'de dudak uçuklatacak bir oyun görememiş olsak da işler iPad cephesinde de değişecek gibi görünüyor. Nasıl mı?

Nisan ayında iPad 2, yaz aylarındaysa iPhone 5 ile tanışacağımızı tahmin ediyoruz. Bunları zaten siz de bir yerlerden duymuşsunuzdur veya Apple'ın yayın politikasını takip ettiyseniz, zamanlamayı siz de tahmin etmişsinizdir. Bilmediğiniz kısımsa bu iki cihazın da birden fazla çekirdeğe sahip işlemcilerle donatılacak olması ve kullandığınız monitörlerde bile göremediğiniz çözünürlükte görüntülere imza atabilmesi. Qualcomm tarafından üretilip A5 adıyla damgalanacak olan işlemciler, bu cihazların çok daha ağır işlerin altından kalkabilmesine ve çok daha iyi oyunlar görebilmemize olanak tanıyacak. Apple Insider'dan gelen bir habere göre iPad 2, 2048x1536 piksel gibi bir çözünürlüğe sahip olacak. Ayrıca bu cihazın ön ve arka kısımda birer tane kamera, bir SD kart yuvası ve şarj için -artık mobil cihazlarda standart olması beklenen- bir mini-USB girişi olması bekleniyor. iPhone 5'inse testlerinin şu anda Apple laboratuvarlarının en ücra köşelerinde yürütüldüğü düşünülmemekte.

Anlayacağınız bu yıl PSP 2'nin ve Xperia Play'in de açıklanacak olmasıyla, mobil oyun sektörü açısından çok hareketli olacak. **Tuna Şentuna**



## Heihachi & Kazuya işbirliği

Tekken 6'yı tahtından indirebilecek tek bir oyun vardı zaten...

**E**ğer bir konsol sahibiyse ve bu konsolu online ortamlarda kullanmıyorsanız, yazık ediyorsunuz, söyleyeyim. Tekken 6'yı alsanız misal, kaç kez bilgisayara karşı oynayacaksınız, kaç kez Lars'ın sıkıcı hikayesini oynayacaksınız? O oyunun en fazla iki ay sonra rafa kalkması kaçınılmaz olur fakat online maçlara katılıyor olsanız, şu an benim gibi bu haberi yazmayı bırakmak isteyip birileriyle kapışmak için can atıyor olabilirsiniz.

İş işten geçmiş değil; çünkü size mükemmel bir haberimiz var: PS2'nin en iyi Tekken oyunlarından biri olan Tekken Tag Tournament'in devamı, Tekken Tag Tournament 2 bir süredir hazırlık aşamasında! Şimdilik sadece Japonya'daki Arcade sistemleri için hazırlanıyor ve yaz aylarında piyasada olacak fakat kısa sürede konsollara da uyarlanacağını düşünüyoruz.

Yeni oyunda elbette ki yeni karakterler bulunacak ve bunlardan bir tanesinin adı da, görünüşü de meydanda. JC adındaki dişi güreşçi, King'e benzer bir oynanışa sahip olacak fakat ondan daha atletik bir dövüş stili sergileyecek. JC dışında henüz yeni bir karakter görmedik fakat şimdiye kadar hep yaşlı olarak gördüğümüz Heihachi Mishima'nın gençliğinin oyunda yer alması da bir sürpriz olmadı değil. Oyunda olacağını bildiğimiz diğer karakterler arasında Jin Kazama, Heihachi'nin babası Jinpachi Mishima, Asuka Kazama, Martial Law ve Miguel yer alıyor. (Bence bütün karakterleri boca edecekler sonunda ama belli de olmaz...)

TTT2'yi özel yapan durumsa elbette ki iki karakteri seçip bunları dövüş sırasında değiştirebilecek olmamız. Kombokar sırasında da diğer

karakterin yardımını alabileceğimiz gibi, artık tutma hareketlerinde de diğer karakterin dövüşüne dahil olmasına şahit olacağız; hatta birbirine yakın dövüş stillerine sahip karakterlerin, özel tutma hareketlerinin olacağını da düşünüyorum.

TTT2 ile ilgili haberler geldikçe size sunmaya devam edeceğiz; siz de bu sırada Tekken 6'nın suyunu çıkarın ve yetmezse bu sayfalardaki Tekken Turnuvası haberine göz atıp yeteneğiniizi Türk oyunculara karşı nasıl sergileyeceğinizin detaylarını alın. **■ Tuna Şentuna**





## Gerçek "Fatality"ler

Yeni film beklerken, yeni bir dizi mi geliyor?

**G**eçtiğimiz yıl internette sekiz dakikalık bir fragman dönmeye başladı. "Sekiz dakikalık fragman nasıl olur" diye düşünürken de ekranda gördüklerimizin bizi nasıl keyiflendirdiğini anladık. Mortal Kombat'tan Reptile, Baraka oradaydı ve yepyeni bir Mortal Kombat filminin habercisi olduğunu düşündük bu videonun. Elimize ulaşan yeni bilgilere göreyse yeni bir film değil, 10 bölümlük mini bir dizi çalışmaları başlıyor.

Fragmanın yönetmeni Kevin Tancharoen'in yine

yönetmen koltuğuna oturacağı bu dizi, sadece internetten yayımlanacak ve Mortal Kombat dünyasının ünlü karakterlerinin maceralarına yer verecek. Shung Tsung'un, Liu Kang'ın, Sub-Zero'nun, Kabal'ın, Kitana'nın, Mileena'nın ve Scorpion'un yanında birçok MK karakterini de dizide göreceğimizi düşünmekteyiz.

Vancouver'da bu ay çekimlerine başlanacak dizi yayına girdiğinde zaten mutlaka bir yerlerden duyarsınız ama eğer bir MK fanatigiyseniz, bu konuyu takip etmenizi öneririm. **■ Tuna Şentuna**



## Turnuvanın kralı

13 Şubat'ta herkes Kadıköy'e!

**Ü**lkemizde çoğunlukla futbol veya araba yarışı üzerine kurulan oyun turnuvalarında her zaman büyük bir eksiklik olmuştur. Strateji türü bile turnuvalara zaman zaman girebilse de özellikle dövüş oyunlarının adını hiç göremeyiz. Oysa ki son derece hızlı oynanabilen ve maçları adrenalin yüklü olan dövüş türü, turnuvalar için ideal bir seçimdir.

Geçtiğimiz aylarda adından bahsettiğimiz TekkenTR adlı bağımsız Türk Tekken sitesinin düzenlediği Tekken 6 turnusu, bu açığı belki dolduramayacak ama son derece iyi atılmış bir adım. Turnuva tarihi

13 Şubat Pazar ve 6 Şubat tarihine kadar da kayıtlar alınmaya devam edecek. İstanbul, Kadıköy'de 450m2 alana kurulmuş olan Cafe Hollywood'da (Fotoğraftaki mekan.) gerçekleşecek olan turnuvaya bireysel olarak veya üçer oyuncudan oluşan takımlarla katılabileceksiniz. İlk üçe giren oyunculara çeşitli hediyeler dağıtacak olan TekkenTR'yi bu organizasyonundan dolayı tebrik ediyor ve turnuvanın kazasız - belasız geçmesi için de iyi dileklerinizi yolluyoruz. Detaylı bilgiler ve her türlü değişiklik için TekkenTR'yi [www.tekkentr.com](http://www.tekkentr.com) adresinde ziyaret etmeyi unutmayın. Herkese bol şans! **■ Tuna Şentuna**



## PlayStation 3'e özel

"Acaba Xbox 360 da almalı mıyım?" sorusuna elveda

**A**man yanlış anlaşılmasın, Xbox 360'a laf ettiğim falan yok. Xbox 360'ın zaten yeri başka benim için. Söylemek istediğim şu ki 2011'de Sony, PS3'e özel o kadar çok oyun için anlaşma yaptı ki eğer bir PS3 sahibiyse-niz, yanına bir Xbox 360 ekleme olasılığınız düşecek. Sony şimdiden 20 oyun için imzayı attı bile. Bu oyunlar -şu an için- sadece PS3'te piyasaya çıkacak. Bakın liste hangi şekilde:

Ar tonelico Qoga: Knell of Ar Ciel (Mart)  
 Hyperdimension Neptunia (Şubat)  
 The Ico and Shadow of the Colossus Collection (Bahar ayları)  
 inFamous 2 (2011)  
 Journey (2011)  
 Killzone 3 (Bu ayın 22'si!)  
 The Last Guardian (Yıl sonu)  
 LittleBigPlanet 2 (Çıktı bile; yoksa almadınız mı?)  
 MLB 11: The Show (8 Mart)  
 MotorStorm Apocalypse (Bahar ayları)  
 No More Heroes: Heroes' Paradise (Sonbahar'da...)  
 PixelJunk Shooter 2 (2011)  
 PlayStation Move Heroes (Bahar ayları)  
 Ratchet & Clank: All 4 One (Sonbahar'da...)  
 Resistance 3 (6 Eylül)  
 SOCOM 4 (2011)  
 Sorcery (2011)  
 Twisted Metal (2011)  
 Uncharted 3: Drake's Deception (11 Kasım)  
 Yakuza 4 (15 Mart)

Bu listede adını, sanını duymadığınız oyunlar olduğuna eminim fakat ummadık taş, el yorarmış derler. (Gamepad ya, o açıdan...) Biz dergice inFamous 2, Killzone 3, MotorStorm Apocalypse, Resistance 3, Twisted Metal ve elbette ki Uncharted 3: Drake's Deception için heyecanlıyız. Peki ya siz? Listenizi şimdiden yapın, bu oyunlar piyasaya çıktığında bir kenarda birikmiş paranız olsun... ■ **Tuna Şentuna**





## Karanlığın büyüü

S4 League, Dark Lightning'in etkisine giriyö

**A**nime stili grafikleri ve oynanışı ile MMO dünyasında farklı bir yere sahip olan S4 League, artık karanlık saatleri de bünyesinde barındırarak. Şimdiye kadar rengarenk ortamlarda, renkli işler peşinde koşuyorduk fakat Dark Lightning yamasıyla olaylar değişiyor ve hatta değişti bile.

24 Ocak itibarıyla, S4 League karanlık bir yapıya büründü. Yepyeni silahların, ekipmanların ve harika grafiklerin eşliğinde S4 League, yanına "Dark

Lightning" takısını aldı. Bu gelişmeyi kutlamak üzere 29 Ocak'ta bir VERSUS turnuvası da düzenlendi. 600 kadar kişinin katıldığını tahmin ettiğimiz turnuvanın sonucu ne oldu, siz bu satırları okurken öğrenmiş olamayacağız fakat bu büyük yamayı kutlamak için iyi bir etkinlik olduğunu da yadsıyamayız.

Belki bu yamanın çıkışını ve büyük etkinliği kaçırmış olabilirsiniz ama Dark Lightning yamasıyla daha da eğlenceli olan S4 League'i indirmek ve bedava oynamak için geç kalmış sayılmazsınız. ■ **Tuna Şentuna**



## Snowboard heyecanında yeni detaylar

SSX: Deadly Descents, zamanı geriye alıyor

**H**akkında pek az şey bildiğimiz snowboard heyecanı SSX: Deadly Descents hakkında birkaç yeni haberimiz var. Olay korkunç dağlarda gerçekleşeceği ve en ufak yanlış hareketimizde metrelerce aşağı uçacağımız için Prince of Persia stili bir "zamanı geriye alma" özelliği oyuna ekleniyor. Böylece yaptığımız hata yüzünden, son kayıt noktasından oyuna geri dönmek zorunda kalmayacağız.

Toplamda 17 bölgeye yayılmış 70'ten fazla dağda (Alp'ler, Himalaya'lar, Kilimanjaro, Sibiryaya, Kafkaslar ve daha fazlası) hayatta kalmaya çalışacağımız oyundaki yamaçlar Deadly Descents oyun motoru tarafından

otomatik olarak yaratılacak ve kaydığınız bir yamaç, bir başkasına benzemeyecek; hatta bu oyun motoru Google Earth'ten veri bile alabilecek. Dağlardaki tek sorumuz engeller veya ağaçlar olmayacak; buzlanma, hava sıcaklığı ve hava şartları da büyük rol oynayacak. Dağlardan dilediğimizce inebileceğimiz gibi bize çeşitli pistler de sunulacağı söyleniyor. Performansımıza göre, kayma yeteneğimizde rol oynayacak ekipmanlar alabileceğimiz oyunda, eski SSX oyunlarından hatırlayacağımız Elise adındaki karakter de yer alacak. Ne diyelim, güzel bilgiler ama sabırsızlık yaratıyor...

■ **Tuna Şentuna**

## Son Dakika!

- Mortal Kombat'ın çıkış tarihi açıklandı. 18 Nisan'da herkes en az bir fatality yapmış olacak.
- Bir çıkış tarihi haberimiz daha var ki bunu nasıl söylesek, söylesek sonra başımız belaya girer mi, hiç bilmiyoruz. İlk olarak 1997 yılında açıklanan Duke Nukem Forever, 6 Mayıs 2011 tarihinde tüm dünyada piyasada olacak! İnanılır gibi değil.
- Gears of War serisine yeni bir üye daha geliyor. Gears of War: Exile adı ve logosu internetteki yerini aldı fakat bu oyunun ne olduğu konusunda ne Microsoft, ne de Epic Games konuşuyor. Oyunun Kinect'le uyumlu bir Gears of War olduğu da yürütülen tahminler arasında.
- Final Fantasy Versus XIII'ün PS3'e özel olan durumunun değiştiğine dair söylentiler yer aldı geçtiğimiz günlerde. Yönetmen Tetsuya Nomura'ya göre Versus XIII, halen PS3'e özel...
- Bir başka Final Fantasy haberi. Bildiğiniz üzere FFXIII serisi bir üçleme ve Versus XIII'ün yanında, FF Agito XIII de yer alıyor. İşte PSP için hazırlana ve iki UMD'de satışa sunulacak olan bu küçük dev oyunun ismi değişti. Agito XIII artık Final Fantasy Type-0 olarak bilinecek.
- Final Fantasy haberleri bitmiyor! PSP'ye özel FF Dissidia012'nin iki yeni üyesi açıklandı. FFXI'den Prishe ve FFXVII'den Gilgamesh, Dissidia012'de seçilebilir iki karakter olacak.
- Modern Warfare 3'ün yapımcısının Sledgehammer Games, online kısmıyla ilgilenen ve bunlardan bir tanesi de televizyon dizisi ve çizgi roman olarak bir süredir ortalıkta olan The Walking Dead. (Yürüyen Ölüler)
- PlayStation Move desteğiyle ön plana çıkan Virtua Tennis 4'ün, Xbox 360 için de piyasaya çıkacağı açıklandı.
- Crysis 2'nin Xbox 360'a özel demosu yayında. Yoksa siz hala oynamadınız mı?!
- Sekiz ay kadar önce PS3 ve Xbox 360 için piyasaya sürülen Super Street Fighter IV'ün, PC için de çıkabileceği ihtimali bulunuyor. Geç olsun, güç olmasın demişler...
- Bu ayın sonunda PC ve Xbox 360 için satın alabileceğiniz Dreamcast Collection, sistemin en iyi oyunlarından dördünü içeriyor. Crazy Taxi'yi, Sonic Adventure'ı, SEGA Bass Fishing'ı ve Space Channel 5: Part 2'yi geliştirmiş grafikler ve lider tabloları ile oynamak istiyorsanız, bu paketi kaçırmayın.



## Şeytan iPhone için ağlayacak

Devil May Cry 4'ü bir de iPhone'da deneyin

**i**Phone'un oyun arşivi gün geçtikçe daha da büyük isimlerle geliyor. Bunlardan sonuncusu Devil May Cry 4 ya da DMC4: Refrain. Aslına bakarsanız bu oyun, bildiğiniz Devil May Cry 4'ten pek farklı değil. Senaryo aynı senaryo, karakterler aynı karakterler. Elbette ki oynanış biraz daha farklı çünkü oyunun bulunduğu sistem, iPhone. Yaklaşık 10 bölüme sahip olacak oyunda yine Nero'yu kontrol edeceğiz. Bu bölümlerle birer labirent gibi olacak ve gidebileceğimiz bölgeleri ufak bir haritada görebileceğiz. Yaratıklar yine aniden,

yerden fırlayacak ve onları Nero'nun kılıcı ve garip koluyla yok edeceğiz. Oyun iPhone için tasarlandığından, birtakım kısıtlamalara da gidilmiş elbette ki ve bu yüzden orijinal oyuna kıyasla daha kolay kombolar ve hareketler yapabileceğiz.

Oyun şu sıralarda piyasada olmalı. Satış fiyatı da 7\$ ki diğer iPhone oyunlarına göre hayli yüksek bir rakam. Oyunun videoları internette dolaşıyor, dilerseniz oyunu almadan önce onları izleyin öncelikle. Ayrıca şunu da not edin ki ilk güncellemede oyunda Dante ile de oynayabileceksiniz.

■ Tuna Şentuna

## Uzak Doğu'nun su keyfi

Sudan korkan varsa Silent Hill: Downpour'dan uzak dursun

**S**ilent Hill'i hiçbir zaman keyifle oynayamadım; çünkü hep korktum. Yanımda birisi olsun dedim, o da benimle birlikte korktu; olay iyicene korku filmine döndü. Dolayısıyla, bu oyunu da salim kafayla oynayabileceğimi hiç sanmıyorum.

Yeni korku klasiği adayı hakkındaki bilgilere gelecek olursak... Oyunun adı artık Silent Hill 8 değil, Silent Hill: Downpour ve oyunda su faktörü büyük rol oynayacak. (Dark Water adlı film den yola çıkarak, suyla ilgili bir problemleri olduğunu düşünüyorum.) Su tavandan da akacak, gökten de inecek, yerde bir anda da belirecek. Büyük ihtimalle de boğulmamak için hızlı hareket etmemiz gerekecek.

Vatra Games tarafından hazırlanan oyunda yine klasik Silent Hill oynanışın yer alması bekleniyor. Buna kazık bulmacalar, devasa bir oyun haritası, 10 saatin üzerinde oyun süresi, birçok yan görev ve "tuşlara hızlı basma"ya yönelik boss savaşları da ekleniyor ve ortaya Silent Hill fanatiklerinin kaçırmayacağı bir oyun çıkıyor. Unutmadan, oyunda belirli silahların, sadece bu silahların kullanılabileceği yerleri açabileceği ve farklı yollar ortaya çıkaracağı da söylenmekte.

Hapishaneden kaçan Murphy Pendelton'un bir hayalet kasabaya varmasını konu alacak olan SH: Downpour, PS3 ve Xbox 360 için hazırlanmakta. Ne zaman çıkacağıysa halen belirsizliğini koruyor.

■ Tuna Şentuna







## Kinect, PC'ye mi geliyor?

Microsoft'un yorumlarına dikkat

**M**icrosoft'tan Steve Ballmer, sözlerine öncelikle Xbox 360'ın bir oyun konsolu olmadığını söyleyerek başladı. (Kafasının iyi olduğunu düşündük tabii ki öncelikle.) "Xbox 360 sadece bir oyun konsolu değil, bir aile eğlence merkezidir. Onunla televizyon, film izleyebilir, müzik dinleyebilir, Facebook, Twitter gibi sosyal paylaşım ağlarına bağlanabilir, Kinect ile konsolu sesli kumanda edebilirsiniz." sözleriyle açıklamasına devam etti, ne demek istediğini anladık. Her ne kadar bu konuda haklı olsa da Xbox 360 yine de oyun ağırlıklı bir sistem olacak bize kalırsa.

Steve Ballmer'a Kinect'in PC için uyarlanıp uyarlanmayacağı konusunda sorular yöneltilince Ballmer, Kinect'in kapasitesinin çok yüksek olduğunu ve yeni kullanım alanlarını göz önünde bulundurduklarını belirtti. Kinect, kısa sürede olmasa da PC'ye uyarlanacak, bunu anlamış bulunuyoruz. Aslına bakarsanız, Kinect'i PC'de çoktan kullanmaya başlayanlar var bile. Fotoğrafları seçip büyütenler, doktor adaylarına nasıl ameliyat yapılacağını göstermek için kullananlar, ufak bir Mech'i kontrol edenler... Windows 8'de Kinect'e tam destek sağlarsa hiç şaşırmanın. ■ Tuna Şentuna



## Street Fighter'a yeni karakterler

Yun and Yang'e merhaba

**S**uper Street Fighter IV, uzun sayılabilecek bir süredir piyasada. Her ne kadar PC oyuncuları bu oyundan "henüz" yararlanamıyor olsa da konsollarda en çok oynanan dövüş oyunlarından bir tanesi. Bu oyun aynı zamanda Arcade salonlarında da büyük ilgi görüyor ve Arcade'e özel versiyonunda, Street Fighter III: New Generation'dan tanıdığımız iki karakter, Yun ve Yang bulunuyor. Serinin yapımcısı, Yoshinori Ono'ya bu iki karakterin bir DLC olarak konsollara gelip gelmeyeceği konusu sorulduğunda, Ono net bir cevap veremiyor fakat, "Şu an 3DS versiyonuyla uğraşıyoruz; o bittikten sonra..." diyerek umut ışığı saçıyor.

Bu iki karakter ne kadar gerekli, kaç kişi Ryu'yu, Ken'i bırakıp da bu karakterlerle oynar, orası birer muamma. Yine de fazla karakter göz çıkarmaz diyoruz. ■ Tuna Şentuna

# Oyun çıkmadan, indirilebilir içeriği hazır

Dragon Age II'nin ilk içeriği hakkında ilk bilgiler

**D**ragon Age II'nin çıkmasına pek az bir zaman kaldı ve sanıyorum ki yapımcılar oyunu tasarlarken bir bütün olarak düşünüyor ve bazı parçaları dışarıda bırakarak, bunları DLC olarak piyasaya sürüyor. Bu DLC'lerden ilki de "The Exiled Prince" adıyla yayımlanacak ve oyunun tüm versiyonları için indirilebilir olacak.

Bu eklentinin kahramanı Sebastian Vael ve bu savaşçı bir intikam mücadelesinde. Nedeni basit; ailesi öldürülmüş ve kin ve nefret dolmuş. Bir kadın onu bu fikirden vazgeçirmeye çalışsa da Sebastian dinlemiyor ve yolculuğuna başlıyor. Siz de eğer 560 Microsoft Puanı veya 6.99\$ öderseniz, okçu Sebastian'ı Dragon Age II'nin büyük bir çoğunluğunda kullanmak üzere, yardımcı olarak yanınıza alabilirsiniz. Buna değer mi, şu an için yanıt veremiyorum.

Sebastian'dan parasız yararlanabilecek kişilerse oyunun Signature Edition'ını alanlar olacak. Oyunun bu versiyonunda aynı zamanda Dragon Age II'nin müzikleri ve oyun içi dijital silah deposu bulunacak. "RPG, iyi bir RPG!" diye sayıklayanlara duyurulur... ■ **Tuna Şentuna**

## Daha şık, daha pahalı

Xbox 360'ın yeni gamepad'i göz kamaştırıyor

**D**uymadıysanız, bizden duyun; Microsoft yeni bir Xbox 360 piyasaya sürüyor. Bu cihazın, var olandan tek farkıysa gümüş renkli olması. Yani elinizdeki siyah (veya beyaz, kırmızı vb.) Xbox 360'tan vazgeçip gümüş renklisini almak sadece estetik kaygılarınızın olduğunu gösterebilir.

Konsolun elbette ki kendi renginde bir gamepad'i de bulunuyor ve bu gamepad, konsoldan bağımsız olarak da satılacak. Yaklaşık 40€ gibi bir fiyatı olması beklenen gamepad, ülkemize elbette ki daha pahalı fiyatlarla gelecek fakat mutlaka alıcısı olacaktır. Gamepad'de dikkat çeken ilk özellik, elbette ki rengi ve buna bağlı olarak A, B, X ve Y tuşlarının da renklerini kaybetmiş olması. Gümüş renge uygun olarak tasarlanan yeni renk şemasıyla bu tuşlar da grinin tonlarına bürünmüş durumda. Daha içeri göçük analog kollar da dikkat çekiyor fakat asıl ilgiyi büyük ihtimalle yeni dijital yön tuşları oluşturacak. Bu yön tuşları içeri girip çıkabilecek ve böylece dışarı çıkmış halinde, daha hassas kontrollere ulaşmanızı sağlayacak.

Konsola takılarak da şarj edilebilen yeni gamepad için bu fiyat biraz fazla bize sorarsanız ama yine de karar sizin... ■ **Tuna Şentuna**

# Killzone 3 (PS3)

## 22 Şubat

PlayStation 3'e özel oyunların gösterdiği başarının önemli bir parçası olacak Killzone 3, 3D ve Move desteğiyle gönülleri fethedecek.

PZT.	SALI	ÇAR.	PER.	CUMA	CMT.	PZR.
31	1 - The Sims 3: Outdoor Living Stuff (PC Mac)	2	3	4 - Earthrise (PC)	5 - MX vs ATV Reflex (PC PS3 360 PSP)	6
7	8	9 - NASCAR, The Game 2011 (PS3 360) - Test Drive Unlimited 2 (PC PS3 360)	10 - We Dare (PS3)	11 - Crash Time 4 (PC 360) - Dr. Kawashima's Body and Brain Exercises (360) - Trinity: Souls of Zill O'll (PS3) - Winter Sports 2011: Go For Gold (PC PS3 360)	12	13
14	15 - Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds (PS3 360) - Tactics Ogre: Let Us Cling Together (PSP)	16	17	18	19	20
21	22 - Bulletstorm (PC PS3 360) - de Blob 2: The Underground (PS3 360) - Dreamcast Collection (PC 360) - Killzone 3 (PS3)	23	24	25 - Trapped Dead (PC)	26	27
28 - Brunswick Pro Bowling (PS2 PS3 360)	1	2	3	4	5	6

# HASAN HASAN'A KARŞI

"KENDİMİ KONTROL  
EDEMİYORUM!"

## HAREKETE GEL!

Başka bir deyişle; Hasan vs. Hasan: Move vs. Kinect

- Oha!
- Yine noliy?
- Bu Kinect zimbirtısı dünyalıların işi olamaz Hasan'ım. Aramızda uzaylılar var galiba.
- Yok canım daha neler! Hem hepimiz uzaylı değil miyiz zaten?
- E tamam "yüksek teknoloji ürünü" diyelim ama bu düpedüz bir devrim.
- Bence devrim de demeyelim Hasan'cım, ama önemli bir sıçrama tahtası tabi. Hem benim favorim Kinect değil Move.
- O ilkel şey mi?
- Move hakkında "şey" diye konuşmazsak sevinirim Hasan'cım. Tamam teknolojik açıdan Kinect daha üstün belki ama Move oyunlar için daha elverişli bence. Kinect spor aleti gibin bir şey.
- Move dediğin Wii Remote & Nunchuk çakmasından ibaret bir kere. Kinect'i spor aleti gibi görmen de ayrıca bir gaflet Hasan'ım. Kinect henüz çok yeni ve aygıt için sürekli farklı uygulamalar geliştiriliyor. Yapılabilecekler hayal gücüyle sınırlı, yani sınırsız. Oysa Move'un ne yapabileceği ve sınırları Wii'den beri belli. Pek bir numara yok yani.
- İyi de Kinect için piyasada var olan oyunların hepsi sanki çocuklar ve obez teyzeler için geliştirilmiş gibi duruyor. Sığ olmayan, gerçek oyun deneyimi verebilen bir Kinect oyunu var mı ki? Elbette güruh halinde başına geçildiğinde bir süre için eğlenceli olabilir ama insanlar heveslerini giderdikten sonra bayacaklardır bir çırpıda.
- Niye baysınlar canım? Oyun ve uygulama portföyü genişledikçe sürekli yeni bir şeyler bulabiliyor olacak insanlar. Hepsini geçtim, ilk defa bir aygıt beni yüzümden tanıyıp, sesimi dinleyerek özel muamele gösteriyor. Kinect'in sırf bu açıdan bile müthiş bir potansiyeli var bence.
- Bir aygıttan özel muamele beklemen tuhaf Hasan'cım. Ezik misin nesin? Xbox 360 bir oyun konsolu ve öncelikle bu işlevini karşılayıp karşılamadığına bakmak lazım. "Kontrol aygıtı sizsiniz" diyor adamlar ki bu saçma bence. Kimse bana kontrol aygıtı muamelesi yapamaz. Hem ben oyun oynarken kılıç savuracaksam elimde illa ki bir şey tutmalıyım.
- Hiç güleceğim yoktu Hasan'ım. Kinect nihayetinde sergilediğin hareketleri algılıyor; elinde kılıç tut istersen, fark yapmaz ona. En güzeli, Kinect tek bir aygıt ve bir kere para ödüyorsun. Oysa Move ile birden fazla kişi oynayacağız dersene kişi sayısı kadar Move aygıtına para bayılman gerekli. Ayrıca her bir aygıt konsoldan bağımsız ekstra elektrik enerjisi gerektiriyor.
- Tamam maliyet yönünden Kinect'in avantajı var ama...
- Daha ne "ama"sı Hasan'ım? Kabul et işte Kinect, Move'u her türlü döyer.
- Ya, ama, fakat, lakin...
- Heh heh, bağlaçlar tükendi, edatlara mı yolculuk?
- Pff...
- Düşünsene, aşmış bilim kurgu filmlerinde bile Kinect gibi bir cihaz görmedik şimdiye kadar. Microsoft mühendisleri bilim kurgu senaristlerini bile geride bıraktı resmen.
- Ehem, uzaylı olmalı onlar.
- Hastasıyım Hasan'ım.



**2011 International**

**CES®**

# LOS ANGELES ELEKTRONİĞE DOYDU!

Kısaca "CES" diye anılan Consumer Electronics Show, bu yıl 6 - 9 Ocak tarihleri arasında Los Angeles'ta düzenlendi.

Dünyanın dört bir yanından markaların katıldığı tüketici elektroniği fuarı, başta elektronik meraklıları ve oyun severler olmak üzere on binlerce kişi tarafından ziyaret edildi. Heroes'un yaratıcısı Tim Kring, Lost'un yapımcıları ve 50 Cent gibi pek çok ünlü sima da fuara ilgi gösterdi. Cep telefonları ve tablet bilgisayarların ağırlıklı olduğu fuarda, azımsanmayacak sayıda yeni oyunun ve oyuna ilişkin ürünün de tanıtımı yapıldı. Neler varmış, bir göz atalım...



## Razer Switchblade

**R**azer firmasının ürettiği bu ilginç ürün, masaüstü bilgisayarlardaki oyun keyfini taşınabilir boyuta indirmeyi amaçlıyor. Yedi inç ekrana sahip Switchblade, dokunmatik ekranı ve çalıştığı oyuna göre değişkenlik gösteren klavyesi ile bir bilimkurgu filminden fırlamış gibi duruyor. Örneğin; World of Warcraft'ı açtığınızda her skill'e ait ikon, klavye tuşlarında beliriveriyor. Kısacası boşluk tuşunuzda kocaman bir "JUMP" yazarken, saldırmak için kullandığınız "1" tuşu üzerinde oyunun kullandığı ikon seti, yani çapraz duran kılıçlar, hedef işareti ve benzeri semboller görülüyor. Bu "sihirli" durum, aslında klavyenin bir LCD panel olmasından kaynaklanıyor. Yapımcılar, ürünün standart PC oyuncu kitlesinden daha çok "hardcore" MMO oyuncularından ilgi göreceğini tahmin ediyor. 12.000.000 WoW oyuncusunun %1'ine yapacakları satış bile sanırsınız ki bu firmayı uzun yıllar ayakta tutmaya yetecektir. Switchblade, CES 2011 ziyaretçilerinin oylarıyla "fuarın en iyi ürünü" seçilerek başarının ilk sinyallerini verdi bile.

Intel işlemci kullanan cihaz, oyunların mouse'a ihtiyaç duymadan oynanabilmesi için çok hassas bir dokunmatik ekrana sahip. Mouse kullanmaktan vazgeçemeyenler için de cihaza bir USB 3.0 port eklemeyi ihmal etmemişler. Görüntüyü daha büyük ekrana aktarmak isteyenler için Switchblade'e HDMI çıkışı da eklenmiş. Cihazın ne zaman satışa sunulacağı ve fiyatı ise henüz belli değil.



## Logitech G700 Kablosuz Mouse

**L**ogitech, CES 2011'de yedi farklı kategoride onur ödülü olarak ulaşılması güç bir başarı yakaladı. G700, MMO ve FPS türü oyunları oynayanlar düşünülerek geliştirilmiş bir kablosuz mouse. Kablosuz olması ve mouse'un ergonomik tasarımı kullanıcıya müthiş bir hareket özgürlüğü sağlıyor. Mouse'un USB vericisi, alışıldık vericilerden çok daha küçük; böylece bir dizüstü bilgisayarın yan tarafındaki USB portuna bile takıp hiç rahatsızlık duymadan mouse'u kullanmak mümkün.

Mouse'ta 13 adet programlanabilir tuş bulunuyor. Böylece oyuncular, zor bir komboyu ya da hareket serisini, bekleme süresine kadar programlayıp hepsini tek bir tuşa indirgeyebilecekler. Bir MMO'da hiç yorulmadan dört ayrı saldırıyı tek tuşla yapabilmenin zaman ve enerji tasarrufu sağlayacağını söylemeye gerek bile yok sanırım. MMO'cuları geçelim; peki ya FPS'çiler? G700, 200 ile 5700 dpi arasında ayarlanabilen hassasiyetiyle onlara da kesintisiz bir oyun performansı sunuyor. Mouse, bütün makro ve kullanıcı ayarlarını, içindeki hafıza kartında tuttuğu için bir defa programlandıktan sonra bütün bilgisayarlarda başka hiçbir ayara gerek olmadan çalışabiliyor. Bu kadar güzel özellikleri olan bir ürünün hiç mi kusuru yok peki? Maalesef var... Mouse'un göze çarpan en büyük kusuru, sadece sağ elini kullananlar için tasarlanmış ve solakların tamamıyla unutulmuş olması diyebiliriz.

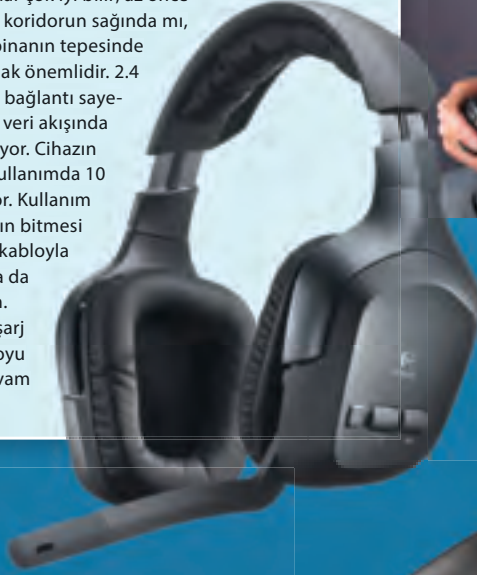




## Logitech F540 Kablosuz Kulaklık

**K**onsol oyuncularını için tasarlanmış bu kablosuz kulaklık, PlayStation 3 ve Xbox 360 dahil olmak üzere üç farklı cihaza bağlanabiliyor. Gece vakti kanepeye yayılıp ev halkını rahatsız etmeden, gümbür gümbür sesle oyun oynayabilmek ya da Killzone 2 oynarken takım arkadaşlarıyla çene çalmak istiyorsanız, bu ürün tam sizin için diyebiliriz.

Kulaklık üstündeki tuşla, cihaza bağlı bulunan bütün ses kaynakları arasında kolaylıkla geçiş yapılabilir. Oyun sesi ve konuşma sesi ayrı ayrı tuşlardan, yine kulaklık üzerinden kontrol edilebiliyor. Kulaklık, 40mm lazer ayarlı sürücüler sayesinde sesleri, bir oyun için gereken bütün detayla verebiliyor. Oyuncular çok iyi bilir; az önce öksüren nöbetçinin koridorun sağında mı, yoksa sol taraftaki binanın tepesinde mi olduğunu anlamak önemlidir. 2.4 Ghz dijital kablosuz bağlantı sayesinde kulaklığın ses veri akışında hiçbir aksama olmuyor. Cihazın şarjı, ortalama bir kullanımda 10 saat kadar dayanıyor. Kullanım esnasında bataryanın bitmesi durumunda, F540'ı kabloyla şarja takıp bu sırada da kullanmak mümkün. Böylece sürpriz bir şarj bitiminde bile kabloyu takıp eğlenceye devam edebilirsiniz.



## Razer Onza Tournament Edition

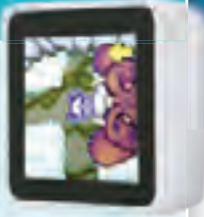
**L**oRazer Onza, görünüm açısından Xbox 360'ın gamepad'ine fazlasıyla benziyor. Cihazın en güzel özelliği ise hem masaüstü bilgisayarınızda, hem de Xbox 360'ta kullanılabilir olması. Böylece oyuncular, bilgisayar başında da konsol oyunlarını aynı rahatlıkla oynama fırsatına sahip olacaklar. Onza Tournament Edition'da analog stick sertlik ayarı, geliştirilmiş D-pad, arkadan aydınlatmalı aksiyon tuşları ve programlanabilen ek tuşlar bulunuyor. Normal versiyondaysa sertlik ayarı ve arkadan aydınlatmalı tuşlar bulunmuyor.



## Sifteo Oyun Küpleri

**İ**çinde hareket sensörü bulunan, 128x128 piksel çözünürlüğünde, 1,5 inçlik kare şeklinde küçük bir LCD ekran düşünün. Şimdi bunu altıyla çarpın. Şimdi de bu bir avuç dolusu minik ekranın her birinde 32-bit işlemci olduğunu hayal edin; hatta her biri diğerini algılasın ve içine çeşit çeşit oyun yüklenebilsin. Aslında bunları hayal etmeyin; zaten daha önce bu uçuk fikri gerçekleştirmişler ve adını da "Sifteo" koymuşlar.

Bir Sifteo küpü şarj edildikten sonra dört saat oynanabiliyor ve bilgisayarın USB girişinden 20 metre uzaklığa kadar çalışabiliyor. İyi, hoş da bunlara neden "küp" demişler? Geometri algısını bozdun be Sifteo! Mesela; bir oyunda ilk küpte koşturulan adamımız, diğer küpü yanına koyduğumuzda ilk küpten diğerine geçiyor ve koşturulan orda devam ediyor. Küpleri yan yana ekleyerek, adamı içinde bulunduğu labirentten çıkarmaya çalışıyoruz. Alışıldık oyun deneyiminden farklı olduğu kesin. Hala "Ne ki bu?!" mu dediniz? O zaman [www.sifteo.com](http://www.sifteo.com) adresine bir bakıp bu tuhaf oyuncağın videolarını izleyebilirsiniz.





## Kinect



Project Natal'ın tanıtım filmi ilk izlediğimizde, çoğu oyuncu gibi biz de bunun gerçekleşmesinin biraz hayal olduğunu düşünmüştük. Daha sonra proje, "Kinect" adını alarak somut bir ürüne dönüştü. Hiçbir kontrol aparatı olmadan, insanın kendi vücudunu ve sesini kontrol cihazı olarak kullanabildiği bu yeni sistem, oyun kültürünü baştan aşağı değiştirecek gibi görünüyordu. Tabii ki yine de direksiyon şeklinde ve gerçekten elle tutulabilen bir kontrol cihazı yerine, mahallenin delisi gibi elimizde direksiyon varmış gibi hareket etmenin daha zevkli olup olmadığını zaman gösterecek. Sonuç olarak ürün, daha çok ailecek oyun oynayan ve "casual gamer" diye tabir edilen kitle düşünülmüş hazırlanmış.

Peki bu sistem nasıl çalışıyor? Kızılaltı ışın yayan projektörler, karşısındaki insanın baş, gövde, kol, el ve ayak kısımlarını ve yaptığı vücut hareketlerini ayrı ayrı algılayarak bu verileri CMOS algılayıcılara yönlendiriyor. CMOS algılayıcılar da topladığı veriyi komuta çevirerek, yapılan hareketin kayıtlı olan milyonlarca insan hareketinden hangisine daha uygun olduğunu belirliyor ve oyundaki üç boyutlu modelin buna uygun hareket etmesi sağlanıyor. Ne diyelim, teşekkür ederiz Microsoft, çok yaşa Kinect! Artık "Salonda Prince of Persia oynuyordum, kafamı avizeye çarpmışım." gibi tuhaf cümleler kurabileceğiz ve bize deli demeyecekler.



## Logitech G930 Kablosuz Kulaklık

Logitech G930, bir kulaklıkta küçük bir mucize yaratarak oyuncuya gayet detaylı bir 7.1 Dolby Surround ses desteği sunuyor. Özel olarak geliştirilmiş kablosuz veri aktarım teknolojisi sayesinde sesler sıkıştırılmamış ve kaliteli bir şekilde kulaklığa aktarılıyor. Bu aktarım esnasında hiçbir gecikme ya da parazit olmuyor. Ayrıca kullanılan "memory foam" teknolojisi sayesinde kulaklığın baş ve kulak bölgelerine daha az basınç yapması sağlanmış. Böylece uzun süre kullanımdan kaynaklanan baş ağrıları ve yorgunluk hissi büyük ölçüde engellenmiş. Bu kulaklığın da pil ömrü aynen F540 modelinde olduğu gibi 10 saat. Pilin bitmesi durumunda, kulaklık kabloyla şarja takılıp kullanılmaya devam ediliyor. G930, "ben hem geceleri oynarım, hem de Dolby Surround'dan vazgeçmem" diyenlerin tek seçeneği gibi görünüyor.



## → Uncharted 3: Drake's Deception



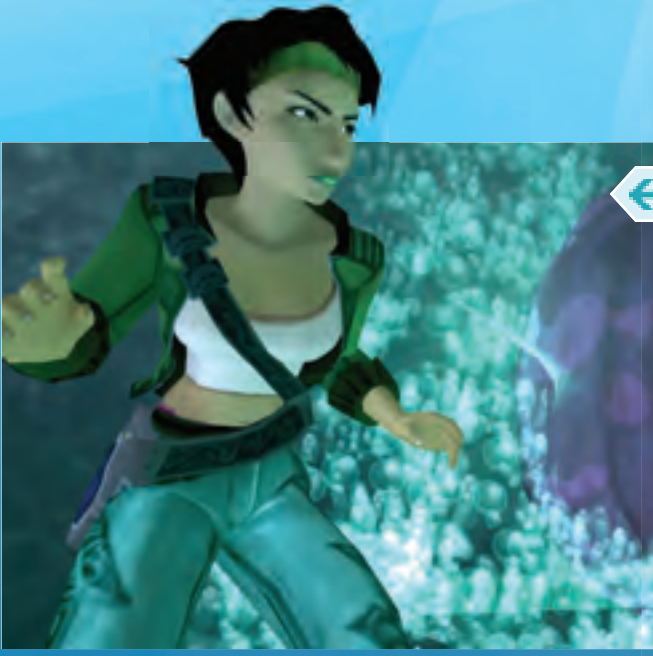
**G**elelim PlayStation 3'ü PlayStation 3 yapan en önemli oyunlardan birine... 2009'da yılın en iyi oyunu ödülünü alan Uncharted 2'den sonra üçüncü oyunun çıkmasını sabırsızlıkla beklemeye başlamıştık. Biraz Indiana Jones, biraz Lara Croft, bol bol da silahlı çatışma kimin hoşuna gitmez ki? Beklenen oldu, üçüncü oyun duyuruldu ve bu kez kahramanımız Drake, kendisini çöllerde koştururken bulacak. Yayınlanan videolardan gördüğümüz kadarıyla bu kez oyunumuz, ikinci oyundaki tren kazası benzeri bir ortamda, çöle düşmüş büyük bir uçakta başlayacak. İkinci oyundaki harika grafikleri daha da geliştirmiş Naughty Dog. Yapılan açıklamaya göre, bu oyunda başka bir grafik motoru kullanılacak. Bunun bir sebebi, çöl bölümlerinin alabildiğine geniş ve platformsuz olması olabilir. Oyun boyunca Drake ve Sully Sullivan, Rub al-Khali Çölü'ndeki kutsal kent Kumların Atlantis'ini ararken, onları kendilerini kenti korumaya adanmış bir tarikat engellemeye çalışacak. Heyecanla bekliyoruz.



## → Killzone 3

**Ç**oğu oyuncunun "PlayStation 3'te FPS mi olur yahu!" cümlesini bozguna uğratan Killzone serisi, bütün hızıyla ve daha karanlık bir şekilde devam ediyor. İkinci oyunun sonunda kötü adamımız İmparator Visari'nin cesedi, kahramanlarımız Sev'in ve Rico'nun ayaklarının dibine serilmiş bir şekilde yatıyordu. Kötü adam ölünce barış, huzur vesaire geldi mi acaba? Tabii ki hayır! Herkesin bir üçüncü oyuna daha ihtiyacı var! Killzone 2 haritalarına göre 10 kat daha büyük haritalar, yenilenmiş yakın dövüş sistemi, daha fazla silah, HDR ses desteği... Oyunun pek çok güzel yanı var. Tabii ki en güzel özelliğini sona sakladık: Oyun, 3D görüntü ve PlayStation Move desteğine sahip. Gerçi elimizde el feneri gibi bir Move aparatıyla nişan almak ne kadar kolay olur, orası tartışılır. Daha kalabalık bir Helghast ordusuna karşı bir avuç ISA askeriyile bakalım daha ne kadar dayanabileceğiz, hep birlikte göreceğiz.





## → Kinect

← **B**eyond Good & Evil, 2003 yılında Ubisoft tarafından çıkarılan, içerik ve oynanış açısından gayet başarılı bir aksiyon / adventure oyunuydu. Oyun, bütün güzel özelliklerine ve 2004 yılında kazandığı "oyun yapımcılarının seçimi" ödülüne rağmen aynı başarıyı ticari manada yakalayamadı. Aslında bir üçleme şeklinde planlanan oyun, bu başarısızlıktan sonra tamamen rafa kaldırıldı. İşte şimdi ilk oyun tekrar karşımıza geliyor, hem de HD olarak. Serinin ikinci oyununa ait çalışmalar da şimdiden başlamış. Sanırım bu kez sekiz yıl aradan sonra herkes, Jade'i oyun dünyasında hak ettiği yere getirmeye kararlı.

Rayman serisinin Fransız yaratıcısı Michel Ancel tarafından geliştirilen oyun, 11 Eylül sonrası uygulanan siyasi politikalarından, medyanın rahatsız edici gücüne kadar pek çok alt metin barındırıyor. Bütün bu olaylar, ünlü anime üstadı Hayao Miyazaki'nin yarattığı tuhaf bir dünyada geçiyor. Aynen HD olmayan versiyondaki gibi kahramanımız Jade, oyun boyunca karşılaştığı bulmacaları çözecek, düşmanlarla savaşacak ve yüksek koruma önlemleri olan karargahlara gizlice sızacak. Bakalım bu kez Jade'in akıbeti ne olacak?

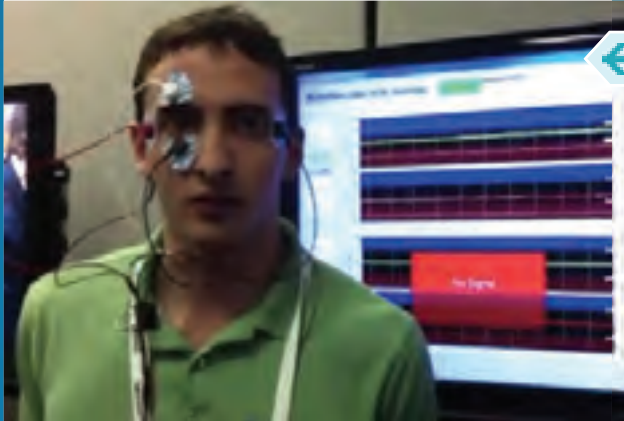
## → Recon GPS'li Kar Gözlüğü

← **D**oğrudan oyunlarla ilgili bir ürün olmasa da oyunlarda karşılaştığımız ilginç ekipmanlara benzediği için bunu da sizlerle paylaşmak istedim. Recon Instruments tarafından geliştirilen ve Android kullanan bu kar gözlüğü, sahip olduğu dahili GPS sistemi sayesinde gözlük camında, görüşü engellemeyecek şekilde, o andaki hızınızı, yüksekliğinizi, haritadaki konumunuzu ve hareket ettiğiniz yönü gösteriyor. Böylesi ekipmanlar eski bilimkurgu filmlerinde ve bilgisayar oyunlarında olurdu, artık onları da yapmaya başladılar. Metal Gear Solid'deki ortama göre renk değiştiren süper kamufajları ne zaman yapacaklar bakalım. Recon Instruments, CES 2011'de gündelik hayatta kullanılacak güneş gözlükleri üzerinde de çalışmaya başladığını açıkladı. Bu işin sonu, x ışınli güneş gözlüklerine kadar gider gibi görünüyor.



## → Göze Takılan Kontrol Cihazı

← **C**ES 2011'de en çok ilgi çeken ürünlerden birisi de insanların, gözleriyle oyun oynayabilmelerini sağlayan cihaz oldu. Amerikalı bir şirket olan National Instruments tarafından geliştirilen cihaz, göz çevresine takılan elektrot bantlarından oluşuyor. Kas hareketlerine ve göz topundaki elektrik değişimine göre kullanıcının ne tarafa baktığını algılayan sistem, ekrandaki karakteri de aynı veriye göre yönlendiriyor. Super Mario'yu yürütmek için ekranın sağına doğru bakmanız, zıplamak içinse yukarı bakmanız yeterli. Bu şekilde bir saat Super Mario oynarsanız, muhtemelen şaşı kalırsınız. Pek pratik bir yöntem olduğunu söyleyemeyiz. Sonuç olarak ürün daha prototip aşamasında ama ileride askeri alanlardan, engelli insanların bilgisayar kullanımına kadar pek çok alana uyarlanabileceği için çok şeyler vaat ettiği kesin.



Ertağral Sängü

ROLE

PLAYING

GÜNLÜKLERİ

**S**elamlar; yine ben. Sıkılmadınız değil mi benden? Bakın sıkıldıysanız da size aksiyon olsun diye farklı farklı sistemler, farklı oyunlar öneriyorum. Yani sıkılmamız olmanız lazım. Neyse efendim, geçen ayki yazımın sonunda belirttiğim üzere, Magic the Gathering Türkiye takımı, Japonya'da yapılacak olan Dünya Turnuvasına gidecek demiştim... Gittiler del! Döndüklerindeyse karşılarında beni buldular! Ben de hemen tuttum, bir köşede konuşturdum. "Neler oldu?", "Neler yaşandı?", "İyi misiniz?" diye sordum Süreyya da sağ olsun, anlattı da durdu. İşte Japonya'da yaşananlar...

### Japonya'da Bayrak Olmak

Tarih 9 Aralık 2010, yer Japonya'nın Chiba kentinin dev kongre merkezi, Makuhari Messe. Avustralya'dan Venezuela'ya kadar dünyanın dört bir yanından gelmiş 60'a yakın ülkenin temsilcileri olarak, ellerimizde bayrak, sağlı sollu müthiş bir ahenkle geçiş töreninde ilerleyip sahnedeki yerlerimizi alıyoruz. Bu sene 18'si düzenlenen Dünya Magic the Gathering Şampiyonası, kısaca "Worlds", bu coşkulu bayrak seremonisini takip eden görkemli açılış töreniyle birazdan başlamak üzere...

Biz, üç kişilik Türk takımı olarak, Şener Koçyiğit, Mertcan Hekimoğlu ve ben, Süreyya Dipşar, aralarında profesyonellerin de bulunduğu dünya çapından pek çok eleme turnuvasını geçerek seçilmiş 400 kadar oyuncuyla beraber dört gün sürecek bu maratona hazırız. Worlds, açılış töreni ve her sene olduğu gibi geçen 10 yıllık kariyeriyle takdir kazanan üç kişinin "Hall of Fame"e girişinin kutlanmasından hemen sonra başlayacak. Herkes kıpır kıpır,

yüzlerde müthiş bir heyecan... Ve bu büyük organizasyon, yine birçok farklı ülkeden gelen hakemlerin çabalarıyla saat gibi işlemekte!

Bu coşku ve heyecanda Magic geleneği ve tarihinin bir parçası olmaktan başka büyük ödüllerin de parmağı yok değil. Sadece bireysel kısımda birincilik ödülü 45.000 Dolar, diğer dağıtılan ödüllerin toplamıysa 500.000 Dolar'dan fazla! Yılda dört kez gerçekleşen profesyonel turnuvalarda şimdiye kadar 30.000.000 Dolar'dan fazla ödül dağıtılmış. Worlds ise Magic dünyasında yılın en prestijli turnuvası.

Peki Magic the Gathering nedir? İsterseniz kısaca biraz anlatayım... Birçoğunun kısaca Magic dediği bu oyun, 1993 yılında Amerikalı matematik profesörü Richard Garfield tarafından tasarlandı. Koleksiyona uygun kart oyunları





arasında türünün ilki ve de en popüler. 6.000.000'dan fazla insan tarafından büyük bir tutkuyla takip edilip oynanmakta. Her sene yenileri eklenen fantezi temalı kartlardan her oyuncunun kendine göre bir deste yapıp onu diğer oyunculara karşı oynadığı Magic'in zorluğu ve keyfi birçoklarına göre satranç gibi klasik oyunların da ötesinde. Çok boyutlu dengelere sahip olan bu kart oyunu, birçok sinerjiyi, olasılık ve istatistik kullanarak hesaplama gerektirdiği gibi son derece dinamik, esnek ve dikkatli karar verme becerisini de geliştirmekte. İnisyatif almayı, çok iyi planlama yapmayı ve en ilginç de dünyanın her yerinde oynanan oyunlardan haberdar olmayı teşvik eden bir oyun olmasıyla insanları bağlamakta. Bu yetenekleri gösteren pek çok genç, turnuvalarda başarı sağlayarak finans sektörünün dev firmalarından çok prestijli iş teklifleri almakta.

Bu oyunun en iyileri her sene, her ülkede düzenlenen bölgesel turnuvalardan (Regionals) sonra, sadece o turnuvalarda dereceye girenlerin katılabildiği ülke şampiyonları (Nationals) sonucu kazananlardan oluşuyor. Kendi ülkelerinde zafer kazanan oyuncular Worlds'e, yani dünya şampiyonasına davetiyeyle mükafatlandırılıyor...

Görkemli açılış töreni sonrası bizim gibi tüm bu oyuncuların ellerinde, özenle hazırladıkları desteleri, kendilerine ayrılan masalara, yarışmadaki ilk rakiplerinin karşısına oturmalarıyla ilk tur başlamış oldu. Turnuvada toplam üç farklı formatta, deste hazırlama stilinde 18 maç, bundan sonraki üç gün boyunca yapılacaktır. Her turda iki oyun kazanan, Swiss lig sistemine göre üç puan alıp (Beraberlik bir, mağlubiyet sıfır puan.) bir sonraki turda aynı başarıyı göstermiş başka bir oyuncuyla eşleşerek turnuva birinciliğine

doğru bu uzun yolda ilerlemekteydi.

Turnuvanın bireysel kısmı hariç, üçer kişilik ülke takımlarının karşılıklı oynadığı ülkesel yarışmaya ilk altı tur yapılan bireysel yarışmalardan sonra başladı. Bu bölümde Türkiye olarak sırasıyla Porto Riko, Almanya, Malezya ve İsrail ile karşılaştık. Karşılıklı üçer kişilerin farklı formatlarda, aynı anda ama yardımlaşarak yaptığı düellolar şeklinde oynanan bu müsabakalarda eşleştiğimiz Porto Riko ve İsrail karşısında galibiyet alırken, Almanya ve Malezya'ya maalesef yenik düştük. Üç günlük yoğun oyun temposu sonucunda bireysel puanların da eklenmesiyle turnuvayı 39. sırada bitirdik.

Değişik felsefelerde destelerin ve bu desteleri oynama stillerinin yarıştığı turnuvayı bireysel alanda Fransa'dan Guillaume Matignon kazanırken, Slovak Milli Takımı ülkelerine birincilik ve 12.000 Dolar para ödülü ile döndü. Ama ortamı tadan herkesin de bildiği gibi gerçek kazanan, orada oluşan dostluklar oldu. Ortak tutkunun ve oyun keyfinin oluşturduğu paylaşım ve ortak dil sayesinde çok hızlı kaynaştığımız arkadaşlarla inanılmaz eğlenceli, renkli günler geçirdik. Japonya gibi zengin bir kültüre ve son derece kibar insanlara sahip bu kadar ilginç ve farklı ülkeyi tanımış olmamız da cabası.

Magic the Gathering'in, adının da ima ettiği gibi insanları büyüleyip kaynaştırıcı bir oyun olması belki de en pozitif yönü. İşte bu sosyal birleştirici gücünü, büyüklüğünü, Japonya'da bir araya gelen yüzlerce yabancıyla beraberce yaşadık. Karar verme kabiliyeti gibi birçok düşünsel beceriyi geliştirip sıvırlan bu kart oyununun belki de hemen göze çarpmayan en büyük başarısı, katalizör olduğu arkadaşlıklardı. Magic, bizim için Japonya'da bu sayede çok büyüktü. Ülkemizde de yüzlerce kişinin yıllardır severek oynadığı Magic'in daha da fazla ilgi görüp daha birçok dostluğa sebep olması dileklerimizle...

## Bağın güzün ardından

Süreyya Dipsar'ın üç günlük dünya şampiyonasına ait anıları işte böyle sevgili okurlar. Magic the Gathering, gün geçtikçe daha çok oyuncunun dikkatini çeken bir oyun. Özellikle ülkemizde gelişimi bir hayli hızlanmış durumda. Dünya şampiyonasına gitmek isteyenlerinizin sesini duyar gibiyim; ülkemizi temsil etmek için bir oyuncu bundan daha iyi bir yol bulabilir mi? Turnuvaya katılan ve ülkemizi temsil eden arkadaşlarıma ben de buradan teşekkürü bir borç bilirim. Umarım yıllar geçtikçe sıralamadaki yerimiz de yükselecek... ■



## Ne dinledim

Celtic Woman dinledim arkadaşlar. Zaten yıllardır dinliyorum, bir de size dinleteyim istedim. Farkındaysanız Celt müziğine yavaş yavaş ısındırıyorum sizi. İleride çok daha net Celt müzik tavsiyelerim olacak. Celtic Woman, ABD'de birbirini tanımayan beş İrlandalı kadın tarafından kurulmuş bir grup. Tarz olarak Celt müziğinin bilinen eserleri başta olmak üzere, kendi yazdıkları

New Age şarkılar bulunmaktadır. 2004 yılında kurulmuş olan grup hala faal halde. Belki bir ara biz de dikkatlerini çekeriz de konser neyin bir şeylere gelirler.



## Ne okudum

Mark Twain ismini kesin duymuşsunuzdur. Duymadıysanız da duyun, yoksa çok şey kaçırsınız. Duyanlarınız da eminim ki bilindik eserleri okumuştur ya da işitmiştir. Tom Sawyer isimli kitap pek tabii ki en bilindik eserleri arasındır. Nitekim benim size tavsiye edeceğim kitap biraz daha bilinenin dışındadır: A Connecticut Yankee in King Arthur's Court. Kitap genel hatlarıyla endüstri çağındaki ABD'den, yüzyıllar öncesine, Kral Arthur'un dönemine zaman

yolculuğu yapan bir adamın hikayesini anlatıyor. Genel hatlarıyla ABD'nin dünyayı nasıl yozlaştırdığına değinen ironi dolu bir kitap. Fakat içerisinde barındırdığı bilimkurgu yapısı da yadsınamaz düzeyde. Şimdiden iyi okumalar...

Sevgililer Günü  
Özel

heygirl

- Moda
- Güzellik
- Hediye
- Taktik



**HEDİYE**  
AŞK SÖZLERİ  
TAKVİMİ



heygirl.com.tr

Dijital Dergi Aboneliği için:  
www.eMecmua.com

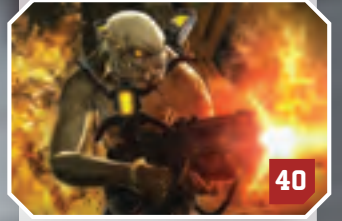
**ŞUBAT**  
SAYISINI  
KAÇIRMA!



# in Bakış

Gel PC PC PC!

**P**C oyuncuları yeni ekran kartlarını almış, RAM'leri iki katına çıkarmış, güç kaynağını arttırmış, fanları çoğaltmış, anakartları yenilemiş, aç kurdun kırmızı başlıklı kızı beklediği gibi oyun bekliyorlar! Gel gelelim size iç açıcı haberlerim yok şu sıralar. İlk bakışlarını yaptığımız oyunların yarısı PC için çıkmıyor ve büyük bir ihtimalle de hiçbir zaman çıkmayacak. Bodycount ve Fight Night Champion sadece konsollara çıkıyor. Resistance 3'ü ve inFamous2'yi PC'de görmek hayal zaten. Need for Speed Shift 2 Unleashed, Star Wars: The Old Republic, The Elder Scrolls V: Skyrim falan da olmasa PC'ciler aç kalacak önümüzdeki süreçte.



40

## Resistance 3

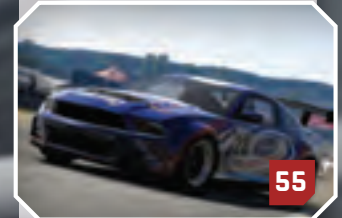
İ am Chimera hulen, var mı bana yan bakan? Chimera'ların köküne kibrit suyu dökmek kolay mı sandınız?



44

## inFamous 2

Yaratıklar uçacak, arabalar fırlayacak, yer yerinden oynayacak! inFamous2 çarpa çarpa geliyor.



55

## Need for Speed Shift 2 Unleashed

Yok yok bu NFS serisi hakikaten Shift sayesinde oyun olmaktan çıkmaya başladı.

## 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**

# Fight Night Champion

Yiğitler er meydanına! İki yiğit çıktı meydana, ikisi de birbirinden merdane. Hayde bre!

51

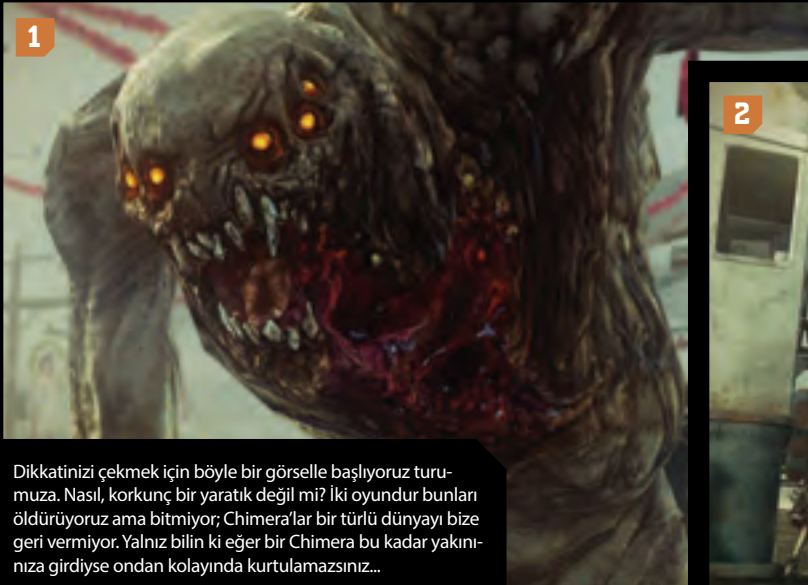


**Yapım** Insomniac Games **Dağıtım** Sony Tür **FPS** **Platform** PS3  
**Çıkış Tarihi** 6 Eylül 2011 **Web**

## Resistance 3

Dünyayı kurtarmak için, son bir serüven

**i** stikrarlı PS3'e özel oyunlar kervanının en iddialı üyelerinden bir tanesi Resistance 3. "Konsolda FPS olmaz!" diye kendimizi yakarak köprülere bağladığımız o günlerde ortaya çıkmıştı ve bunun olabildiğini göstermişti herkese. İkinci oyun geldi ardından ve şimdi de üçüncüsü... Chimera her oyunda daha da güçlendi, nihayetinde de insanlığın tepesine bindi. Üçüncü oyunda dünyanın bu büyük istiladan kurtulup kurtulmayacağını inceleyeceğiz ve bu görevde bizzat rol alacağız. **■ Tuna Şentuna**



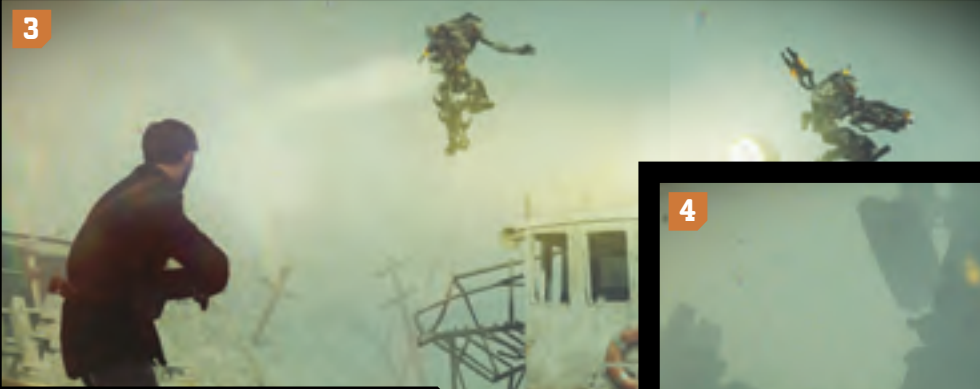
**1** Dikkatinizi çekmek için böyle bir görselle başlıyoruz turumuza. Nasıl, korkunç bir yaratık değil mi? İki oyundur bunları öldürüyoruz ama bitmiyor; Chimera'lar bir türlü dünyayı bize geri vermiyor. Yalnız bilin ki eğer bir Chimera bu kadar yakınıza girdiyse ondan kolayında kurtulamazsınız...



**2** Chimera'lar keşke sadece pençeleriyle saldırsaydı, daha güzel olmaz mıydı? Üçüncü oyunda iyicene zıvanadan çıkıyor bu yaratıklar ve hiç görmediğimiz birçok yeni silahla bize saldırıyor. Peki biz ne yapıyoruz? Görseldeki gibi üstlerine koşuyoruz, eline susamış bir keçi yavrusu gibi.



3



Oyunda bir bölüm olacak ki bu bölümde bir teknenin içerisinde ilerleyeceğiz. Tekneye de elbette ki Chimera'lar saldıracak. Pekî nereden gelecekler bunlar? Sudan çıkacaklar mı, bilinmiyor fakat havadan ineceklerinin resmini sizinle paylaştığımızı inanıyoruz. Teknenize inmeden, onları havada avlarsanız ne ala; yoksa işler karışıyor.



Tansiyon Ölçer

NORMAL

4



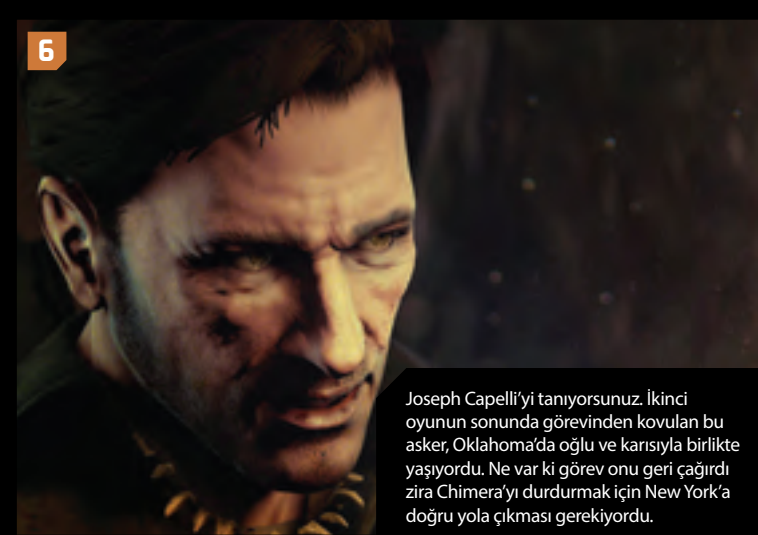
Devasa Chimera gemilerine hazır mısınız? Hazır olmanıza imkan yok; çünkü bunlar gerçekten devasa. Bir tanesi, metrelerce yükseklikteki bir gökdelen kadar ve yakınında durmak bile ölümünüz demek. Oyunda bu gemilerden nasıl kaçacağız, onlar bize musallat olacak mı, henüz bilmiyoruz ama umutlarımız aksi yönde.

5



Yılbaşı süsleri... Ne kadar nahif, ne kadar ümit verici değil mi? Bunların hiçbir şey ifade etmeyeceği günlerden bir tanesinde Chimera avlamanız gerekecek ve hiç de mutlu olmayacaksınız maalesef...

6



Joseph Capelli'yi tanıyorsunuz. İkinci oyunun sonunda görevinden kovulan bu asker, Oklahoma'da oğlu ve karısıyla birlikte yaşıyordu. Ne var ki görev onu geri çağırdı zira Chimera'yı durdurmak için New York'a doğru yola çıkması gerekiyordu.

7

Nasıl, arkadaşımızı beğendiniz mi? Standart Chimera'ların yanında, bu iri kıyımları da başımıza bela olacak. Neyse ki bunlara karşı tek başımıza savaşmak zorunda kalmayacağız. Senaryo modunu bir arkadaşımızla birlikte dilersek online, dilersek de ekranı ikiye bölerek oynayabileceğimizi öğrendik.





## Chosokabe

Kökleri Çin İmparatoru Qin Shi Huang'a dayanan burnu kalkık bir klan diyebiliriz. En güçlü geleneksel yapısı çiftçilik olduğundan topraklarından elde ettikleri kazanç yüksek olacak. Okçu eğitiminde iyi oldukları için de tehlikeli okçuları çok ucuz maliyete çıkarabilecekler.

**Yapım** Creative Assembly **Dağıtım** Sega **Tür** Strateji **Platform** PC  
**Çıkış Tarihi** 15 Mart 2011 **Web** www.totalwar.com/shogun2

# Shogun 2: Total War

Japonya'nın hakimiyetini ele geçirmek...

**P**iyasadaki en eli yüzü düzgün strateji oyunlarından biridir Total War serisi. Uçsuz bucaksız savaş alanlarında binlerce askeri kontrol etmenin oyuncuya verdiği haz ve gaz, tarif edilemez. Pek çok fanatığı bulunan ünlü serinin yeni üyesiye bomba gibi geliyor; çünkü birinci nedeni tekrar Japonya'da geçiyor, ikincisiyse Japonya'nın en kanlı dönemlerinden birinde vuku buluyor olması.

Evde olsam kaynak kitaplarının yardımıyla size 16. Yüzyıl Japonya'sı hakkında çok güzel bilgi vererek, misler gibi bir giriş yapardım. Hafızamın bana yardım ettiği kadar (Genelde hiç yardımcı olmaz, bencil şey.) bir şeyler yazabilirim lakin hangi ailenin hükümdarlığı sürüyordu, kimler birbirine girmişti, ismen hatırlayamıyorum. Shogun 2, Ashikaga Bakufu'nun yıkılmasına neden olan Önin Savaşı (Önin no Ran) esnasında geçecek. Önin Savaşı'nın özelliği, ülke çapında tüm Daimyo'ların (Bakufu'ya bağlı derebeyleri.) yeni imparatorluk evi

❑ **Gemiden gemiye çıkartma yapmak böyle bir şey. Geminize izin verirsiniz, gördüğünüz gibi yerde yatan siz olursunuz.**

Tansiyon Ölçer  
**ÇOK YÜKSEK**

(Shogun / Bakufu) olmak için birbirlerine girmesidir. İsmi "Total War" olan bir oyun için daha iyi bir tarihi olay bulunabilir mi?

Peki merakla beklenen Shogun 2 ne gibi yenilikler içeriyor? Öncelikle seriyi bilmeyen oyuncular için özetle geçeyim; TW serisi, gerçek zamanlı ve sıra tabanlı strateji öğelerinin birbirine karıştığı, geniş savaş alanlarında, büyük orduları yönetmenize imkan veren bir strateji oyunudur. Shogun 2'deyse savaş zamanında general, ülke yönetimi esnasında hanedan yöneticisi olacaksınız.

### Derya kuzusu bunlar!

Oyun boyunca savaşmaktan yorulacağımız gibi görünüyor; çünkü ana karadaki yer savaşlarının yanı sıra birçok adası bulunan Japonya'nın kıyılarında deniz savaşlarına gireceğiz. Gemilerin amansız top atışlarının yanı sıra gemiden gemiye asker bindirme, okçularla saldırma gibi seçenekler olacak. Denizlerdeki gemiler şimdilik hafif, orta, ağır, top ve ticaret gemisi olarak ayrılıyor. Örneğin; hafif gemiler hızlı hareket edebilecek ve okçu taşıyacak. Gemiler büyüdükçe taşıdıkları mürettebat artacak, ayrıca büyük gemilerin diğer gemilere bindirme yapması kolay olacak. Yapımcıların özellikle üzerinde durduğu husus, bundan önceki TW oyunlarında olan "Büyük olan gemi kazanır!" mantığının Shogun 2'de yıkılacak olması. Örneğin; iyi yönetilen üç hafif okçu gemisinin, bir ağır okçu gemisini alabileceği söyleniyor. Eğer teknoloji araştırmalarınızda barutu keşfederseniz, gemilerinizi topla donatabileceksiniz. Sığ sulara geldiğinizde büyük gemilerinizi karaya oturabilecek ya da gemileriniz çok hasar aldığına tersaneye kaçırıp tamir edebileceksiniz.

### Kara savaşlarında devrim

Savaş alanında toplam 56000 asker! Diğer TW oyunlarıyla karşılaştırınca askeri birliklerdeki çeşitlilik fazla değil. (30 - 40 arası.) Bunun nedeni, oyunun tek bir ülkede geçmesi tabii ki. Shogun 2'de kale savunması ilginç olacak gibi; elbette ki





duvarlarla çevrili fakat Avrupalı kalelerin aksine kısa ve üç kattan oluşuyor. Kuşatmanın halen çok önemli olduğu oyunda en önemli yenilik, her Daimyo'nun bir kahramanı olacak olması. Kahramanlar tek başlarına büyük birlikleri devirebilecek kuvvetteki inanılmaz bir birim olacak. Tek başına savaşa tereddütsüz itebileceğiniz kahramanınız, korunmasız bir düşman generale kadar karşındakileri biçer biçer ilerleyebilecek ya da çok stratejik bir noktayı tek başına rahatlıkla savunabilecek. Elbette ki bu birim ölümsüz değil ama öldürmek için ordunuzun hatırı sayılır bir kısmını gözden çıkarmaya hazır olmalısınız. Kulağa abartılı gelen bu birim, oyunda dengesizlik yaratır mı diye düşünebilirsiniz fakat kahramanınıza kavuşmak için teknoloji araştırmasında en üst seviyeye gelmeniz gerekecek.

Oyunda savaş alanındaki maharetlerinizi göstermek yetmeyecek, Daimyo'nuzu da iyi yönetmelisiniz. "Campaign" halinde ekonominizi, teknolojinizi ve yerleşim stratejinizi düzenlemelisiniz. TW serisinde klasik olarak tur bazlı olarak harita üzerindeki birimleri yönlendirmekten sorumlu olacaksınız. Her zaman kaba kuvvetle savaşları kazanmak zorunda olmayacaksınız. Politik kararlara kafa yorup seçim yapmak zorunda kalarak da düşmanlarınızı alt edebilirsiniz. Şimdiden kabul edilen birimler olan Ninja'lar suikast gibi işlerle ilgilenirken, Geisha'larsa casusluk konularında eliniz ayağınız olacak. Bunların dışında aile içi ilişkilerinizi de iyi yönetmek gerekecek, aile fertlerinin bağlılığını yüksek tutmak için onlara toprak ve çeşitli binalar verebileceksiniz.

Oyuncular oyun esnasında tecrübe puanı kazanabilecekler.

Multiplayer modunda en fazla sekiz oyuncu karşı karşıya gelebilecek. Oyuncular dörder kişiden oluşan iki gruba ayrılacaklar ve birer oyuncu, diğer oyuncuları yönetecek klan lideri olacak, diğer oyuncular klan liderinden emir alacaklar. Klan lideri, oyuncuların başarılarına göre onlara hediyeler verebilecek. Ne zaman ki bir oyuncu başka bir yere saldırır ya da saldırıya uğrarsa oyunun otomatik oyuncu bulma motoru bir rakip bulacak ve savaş başlayacak. Eğer oyuncu savaşı kazanır ve düşman topraklarını ele geçirir ise puan alacak ve bağlı bulunduğu klan güçlenecek.

Shogun 2 üç paket halinde piyasaya sunulacak. Standart sürümün dışında duyurulan Limited Edition'da yeni bir Daimyo (Hattori Klanı) savaşa katılabilecek ve buna ek olarak önemli savaşlardan biri olan Nagashino Savaşı da oynanabilir olacak. Collector's Edition alanlarıysa aksesuarlar bekliyor. Bambu bir kutunun içinde Shogun 2'nin görsel kitabı ve Takeda Shingen'in detaylı bir figürü olacak.

(Bu arada oyunun müziklerini, ödüllü müzisyen Jeff Van Dyke yapıyor ki kendisi bundan önceki oyunların da müziklerini hazırlamıştı ve TW hayranlarından tam not almıştı.) Sonuç olarak benim gibi Japon kültürü hayranı adamlar için bomba gibi bir TW geliyor, emin olun.

■ Nurettin Tan

## Rockstar, GTA filmine karşı

New York Magazine'in haberine göre 20th Century Fox'un Rockstar Games ile işbirliği içinde ve Eminem'in başrolde oynayacağı bir Grand Theft Auto filmi çekme fikri vardı. Fakat film gelirlerinden alacağı payın düşük olmasından ve 20th Century Fox'a GTA filmi telif haklarını vermek istemediğinden Rockstar'ın bu teklifi reddettiği belirtildi. 20th Century Fox ise fikrini değiştirerek Eminem'in başrolünü oynayacağı Random Acts of Violence adında bir film çekmeyi planlıyor. Film, GTA senaryolarına benzer bir şekilde suçtan uzak durmaya çalışan bir adamın eski çetesi ve FBI tarafından suç dünyasına nasıl tekrar çekildiğini konu ediyor.



## 1.5 saatlik GTA IV filmi

İlk olarak 2009 yılında tanıtım videosu yayımlanan ve Grand Theft Auto IV ile yapılan "Trashmasters" adlı film tamamlandı. Gerek kamera açıları, gerekse sunum itibarıyla iki yıl boyunca büyük bir emek sarf edildiği belli. Tam bir saat 28 dakika uzunluğundaki bu videodan [www.dai.ly/bBudbV](http://www.dai.ly/bBudbV) adresinden izleyebilirsiniz.



## Türkçe yama çalışmaları

The Ballad of Gay Tony'nin ve The Lost and Damned'in Türkçe yama çalışmaları sitemiz üyeleri ve yöneticileri tarafından sürdürülüyor. Derginin hazırladığı tarihe yetiştirememek de siz bu satırları okuduğunuzda The Ballad of Gay Tony Türkçe yaması büyük ihtimalle sitemizde yayımlanmış olacak. The Lost and Damned Türkçe yamasıysa önümüzdeki ay tamamlanacak.





### Çizgi Roman

inFamous 2'nin çıkışıyla birlikte altı sayılı bir çizgi roman da piyasaya sürülecek. DC Comics ve Sucker Punch işbirliğiyle hazırlanacak olan seride iki oyun arasındaki zaman dilimi konu edilecek ve Cole'un Empire City'den New Marais'e nasıl kaçtığını gözlemleme imkânımız olacak.

Yapım Sucker Punch Dağıtım Sony Tür Aksiyon Platform PS3  
Çıkış Tarihi 2011 Web www.infamousgame.com

## inFamous 2

Bir hortum yolladım, yok oldu tüm ucubeler...

Tansiyon Ölçer

**YÜKSEK**

**P**layStation 3'ün en eğlenceli oyunlarından biri olan inFamous'ta, Cole adında bir karakteri ve onun süper güçlerini incelemiştik. Bir nedenle sağa - sola elektrik yollayabilme gücüne kavuşan Cole, Empire City'nin altını üstüne getirmişti. Sağ, sol, alt ve üst kavramlarını hepimizden iyi biliyordu kahramanımız ve tek derdi de The First Sons'la mücadele etmekte. Tabii ki nihayetinde ona bu gücü sağlayan Ray Sphere'in yaratıcısı olan doktorla da hesaplaşacaktı ama onu uzun bir yol bekliyordu.

Cole'u elektrik hatlarında koşturduk, yere bir bomba gibi inmesini sağladık, kocaman elektrik topları atmasında rol oynadık ve nihayetinde onu iyi veya kötü olmaya zorladık.

Sizin hangi tarafı seçtiğiniz önemli değil; Cole geri dönüyor ve bu defa da New Marais'in çehresini değiştirecek. Cole, geçen yıllarda daha çok şey öğrenmiş durumda ve gücünü sergilemek için birkaç yıldır bizleri bekliyor.

### Yenisini getir, eskitemim

inFamous 2'nin ilk haberleri gelmeye başladığında, saçlı falan bir adam gördük başrolde. "Yeni nesil böyle bir sima görmek istiyor." diye açıklama yapıldı, inanmak istemedik. Kel ve daha karizmatik olan Cole gitmiş, yerine berberlerimizin bir çırpıda yarattığı o saç modeli gelmişti. Cole, o karizmatik halinden uzaklaşıp sıradan bir insan olmuştu. Artık nasıl tepki geliyorsa Sucker Punch geri adım atmak zorunda kaldı ve kahramanımızı eski haline geri döndürdü. Özür dileyerek bizlerden tek bir şey istedi: Hocam şimdi New Marais, bölge olarak biraz daha sıcak olduğu için Cole öyle ceketli, pardösülü dolaşmasa, tişört falan giydirsek size uyar mı? O kadarına da laf etmedik tabii ki...

Cole görüntü olarak aynı Cole ama bazı radikal değişikliklere uğramış. Bunlardan ilki artık uçabiliyor olması. Şaka yaptım. Cole uçamıyor ama zamanı durdurup aniden ileri sarabiliyor. Saçmalıyorum, durdurun. Dikkat çeken en büyük yenilik,

Cole'un bir silah taşıyor olması. Sahip olduğu elektrik gücüyle şarj ettiği "The Amp" adlı silah Cole'un yakın dövüşte de ortalığı estirmesine olanak tanıyor. Bu yeni silahla birlikte yakın dövüşte daha şekilli hareketler göreceğimizi anlamış olduk. (Nasıl mı? LEVEL DVD'sinden fragmanı izleyin.) Artık düşmanlarını elektrik topları yerine, kafalarına elektrikli demirle vurarak da harcayabilecek olan Cole, önceki oyundakinden çok daha güçlü.

The Amp'in yanında, Cole'un inanılmaz bir özelliği daha bulunuyor. Hayır, elektrik tellerinin yanı sıra binalardan geçen hatlarda da kayabilmesinden bahsetmiyorum; Cole artık kocaman hortumlar yaratıp bunu düşmanlarını havaya fırlatmak için kullanabiliyor. Üstelik bu hortum, elektrik gücüyle yüklü! Eğer DVD'deki fragmanı izlerseniz, kahramanımızın bir helikopteri bu hortumla nasıl yere indirdiğine şahit olabilirsiniz; hatta yazlık bir kent olan New Marais'teki



■ Cole yine bol bol binalara tutunacak ve Örümcek Adam gibi ağ... Pardon, elektrik atacak.



aşp verandaların ve balkonların da bu hortumla birlikte yerle bir edilmesini göreceksiniz. Cole artık daha güçlü, New Marais de bir o kadar zayıf...

### Ağzı büzüşesiceler

"The Corrupted" adındaki pis yaratıkları görünce bu oyunda, önceki oyundaki holiganları mumla arayacaksınız. New Marais'in kontrolünü ele alan The Militia'nın sürekli ittiği The Corrupted, Ray Sphere yüzünden mutasyona uğrayan yaratıklara verilen isim. İşin içine yaratıklar da karıştığı için Dead Space'ten fırlamış gibi gözükken envai çeşit düşman göreceğinizden emin olabilirsiniz. (Bas yaratığı, düşman diye geç... Oh ne ala!)

Yaratıkların yanında, New Marais halkını ortadan kaldırmanın da yine oyunda etkisi olacak. Yine çeşitli ahlaki kararlar vermemiz gerekecek fakat bu defa, vereceğimiz kararlar oyunun gidişatını çok daha fazla etkileyecek. Bir noktadan sonra tamamıyla

farklı bir yöne sapacak oyun ve böylece oyunu bir de diğer türlü bitirmek isteyerek, inFamous 2'yi bir kez daha oynayacağız. Oyunu bir kez daha oynamamızı gerektirecek bir başka etken de New Marais'in her köşesine yayılmış olan Blast Core ve Blast Shard'lar. Ray Sphere projesinde çalışan bilim adamlarından biri olan Dr. Sebastian Wolfe'un başından altından çıkan bu parçalardan Blast Core'lar daha nadir bulunacak ve Cole'a birçok yeni özellik sağlayacak. Blast Shard'larsa önceki oyundaki gibi Cole'un enerji stoğunu arttırabilecek ve sayısı yine birkaç yüz adet olacak.

Bu yılın en iyi oyunlarından birisi olmasını bekliyoruz inFamous 2'nin ve diliyoruz ki Prototype 2'yle yakın tarihlerde çıksın. Siz de aynı dilekler içerisindeyseniz, Sucker Punch'a tehdit dolu mailler yollamayı ihmal etmeyin. Şaka şaka; direkt olarak virüslü mail atın. (Hayat ciddiye almayınca güzel...) ■ **Tuna Şentuna**

■ **Militia'nın üyeleri, The Corrupted'dan daha az tehlikeli değil.**

## Dev Röportaj

### GeoHot (PS3 Hacker'ı)

“Olmaz!” denen oldu uzun zaman sonrasında

Sony'nin güvenlik önlemleri bir kez daha aşıldı ve "GeoHot" adındaki bir hacker, PlayStation 3'ün güvenlik korumasını kırmayı başardı. Bu olay, orijinal oyunlara parası yetmeyen kesim tarafından coşkuya karşılanırken, Sony cephesi sessizliğe büründü. Fakat bu sadece fırtına öncesi sessizlik ve ardından Sony, GeoHot'la olan bu sevimsiz tanışmasını mahkemeye taşıdı. Bu arada ilginç bir şekilde Microsoft da dolaylı olarak bu konuya dahil oldu. İşte bu son dönemlerin en önemli hack olayının iç yüzünü ve GeoHot'ın derdini öğrenmek için kendisiyle bir röportaj yaptık.

**LEVEL: Sevgili GeoHot. Seni "PS3'ü kıran adam" olarak tanıyoruz ama aslında senin marifetlerin daha önce başlamış, değil mi?**

**GeoHot:** Evet, ben daha önce iPhone 3GS'in de güvenlik sistemini kırmıştım.

**L: Peki GeoHot, sevgili GeoHot, niye kurcalıyorsun evladım milletin cihazlarını? Niye kırıp döküyorsun, koskoca CEO'ların kalbini neden kırıyor?**

**GH:** Abi şimdi şöyle: Yani ben sevmiyorum böyle sınırlamalar olsun, yok "sadece bu operatörde çalışır", yok "sadece şu oyunlar oynanır" gibi kısıtlamaları. Ben istiyorum ki açık olsun sistemler, rahat olsun insanlar. Yani şunu da söylemek isterim: Ben CEO abilerimin kalbini kırmak istemem aslında. Ama hani bu kadar isim yaptık, adımız aldı yürüdü, hala biri gelip elimizden tutmadı. "Gel, sen de şuraya CEO ol, gel sana şurada bi' dükkan açalım, otur, kendi işinin patronu ol" diyen

çıkmadı. Biraz da o nevi bir yardım olsa, hani devlet de elimizden tutsa biz de yapmayız abi böyle şeyler. Ama yani destek göremiyoruz, anlıyor musun?

**L: Yani sen diyorsun ki ben kırayım, dökeyim, başkaları da beni alkışlasın, bana iş versin. Öyle mi? Bak güzel kardeşim, benden sana abi tavsiyesi, yapma böyle şeyler. Daha genç çocuksun. Otur, dersine çalış. Vatana millete hayırlı evlat ol. Böyle antin kuntin işlerle uğraşma. En azından şimdi uğraşma. Sen okulu bitir, gir bir devlet dairesine, memuriyetini yap, sigortan olsun, işin olsun, ondan sonra gene yap. Bak ben "yapma" demiyorum. Yap, yine yap ama hobi olarak yap.**

**GH:** Abi hiç bu açıdan düşünmemiştim bak. Ne güzel dedin. Ben yapmayayım o zaman bundan sonra böyle şeyler. Zaten fizikten bütünlemeye kaldım, neyse ki karneyi hack ettim de bizimkiler taktir aldım sanıyorlar.

**L: Bak hala aklın nelere çalışıyor. Var ya, sen bu hack mack olaylarına kafa yorduğun kadar oturup derslerine çalışsan yine takdirlik öğrenci olursun. Hem anan - baban mutlu olur, hem öğretmenlerin senle gurur duyar. Yok değil mi başka kötü alışkanlık?**

**GH:** Yok abi valla, tek zevkim hackerlık, başka taraklarda bezim yok.

**L: Aferin Geo, bak böyle ne güzel. Bir de berbere git evladım, ne bu saçlar başlar, papaza dönmüşsün. Üstün başında yırtık pırtık tişörtler. Bir temiz pak oluver be evladım.**

**GH:** Doğru söylüyorsun abi. Aslında var mavim bir gömlek ama giymiyordum.

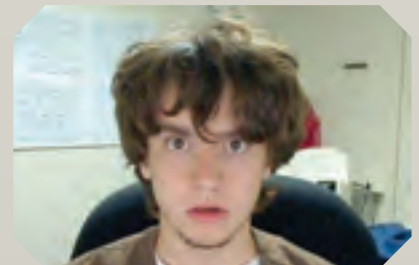
**L: Hadi bakalım, hemen giy gömleğini, ben sana bir de kravat ayarlayayım. Elinden tutup seni Apple'la Sony'ye götürüyem. Oradaki CEO amcalarından bir özür dile, bir ellerini öp. Barışın, bıraktım ben bu vurdu kırdı işlerini de. Okuyacağım de.**

**GH:** Abi dar geldi bu gömlek biraz ama ayıp olmaz değil mi CEO'lara MEO'lara?

**L: Yok yok, iyidir. Hadi bakalım berbere, oradan da amcalardan özür dilemeye. Karşıdan karşıya geçerken elimi bırakma kırarım bacaklarını.**

(Önemli Not: Bu ay LEVEL'da röportajları yapan arkadaşımız rahatsız olduğu için röportaja babasını göndermiş, ondan böyle bir garip durum oldu. Fakat iPhone'u, PS3'ü kıran koskoca GeoHot da sıcak aile ilgisi görünce ne maymuna döndü be arkadaş...)

■ **Ümit Öncel**



Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Yapım BioWare Dağıtım Electronic Arts Tür MMORPG Platform PC

Çıkış Tarihi 2011'in ikinci çeyreği Web www.swtor.com

# Star Wars: The Old Republic

Çok uzak bir galaksidede, geçmişte...

**S**anırım yazılarımın %60'ında bu oyunun ismini anmışımdır. Bir bilimkurgu ve fantastik edebiyat tutkunu olarak Star Wars, ben ve benim gibiler için vazgeçilmez bir yere sahiptir. Evreni, hikayesi, kurgusu ve karakterleri, genel hatlarıyla beni hep kendisine çekmiştir. Pek tabii ki sadece filmlerden bahsetmiyorum. Yaratılan dünyanın kalitesi o kadar üstün ve o kadar ucu açık ki seriyi sonradan eklenen ve "expand universe" diye tabir ettiğimiz genişletilmiş dünya, olayları bambaşka yerlere taşıdı. Genel hatlarıyla ticari bir hareket olsa da, hatta bazı kitap ve çizgi romanları gerçekten çöp olsa da, yine de arada o kadar kaliteli hikayeler var ki anlatamam. The Old Republic serisi de bildiğiniz üzere bu genişletilmiş evren türüne bir örnek. Piyasaya çıkan oyunlarından sonra öyle bir hız kazandı ki neredeyse bütün Star Wars hayranları bu dönem için yanıp tutuşur oldu. İlk olarak izlediğimiz filmlerden 3500 yıl kadar geçmişte geçmesi ve kurgu olarak

neredeyse her yanıyla düşünülmesi, dikkati üzerine çekmesindeki en büyük etken oldu şüphesiz. Ardı ardına piyasaya çıkan iki oyundan sonraysa firma radikal bir karar alıp, seriye üçüncü bir oyun yapmaktansa MMO bir KotOR piyasaya çıkarmaya karar verdi. Ne kadar doğru bir karar olup olmadığınısa zaman gösterecek. İşte The Old Republic'ten (TOR) son haberler...

## Düşündüğünüzden de büyük bir dünya

Birazcık temelden girmek istiyorum ilk bilgilere, yani genel oyuncu kitlesinin daha çok merak ettiği noktalara değinmeye çalışacağım. Şu ana kadar açıkladığı kadarıyla TOR'da iki farklı taraf olacak. Bunlar sizin de tahmin edebileceğiniz gibi, Galactic Republic ve Sith Empire. Bu ayrım genelde bilindiği gibi "iyi" ve "kötü" olarak algılanmasın. (Zaten algılanmamalı da!) İki taraf arasındaki en büyük ayrımı, daha çok etik değerleri arasındaki farklılıklar belirleyecek. Bunun ne demek olduğunuysa oyun çıktığı zaman





## Dönem

Olayların geçtiği dönem bence asıl kritik noktayı oluşturuyor. İki taraf arasında süre gelen soğuk savaş döneminin bitmesi ve gerginliğin başlaması, tam da oyuna başladığımız zaman dilimine denk geliyor. Kısa-cası oyun, KotOR oyunlarından 300 yıl sonrasını, bilinen film döneminden 3500 yıl öncesini konu alıyor.

çok daha iyi anlayacaksınız. İki taraf da birbirinden farklı sınıflara sahip olacak. Bu farklılıklar özellikle geçmişleri ve hikayeleri bazında temel alınmış ki zaten TOR, en üst düzeyde RPG unsuru kullanmak isteyen bir oyun. Bu konuyu çok daldandırmadan sınıflara geçmek istiyorum. İki tarafın da birbirlerinden tamamen farklı olan dörder sınıfı mevcut, yani toplamda sekiz sınıf var TOR'da. Bounty Hunter, Sith Warrior, Imperial Agent ve Sith Inquisitor, Sith Empire tarafında bulunuyorken, Trooper (Iron Maiden!), Smuggler, Jedi Knight ve Jedi Consular ise Galactic Republic tarafında yerini alacak. İsimlerinden de az çok anlaşılacağı üzere, sınıflar birbirlerinden bir hayli farklı. Benim en büyük sıkıntım nasıl olacak da bütün insanları Jedi bazlı bir sınıf olmaktan alıkoyabilecekler ya da alıkoyamadıkları taktirde oyunda nasıl bir denge düzeni sağlanacak. Cidden merak ediyorum doğrusu.

LucasArts'tan bu konuyu nispeten aydınlatacak bir bilgi verildi aslında. Fakat bu bilgiyi algılaması da hiç kolay değil. Şöyle ki TOR'da yıllardır süregelen Tank, Healer, yakın ve uzak DPS ayrımları bulunmayacak; yani her sınıf kendi kendini idare edebilecek. Hal böyle olunca, MMO oyunlarda partiye aranan spesifik sınıfları beklemek zorunda kalınmayacak ki böyle bir şeyi oyunun yapısını yok etmeden gerçekleştirebilirlerse

önlerinde diz çökerim. Denilene göre partiye giren "X" bir sınıf, o parti için aranan sınıf rolünü üstlenebilecek. Hmmm... Heyecanla bekliyorum.

TOR'Un çıkacağı haberi ilk duyurulduğundan beri heyecanla beklenen bir diğer oluşumsa benzeri MMO'larda daha önce denenmemiş olan diyalog kullanımı. Firmadan yapılan açıklamada ve de yayınlanan oyun içi görüntülerde bolca dikkat çeken konuşmalar, bir hayli kaliteli olacağı benziyor. "Konuşma" demişken öyle aradaki bir cümlelik ses dosyalarından bahsetmiyorum. Kendi karakterimiz başta olmak üzere ki her seferinde dile getirdiğim bir durumdur, oyun içerisindeki bütün NPC'lerin kendisine ait sesi olacak. MMO'larda daha önce benzeri görülmemiş bu uygulama, biz oyuncuları oyuna çok daha bağlı kılacak, bundan şüpheleniz olmasın. Hemen bu konuyu detaylandırmak istiyorum: Bu diyaloglar genelde NPC'lerle olacak. Ne için mi? Pek tabii ki görevlerimizi tamamlamak ve ana hikayeyi birinci elden işlemek için. TOR ile gelecek oyun yapısında bolca diyalog olacak. Bu diyaloglar sonucunda ▶





### Okuyun!

TOR piyasaya çıkmadan önce okumanız gereken birçok kitap mevcut. Eğer Old Republic dönemi hakkında çok daha spesifik bilgiler istiyor ve uzun uzun romanlar okumak istemiyorsanız, çizgi romanlara sarılın derim. İlk fasikülü üç ay önce yayınlanan The Old Republic, dönem hakkında fazlasıyla bilgi veriyor.

► verdiğimiz cevaplar doğrultusunda gelişecek olan hikaye, başka bir oyuncunun oynamadığı bir senaryo ağacından gitmemize olanak tanıyacak. Benim asıl aklıma kurcalayan noktaysa farklı senaryolar oynamış olsak bile, parti halindeyken yapılacak bir diyalogun nasıl kullanılacağı. Yani cevapları parti lideri mi verecek? Eğer o veriyorsa belki ben başka türlü bir konuşma yapacaktım, ona ne olacak?

### Atılğan

"NPC" demişken değinmem gereken konulardan bir tanesi de bu. Evet, TOR'da bolca NPC olacak ama hepsi karşımıza alacağımız cinsten değil. Oyun içerisindeki meslek sistemi için özel olarak tasarlanmış NPC'ler bizleri bekliyor olacak. Birden fazla NPC edinebileceğiz; çünkü hepsinin uzmanlık alanı birbirinden farklı. Nitekim bir göreve gittiğimizde sadece bir tanesini yanımıza alabileceğiz, kalanlara gemimizde bekleyecek. Üç tane ana "Crew Skill" mevcut olacak; Gathering, Crafting ve Mission. Gathering yeteneği sayesinde biz ya da yancımız, indiğimiz gezegendeki bilgileri ve kaynakları toplayabileceğiz. NPC'mizi geliştirdiğimiz sürece, bu bilgileri kendileri gidip toplayabilecekler ki bu daha önce benzeri görünmemiş bir oyun deneyimi sağlayacak.



Topladığımız kaynaklarla craft yapabileceğiz. Bunun için önce gemimize dönmemiz ve craft yeteneğine sahip NPC'mize bu materyalleri teslim etmemiz gerekiyor. Birkaç tane özel craft modeli olacak. Misal; eğer zırh yapımında uzmanlaşmak istiyorsak, NPC'mizi bu konuda uzmanlaştırmak ve gemimizde bulunan workstation'da çalışmaya gönderebiliyoruz. Yani her şeyi kendimiz yapmak zorunda değiliz. Workstation'daysa aynı anda beş NPC çalışabiliyor. Mission, bence en farklı ve en heyecan verici yetenek. Bu yetenek sayesinde NPC'mizi diploması ve trade yapmak üzere belli yerlere yollayabiliyoruz. Diploması görevine yolladığımız NPC'mizin işi birazcık uzun sürüyor ve

### IRKLAR



Eğer oynanabilecek sınıf sayısı size az geldiyse belki de birbirinden farklı ırk modelleri sizi cezp eder. Şu ana kadar açıklanan sekiz farklı ırk mevcut. Chiss, Human, Miraluka, Mirialan, Rattataki, Sith Pureblood, Twi'lek ve Zabrak, ilk etapta karşımıza çıkacak ırklar olarak belirlenmiş durumda. Bu ırklar tabii ki de Star Wars evreninin en bilindik ve göze çarpan ırklarından. Buradaki asıl kriterse her ırkın, sadece bazı sınıflara spesifik olması; sadece Human ırkı istediği sınıfı seçebilecek.



# SIMSTR



## The Sims'ten Second Life'ya büyük transfer

The Sims serisinin baş yapımcısı ve Electronic Arts'ın başkan yardımcısı Rod Humble, görevinden istifa ederek Second Life'in yapımcısı Linden Studios'un başına geçti. Rod Humble, 20 yıllık kariyerinde, EA'nın dışına LucasArts, Microsoft Games Studios ve Sony Online Entertainment gibi firmalarda görev alarak 200'ün üzerinde oyun için çalıştı. 2004 yılında EA'ye katılarak The Sims serisinin başına geçti, birçok The Sims 2 eklentisine ve The Sims 3'e imza attı. Şimdi The Sims'e benzerliğiyle dikkat çeken online yaşam simülasyonu Second Life'in geleceğini tayin etmeye hazırlanan Rod Humble, The Sims'ten gelen tecrübesiyle bakalım Second Life'in gelişimine ne gibi katkılar sağlayacak.

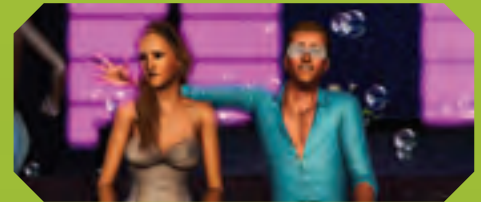


## SimsTR'da bu ay...

**İzleyin:** Kayıp Geçmiş, 2009'un en sevilen fotoroman dizisi, üçüncü sezon bölümleriyle devam ediyor. Öznel çekimleri ve ilgi uyandıran senaryosu ile kolayca ve zevkle okunabilecek bir **fotoroman**. [tv.simstr.com](http://tv.simstr.com)



**İndirin:** Corset Dress, Ekinege'nin en yeni tasarımı, [download.simstr.com](http://download.simstr.com) adresinde sizi bekliyor.



## Ayın İpucu

The Sims 3: Late Night'ta girmek istediğiniz kulüp, sizin için fazla mı havalı? Korumaları atlatmak mı istiyorsunuz? Bunun kolay bir hilesi var! "Ctrl + Shift + C" kombinasyonu ile açacağınız hile konsoluna "testingcheatsenabled true" yazın ve hileyi devreye alın. Ardından "Shift" tuşuna basılı tutarken kulüp girişindeki bariyere tıklayın. Açılan menüden, sahip olmanız gereken şöhret seviyesi ve korumaya vermeniz gereken minimum rüşveti belirleyebilirsiniz.



gemiyi terk ediyor, bu periyotta ondan başka bir iş talep edemiyoruz. Geri geldiğindeyse birçok değerli eşya başta olmak üzere bazen de Dark Side ya da Light Side puanlarıyla karşılaşabiliyoruz. Crew Skill'lerde en can alıcı noktaysa biz offline olsak bile NPC'lerimizin atadığımız görevleri halen yapacak olmaları. İşte ben buna yenilik ve farklılık derim!

Yukarıda "gemimiz" demiştim. Fark ettiniz, değil mi? Doğru görmüşsünüz. TOR'da her karakterin kendisine ait bir gemisi olacak. Bu gemi, sadece içerisinde NPC barındıran bir demir yığınınından çok daha fazlası. Öncelikle Star Wars evrenini saran birçok gezegen var ve görevlerimizi yapmak için gezegenlerin isimlerini vereyim: Korriban, Ord Mantell, Nal Hutta, Tython, Coruscant, Balmorra, Alderaan, Tatooine, Dromund Kaas, Taris, Belsavis, Voss, Hoth, Corellia, Ilum ve de en bilinen devasa ay Nar Shaddaa. Gemimizle gezeceğimiz gezegenler arasındaysa sürekli bir aksiyon durumu olacak. Yani WoW'da

uçarken olduğu gibi, bir noktaya basıp oraya gidinceye kadar kola koyup gelmek zorunda kalmayacağız. Tam tersine tehlike hep arkamızda olacak. "Tunnel Shooter" şeklinde gerçekleşecek birçok uzay savaşı bizleri bekliyor. Karşımıza çıkan düşmanları ortadan kaldırmaya odaklı uzay savaşı sisteminin tek sorunu, gemimizin hızını ayarlayamayacak olmamız. Kalan bütün kontrolse bizde olacak. Bence uzay savaşları, TOR'a birçok artı katacak ve oyunun sürekliliğini gözle görülür şekilde arttıracak. Tek korkumsa düzenli olarak benzeri uzay savaşlarına tanık olmak...

## Eski Cumhuriyet

Bu oyunu heyecanlı bekliyorum. Sızan haberler yüzümden "smile" saçmama sebep olsa da yine de fazlasıyla korkuyorum. Yani bu oyunun patlama olasılığı, kaliteli olma olasılığıyla aynı. Fikirler çok güzel, grafikler deseniz başka güzel, gezegenler arasındaki farklı tasarımlar göz dolduruyor, Crew Skill tam da aradığım şey ama işte... Göreceğiz.

■ Ertuğrul Süngü





**Yapım** Bethesda Studios **Dağıtım** Bethesda Softworks **Tür** RPG **Platform** PC, PS3, Xbox 360  
**Çıkış Tarihi** 11 Kasım 2011 **Web** www.elderscrolls.com

# The Elder Scrolls V: Skyrim

Geride dönüyorlar!

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

**E**minim ki birçoğunuz bu oyunu heyecanla bekliyor ve yine eminim ki birçoğunuz serinin bir önceki oyunu olan Oblivion'ın hastası... Ne yazık ki ben değilim. Serinin ilk oyunlarını heyecanla oynadığım günleri hatırlıyorum ve sonra oyun sektörünün para için neler yaptığına tanık olarak susup oturuyorum bir köşede. Nasıl bu kadar kötü bir oyunu yüceltebildi insanlar? Benimle beraber seviye atlayan Goblin'lerle dolu bir oyunu nasıl bu kadar taçlandırabildiler? Neyse efendim, işte vakit buldukça bu sayfalara kusuyorum nefretimi. Evet, The Elder Scrolls V: Skyrim sonunda duyuruldu arkadaşlar. İlk detaylarıysa benimle birlikte öğreneceksiniz. Şimdiden çıkacağı gün için dua ederek başlayorum yazıma...

## Gökyüzü

Tanıtım demosunu izlemiş olanların belki birazcık bilgisi vardır konuyla ilgili ama ben yine de şöyle bir olaylardan bahsedeyim. Skyrim ile seriye kaldığımız yerden devam edeceğiz, daha doğrusu hangi olay-

ların birbirini tetiklediğine bir anlam verebileceğiz. Uzun zamandır uyuyan ejderhalardan bahsediliyor pek tabii. Ve evet, artık uyanıyorlar. Fakat ejderhalar tek tehlike değil. Detaylırsa zamanla ortaya çıkacak. Oyun boyunca birçok irili ufaklı ejderhayla karşılaşacağımız şimdiden sızan bilgiler arasında. Fakat oyunun geneline hakim olacak olan görev "Alduin" isimli büyük ejderha uyanmadan önce etrafı temizlemek olacak. Bildiğimiz kadarıyla Alduin, fazlasıyla geniş ebatlara sahip bir ejderha. Sahip olduğu güçlerle "tanrısal" denebilecek cinste. Bir diğer ismiyse "World Eater" olan bu ejderha, oyun boyunca en büyük tehdidimiz olacağına benziyor.

Oyun boyunca yalnız olmayacağız. Bilinen ilk yardımcı karakterimiz, "Esber" isimli, Blades klanına mensup bir kişilik. Bu şahıs aynı zamanda Dragonborn soyunu korumakla mükellef ve yanımızdan uzunca bir süre ayrılmayacak. İzini süreceğimiz bölgelerde bir hayli göz alıcı olacak. Özellikle mistik bir havaya sahip olacak olan Greybeards, fazlasıyla dikkat çekeceğe benziyor. Buraya aynı zamanda

"Throat of the World" denmesinin sebebiyse yaklaşık 7000 merdiven çıktıktan sonra anlayabileceğiz. Oyunun mevcut görsellerinden anlaşılacağı üzere Skyrim, fazlasıyla Nors Mitolojisi'nden etkilenmiş bir oyun olarak çıkacak karşımıza.

Birazcık da detaylara geçeyim. Yeni oyunla birlikte gelecek olan en büyük yenilik, artık iki elimizi de aktif olarak kullanabileceğimiz olmamız; yani bir elimizle büyük yaparken, diğeriyle de kılıç kullanabileceğiz. (Bkz. BioShock 2) "Kılıç" demişken her silahın kendisine özel bir bitirme hareketi ve animasyonu olacak. Böylece daha derin bir görsellikle karşılaşacağız. Bilindiği kadarıyla 18 tane yetenek mevcut olacak olan Skyrim'de, beş farklı büyü okulu da seçilmeyi bekleyen oluşumlar arasında. Bunlar Alteration, Conjuration, Destruction, Illusion ve Restoration olarak bölünmüş durumda. Ufak ama kritik bir ayrıntı olan hızlı koşma, oyuna eklenen yenilikler arasında olacak. Fakat uzun süre koşmak, gücümüzün bitmesine sebep olacak ve bir nebze dinlenmemiz gerekecek. Benim için önemli olan konuşma diyalogları ve görevler ise ziyadesiyle geliştirelecekmiz. En azından konuştuğumuz NPC'ler çok daha hareketli olacak, duvara konuşuyormuşuz hissiyatından kurtulacağız. Görev sistemiyse çok daha esnek olacak ve geliştirdiğimiz karakterin yetenek yapısına göre karşımıza çıkacak; yani bir büyücü olup da ancak bir dövüşçünün yapabileceği görevleri almak durumunda kalmayacağız ki bunu başarabilirlerse ellerinden öperim.

## Kocaman ejderhalar

Aslında söyleyecek sözüm çok ama işte zamanla, parça parça anlatacağım. Oyunun çıkmasına daha uzun bir süre var ve ilerleyen dönemde her şey olabilir. Yine de ilk bilgiler kulağa hoş geliyor ma Skyrim'in benden not alabilmesi için çok daha detaylı bir RPG olması lazım. Ekranımda koca kafalar görmek istemiyorum yine boşu boşuna...

■ Ertuğrul Süngü





❑ Öyleyse gebereceksin pislik!



**Yapım** EA Sports **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** Dövüş **Platform** PS3, Xbox 360

**Çıkış Tarihi** 1 Mart 2011 **Web** www.fightnightchampion.com

## Fight Night Champion

Altın yumrukta son raunt!

Tansiyon Ölçer

**YÜKSEK**

**E**n son ne yapmıştık? Fight Night Round 4'te Muhammet Ali ile Mike Tyson'ı kapıştırmıştık. Epey de keyif almıştık bundan. Electronic Arts da bu dövüşten ve oyunun kazandırdığı paradan keyif almış olsa gerek ki yeni bir Fight Night oyunuyla karşımıza çıkıyor. Hem de bu sefer Muhammet Ali dahil, tam 50 tane efsanevi boksörü kapıştırmaya imkanı sunuyor.

### İçinizdeki şampiyonu çıkarın

Hollywood tarzı bir dövüş Fight Night Champion'da bizi bekliyor; en azından yapımcılar öyle söylüyor. O halde sıra geldi Sylvester Stallone Ağabey'imiz gibi dağlara taşlara çıkıp antrenman yapmaya. Oyun çıkmadan evvel bol bol Rocky filmi izleyip gaza gelmek ya da -daha kibar tabiriyle- havaya girmek iyi gelebilir, ne de olsa dövüşeceğiz. Soner Sarıkabadayı parçaları dinleyerek dövüş moduna geçemeyiz herhalde. Modlardan konu açılmışken oyunda eskiden aşına olduğumuz Legacy ile kariyer modu bulunacak. Amatör bir boksörü alıp salonlarda antrenmanlar yaptırarak geliştirebilecek, sonra ufaktan ufaktan ringe çıkarıp maçlar yaptırabileceğiz. Çaylağımız kendini kanıtlayabilirse büyük maçlara çıkabilecek. Büyük maçlar, bize büyük paralar getirebileceği gibi, aynı zamanda büyük riskler de taşıyacak. Yetiştirdiğiniz çaylak büyük maçları da kazanmayı başırsa Philadelphia'daki, Detroit'teki, Puerto Rico'daki, İngiltere'deki ve Meksika'daki büyük salonlarda antrenman yapma hakkı kazanacak. Fight Night Champion'daki bir diğer modsa oyuna adını veren Champion. Bu modda Andre Bishop adında, oyun için geliştirilmiş bir boksörün kader çizgisini izleyeceğiz. Belli bir hikaye örgüsü oyuna yedirilerek oluşturulan Champion modu epey bir ses getireceğe benziyor. EA'nın oyunculardan gelen talepleri değerlendirerek oluşturduğu bu modda Andre Bishop'ın karşılaştığı zorlukları kurgusal bir boksörün gözünden takip edebileceğiz. Gelen tanıtım videolarına bakılırsa hikaye olayı bu sefer sadece sözde kalmayacak gibi. Rocky filmlerinden fırlamış gibi duran yaşlıca amcanın amansız mücadelesi, babası eskiden boksör olan kızların boksa merak salması, dövüşlerin arkasında dönen bahis paraları ve kirli oyunlar... Evet, bunların hepsi bizi şimdiden Champion modu için heyecanlandırmaya yetiyor.

### Dövüşçüler düşer, şampiyonlarsa ayağa kalkar!

Daha çok kan... Daha çok kan görüyoruz bu sefer. "Patlat gözünü, kır dişini" nidaları eşliğinde birbirine üstünlük sağlamaya çalışan boksörler bu sefer ringleri kan gölüne çevirecekler gibi. Gerçekten yapımcılar da oyunun daha kanlı olması için ekstra özen göstermiş. Sıradan bir boks oyunu değil, son derece kanlı bir dövüş oyunu geliyor bu kez. Üstelik görsel detaylar daha bir üst seviyeye çıkarılmış. Fight Night Round 4'ün grafik motorunu kullanan oyunda boksörlerin yüz modellemeleri ve şortların hareketleri falan gerçekliğin sınırlarını zorluyor. Oyun mekaniğinde de çok önemli bir revizyona gidilmiş ve "Full Spectrum Punch Control" sistemi getirilmiş. Hani son oyunda sürekli aynı yumruğu atıp duran boksör oyunu kazanabiliyordu ya, işte bu sefer yumrukların dayanıklılığı sağ ve sol olarak farklı ayarlanmış. Defalarca sol direk vurursanız, sol kolunuz yoruluyor ya da üst üste sağ kroşe vurursanız, sağ kolunuz zayıf düşüyor. Ayrıca sol bacak, sağ bacak ve gövde gibi beden bölümleri farklı dayanıklılık seviyelerine sahip. Bu da demek oluyor ki öyle sürekli aynı yumruğu saydırıp rakibi nakavt etme devri tarihin tozlu sayfalarına doğru gömülüyor. Bir de şöyle

yumruğu tam oturttuğunuz zaman devreye giren ağır çekim efekti de biraz kısılıp oyunda daha gerçekçi bir dövüş deneyimi hedeflenmiş. Tanıtım videolarına bakılırsa bu sefer bayanlar da ringe çıkacak gibi ama bunu ancak oyunu 1 Mart'ta elimize aldığımız zaman göreceğiz. O zamana kadar Fight Night Champion'da kesin olarak yer alacak olan birkaç ünlü boksörün adını verip yazımızı sonlandıralım. Kimi görmek isterdiniz? Mike Tyson? O var zaten. Oscar De La Hoya? O da var. Evander Holyfield? O da mevcut. Biri Rocky Balboa mı dedi? O da olsa iyi olur tabii ki ama öyle bir boksör yok ki. Yine de buradan EA'e duyurulur. Bir sonraki Fight Night'ta Rocky'yi de görmek istiyoruz, ona göre.

■ Ahmet Özdemir





**Yapım** Crytek **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** FPS **Platform** PC, PS3, Xbox 360  
**Çıkış Tarihi** 22 Mart 2011 **Web** www.mycrysis.com

## Crysis 2

Savaş erken başladı, koşun!

**M**art ayında oyun piyasasının altını üstüne getirecek birçok oyun piyasaya sürülecek ama bu oyunlar arasında bizi en çok heyecanlandıranı, tüm dünyanın da merakla beklediği oyun tabii ki Crysis 2 olacak. Crytek'in Crysis ile oyun piyasasına sağlam bir giriş yapmasının ve Electronic Arts'ın da desteğiyle adını hafızalara kazımalarının ardından gelen Crysis Warhead, aynı heyecanı yaratmamıştı bünyelerde ama Crysis 2, ilk duyurulduğu günden itibaren ve zaman içinde yayınlanan görsellerle birlikte iyice sabırsızlanmamızı sebep oldu. 22 Mart'ta PC, PlayStation 3 ve Xbox 360 platformları için piyasaya sürülecek olan oyunun en iyi performansı hangi platformda sergileyeceği tartışmaları süredursun, oyunun ilk demosu, hem de multiplayer demosu 25 Ocak'ta Xbox Live üzerinden yayınlandı. An itibarıyla sizin de ulaşabileceğiniz demoyla ilgili ilk tespitlerimi bir bir sıralayayım o halde.

### Maksimum aksiyon!

Crysis 2'nin multiplayer demosu, oyunun tam sürümünde yer alan ve Marines ile C.E.L.L. taraflarını karşı karşıya getiren altı moddan sadece ikisini içeriyor. Demoya girer girmez oynayabileceğiniz ilk modsa Team Instant Action. Bu modda oyuncular iki takıma ayrılıyor ve birbirlerine dalıyorlar. Turun sonlanması içinse belirlenen skor limitine ulaşılması yeterli. Anlayacağız, oldukça basit ve alışılmış bir mod bu. Demoda yer alan diğer mod olan Crash Site ise ancak altıncı seviyeye ulaşıldıktan sonra açılıyor.

Crash Site'ta amaç, uzaylılardan düşen pod'ları ele geçirmek ve mümkün olduğunca uzun süre elde tutmak. Pod'ları ne kadar uzun süre elde tutarsak, alacağımız puan da o kadar yüksek oluyor. Süre bittiğinde pod'lar patlıyor ve yenileri geliyor. Yine alışlagelen Capture the Flag moduna benzer ama tabii ki teması farklı bir seçenek.

Oyunun multiplayer modunda kafa patlatacak, takip edecek o kadar çok şey var ki bu durum, oyunun sıradan bir multiplayer içeriğine sahip olmasını engelliyor. FPS türünde özellikle Call of Duty: Modern Warfare 2 ile oyuncuların aşına olduğu detaylar arasında yer alan tecrübe puanı toplama, seviye atlama, yetenek görevleri, açılabilir ekstra içerik, seri şekilde düşman öldürerek kullanılabilir hale gelen ekstra özellikler ve daha birçok detay Crysis 2'de de bulunuyor.

Silah yelpazesi, eklentiler ve ekipmanlar ile birleştiğinde oldukça zenginleşiyor. Crysis 2'nin multiplayer modunda dört sınıf (Assault, Scout, Sniper, Gunner) mevcut ve her sınıfın da kendi silah ve ekipman seti var. Oyuncuyu bu sabit setlerden kurtaran şeyse "Custom Class" seçenekleri. Tamamen kendi tercihlerimize göre hazırlayabildiğimiz Custom Class'lar, silah ve ekipman içeriğini açtıktan daha fazla kombinasyon sunuyor. Menüde neler mi var? Birincil silah olarak Sub-Machine, Assault Rifles, Sniper Rifles, Shotguns ve Heavy seçenekleri var, bu başlıklar altında da birçok silah var. Üstelik sadece silah seçmekle kalmıyor, silahları özelleştirmek için eklenti de seçiyoruz. Örneğin; Assault sınıfının ana silahı olan SCAR'ı tercih ettikten sonra Scopes, Barrel ve Under-Barrel başlıkları altında Reflex Sight,

Tansiyon Ölçer

**ÇOK YÜKSEK**



## Rakamlarla İçerik

Crysis 2'nin multiplayer içeriğinde 12 New York City haritası, 22 silah, 23 modül, -dördü sabit olmak üzere- dokuz sınıf, 66 eklenti, dört mod, 520 yetenek görevi, 256 künye ve 50 rütbe yer alıyor. Peki, böylesine zengin bir içeriği tüketmek için bize kaç saat gerekiyor? Bunu da siz belirleyeceksiniz.



Rifle Laser, Suppressor, Gauss ve Hologram gibi eklentiler tercih edilebiliyor. Bir kısmı demoda kapalı olan seçeneklerin bir kısmı da kilitli ve bunlara ulaşabilmek için "Attachment Unlock" gerekiyor. Benzer şekilde, kilitli olan silahları açmak için "Weapon Unlock" gerekiyor. İkincil silah ve patlayıcı tercihi yaptıktan sonra en çok dikkat edilmesi gereken konuya Nanosuit modülleri. "Suit Modules" başlığı altında yer alan ve üç farklı başlık altında (Armor, Stealth, Power) seçilebilen modüller, bize ekstra yetenekler kazandırıyor. Örneğin; Armor başlığı altındaki Proximity Alarm'ı seçtiğimizde, yakınımızdan geçen düşmanları radarda görebiliyoruz. Bu bölümde de kilitli materyaller mevcut ve bunları açmak için "Armor Module Unlock", "Stealth Module Unlock" ve "Power Module Unlock" gerekiyor.

Gelelim maçlara ve maçlardan sonra elde ettiklerimize. Yukarıda bahsettiğim her türlü materyale ulaşabilmek için pek tabii ki tecrübe puanı kazanmak gerekiyor. Crysis 2'nin multiplayer modunda kazanılan tecrübe puanlarıysa farklı başlıklar altında (Armor, Power, Stealth) toplanıyor. Yukarıda söylediklerime paralel olarak, ayrı ayrı kazanılan tecrübe puanları sayesinde ayrı ayrı "unlock" hakları kazanıyor ve bunları da kendi başlıkları altındaki materyalleri açmak için kullanıyoruz. Öte yandan Call of Duty:

Modern Warfare 2 ile aşına olduğumuz detaylardan biri olan "seri öldürme" sistemi, üst üste öldürdüğümüz düşmanlar sayesinde bize Maximum Radar, Orbital Strike ve Ceph Airstrike kullanma şansı veriyor.

Demo boyunca elde edeceğimiz her türlü başarıyı, başarısızlığı ve istatistiği Operative Status altından takip edebilirsiniz. Özellikle her şeyi açmak için çaba sarf eden oyuncular, "Unlocks" başlığı altında bir hayli vakit geçirebilirler. Skill Assessments bölümünde, verilen ve yapılması istenen sayısız mini görev mevcut. Dog Tags altından hem açık olan, hem de başarı elde ettikçe açabileceğiniz künyeleri görebilir ve seçebilirsiniz. (Bu bölümde Türk bayrağının da yer aldığı not düşeyim merak edenlere.)

Sadece Skyline haritasının oynanabildiği Crysis 2 multiplayer demosunu oynarken, tabii ki PC kontrollerine göre farklı bir stratejiyle oynamak zorunda kalabiliyor insan ve ben de bu sebeple Nanosuit'in en çok görünmez olma özelliği kullandım. Siz de kendi stratejinize göre farklı seçimler yapabilir ve oyun piyasaya sürülene kadar insanlara meydan okuyarak zaman geçirebilirsiniz. Bana sürpriz yapmak isteyenleri RockoTUR ismiyle beklemekteyim, haberiniz olsun. ■ Şefik Akkoç





**Yapım** Codemasters **Dağıtım** Codemasters **Tür** FPS **Platform** PS3, Xbox 360  
**Çıkış Tarihi** 2011'in ilk çeyreği **Web** www.codemasters.com/bodycount

## Bodycount

Savaş temposunun düşmeyeceği yeni bir FPS!

**B**enim yakın tarihte beklediğim tek FPS, Brink. Çıkar çıkmaz alacağım ve muhtemelen oynarken çok eğleneceğim bir oyun olacak. Saf hareket, bolca silah ve vızıldayan kurşunlar. Elbette ki ben PC'de oynayacağım ama görünen o ki PlayStation 3'te ve Xbox 360'ta Brink'e benzecek gibi görünen Bodycount'u Codemasters çıkaracak ve -bir ihtimal- tür açısından Brink'e rakip olacak. Amacı oyuncuya katıksız hareket sunmak olacak Bodycount'un konusuya kısaca şöyle: Gelecek, yok olmuş topraklar üzerine kurulmuş, eline silahı kapanın borusunu öttürdüğü bir hayat hakim. Bu keşmekeşteyse iki tane örgüt var: Network ve Target. Biz, Network'e dahil olan ve daha çok sokak serserilerine benzeyen tipleriz.

Target ise çok yüksek teknolojik silahlarla donatılmış, "geleceğin askerleri" tipindeki tehlikeli adamlar. Onlar bizi avlamaya çalışıyor, biz de onları bir kaşık suda boğmaya... Ama bunu neden yapıyoruz? Daha belli değil, oyunun yüzeysel konusu bundan ibaret. Tek bildiğimiz, paralı bir askeriz ve bilinmeyen örgüt Target hakkında bilgi edinmek için Afrika yollarına çıkıyoruz.

Zaten oyun size "bir hikayenin içinde dalın gidin, Modern Warfare serisindeki gibi oyunun sonunda gözyaşlarına boğulun" demiyor ve bunu istemiyor. Bodycount'a adımınızı attığınız andan itibaren elinize silahınızı alıp ortalığa ateş saçmanızı ve bunu yaparken eğlenmenizi hedefliyor yapıcılar. Birçok silah seçeneğinin ve neredeyse yıkılabilen her türlü cismin havada uçtuğu

bir ortamda savaş tansiyonunuz her daim yüksek kalacak gibi görünüyor. Biri size ateş açarken duvarın arkasına saklandığınızda sonsuza kadar orada kalamayacağınızı, etrafa un ufak saçılan duvardan anlayacaksınız. Bu durumda çömelebilir ya da sağa sola başınızı eğerek karşılık verebilirsiniz. Aynı şekilde siz de düşmana saldırabilirsiniz; duvarın arkasında ya da bir üst katta olması fark etmez, duvara ve tavana ateş açarak düşmanları haklayabilirsiniz. Düşmanların da akıllı olacağı ve sizi alt etmek için beraber çalışacağı söyleniyor ama bunu göreceğiz.

Açıklanana bakılırsa oyunda askeri sınıflar da mevcut olacak. Medic'ler, yaralanan askerleri savaş alanına geri döndürürken, Scavenger'larsa ölen askerlerin üzerinden düşen askeri bilgileri çalabilecekler. Ne kadar bilgi çalarsanız, hava saldırısı gibi önemli özellikleri düşmanın üzerinde kullanabilir ve oyunun kaderini değiştirebilirsiniz. Aynı şekilde Scavenger'lar, sizden de Intel çalabiliyor ve kaçmaya başlıyorlar. Peşine düşüp başka arkadaşlarının yanına saklandığını görünce başınız fazladan belaya girebilir. Yine düşman Medic'leri, yere yıktığınız askerleri hızla ayaklandırabiliyor, bu durumda da askerlerden önce doktorları vurmanız icap ediyor. Son sınıfa Psycho, elinde devasa silahı ve müthiş cüssesi ile maçların en ön safhalarında koşturacak et yığını sınıfımız. Düşmanın yapabildiklerini göz önüne aldığınızda Bodycount, ortalıkta beyinsizce silah siktirdiğiniz bir oyundan ötesi olacak gibi görünüyor. Özellikle iyi grafikleri ve gerçekçi ses efektleriyle bizi savaş atmosferine sokmayı amaçlıyor.

Şimdilik PC sürümü hakkında bir gelişme yok, bana sorarsanız olmayacak da; çünkü yapımcılar bu konuda en ufak bir gelişmenin bile haberini vermediler. Codemasters yaparsa iyi yapar... ■ **Nurettin Tan**

Tansiyon Ölçer

**YÜKSEK**



■ **Gördüğünüz gibi siper almak her zaman hayatınızı kurtarmıyor; hele ki tahtadan kapların arkasına saklanmak hiç zekice değil.**



**Yapım** Slightly Mad Studios **Dağıtım** Electronic Arts **Tür Yarış**  
**Platform** PC, PS3, Xbox 360 **Çıkış Tarihi** 24 Mart 2011 **Web** www.shift2unleashed.com

## Need for Speed Shift 2 Unleashed

İkinci Shift fırtınası yaklaşıyor!

**O**yunlardan kısa bir süre de olsa uzak kalmak sıkıntılı bir şeymiş, bunu şu geçtiğimiz son bir ay süresince daha iyi anladım. Yeni bir iş, İstanbul'a taşınmak (Ben buna "İstanbul'a ışınlanmak" diyorum aslında.), yerleşmek, alışmak derken gamepad tutmaya başışıklık kazanmış avuçlarım kaşınmaya başlamıştı resmen. LEVEL'dan ayrı kalmak da bambaşka bir sıkıntıymış benim için, bunu da anlamış oldum. Neyse ki zor zahmet de olsa Şefik'le iletişim kurabildik ve yeni yazı listeme kavuşabildim sonunda. Bu listenin ilk sırasındaki oyun da Need for Speed ailesinin yeni üyesi, Shift 2 Unleashed. Eğer ilk Shift'ten memnun kaldıysanız, bu başlıktan mutlaka haberdar olmuştunuzdur ki çoğunuzun gözü şimdiden yollara düşmüştür bile. O halde biraz daha detaylardan bahsedelim ve heyecan katsayısını bir miktar daha arttıralım.

Yıllardır kavuşmak için can attığımız Gran Turismo 5, şu anda piyasada ve muhtemelen Shift 2'nin en kuvvetli rakibi olarak boy gösteriyor. Gran Turismo 5'in en büyük iddiası, binlerce otomobilden oluşan repertuarı olsa da Slightly Mad Studios, Shift 2'de otomobil sayısından daha çok direksiyon hissiyatına ve yarış otomobili kullanmanın gerçekçiliğini tetikleyen ince detaylara odaklanıyor. Başka bir deyişle nicelikten çok niteliğe önem veriyor. Gran Turismo 5'in tadına hala bakabilmiş değilim; o yüzden binlerce otomobilin bir yarış oyununa ne katabileceği konusunda herhangi bir fikir yok ama Slightly Mad Studios'un tam tersini savunan iddiaları -eğer gerçekten bahsettikleri gibi olaksa- gerçekten cezbedici. Madem bu kadar cezbedici, bakalım

neler varmış bu iddiaların arasında.

### Hocam, döndüğün yere baksana!

Şoför koltuğuna oturduğunuz zaman başınız sabit durmaz, değil mi? (Soruyorum; çünkü ehliyetini bakkal usulü almış bir şahıs var karşınızda.) İşte bu detayı ilk defa kullanan yarış simülasyonu olacak Shift 2. Kaskınıza yerleştirilmiş bir kamera sayesinde, virajlarda döneceğiniz köşeye odaklanacaksınız. İlk Shift'te kokpit kamerasıyla oynarken kaza yaptığımızda oluşan bulanıklık efekti de listede olacak ve hatta bu sefer "g-force" etkisini bile hissettirecek bize

yapımcılar. Bunların yanı sıra akşam üzeri ve gece yarışları da var listede ki sadece klasik yarış pistleri değil, pastoral ortamlar da söz konusu. Hot Pursuit'le birlikte kullanıma açılan Autolog sistemi, Shift 2'yi de bünyesine alacak. Tüm performansınız ve hatta rakiplerinizin performansları bu sistemde yer alacak, böylece kıran kırana bir üstünlük mücadelesi baş gösterecek. Oyunun çıkış tarihi olarak açıklanan 24 Mart ise bizi bir hayli sevindirdi ve haliyle kısa bir bekleme süreci var önümüzde. ■ **Ertekin Bayındır**



Tansiyon Ölçer

**YÜKSEK**

■ Oyunun görsel kalitesini yüze çarpan bir sahne...

X



FIRAT'TAN

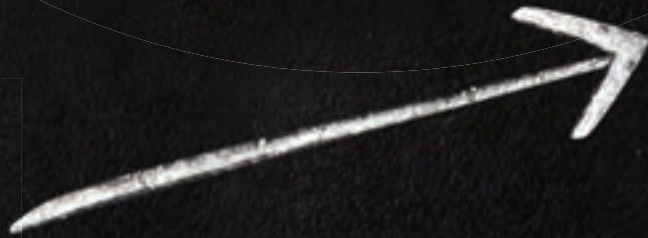
FIFA

TAKTİKLERİ

BEN SANA "GOL KRALI OLAMAZSIN  
DEMEDİM ADAM OLAMAZSIN" DEDİM!



FIRAT AKYILDIZ





## "RONALDINHO FENER'DE"

Evladım Ronaldinho bu saatten sonra Fener e gelse ne olur, gelme ne olur? Ortada takım yok evladım!!! Ayrıca Ronaldinho gelmiş 30 yaşına, evli - barklı adam; evden işe, işten eve... Ne iş olur senle?! Tansiyonum çıktı yine bak!!!

## "HAKAN ŞÜKÜR YÜKSELDİ"

### ADLI SANATÇIMIZ

Evlad, yeşil sahalarda görmek istediğimiz hareketlerden biri çıkıp, Gökhan Zan'ın ve Servet Çetin'in üstünden kafayı çakmak ve golü atmaktır. "İyi de hoca, Gökhan Zan'la Servet Çetin milli takım savunmasının göbeğinde oynuyor; nasıl yaparım?" dediğini duyar gibi oluyorum. Nasıl duymayayım?! Vuvuzela çalan Afrikalı genç gibi kulağımın dibinde bağıırıyorsun! Açıl, açıl!!! Derin nefes, hoh... Evet, evladım, milli takım Danıştay, efendime söyleyeyim, UNICEF tarafından mı seçiliyor? Bu ne güven?! (Bu ne?) Her milli takımında oynayan iyi olmak zorunda mı çocuğum? Diyelim ki iyi, neden kendine güvenmiyorsun? Senin Gökhan'dan, Servet'ten ya da İbo'dan ne eksigin var?! Dağ gibi adamsın yemin ediyorum! Neyse, kafa golü atmak için defasın boşluğunu kollaman gerek evlat. Öyle "Orta yaptım, gol oldu" yok. Sıfıra in (ama çok inme), adamının defansın arkasına sarktığı anı kolla (ama çok kollama), ortanı yap, golünü at. Çok basmayı ve stick'i arka direğe doğru itmeyi de ihmal etme; hadi bakayım (ama çok bakmayayım).

## ORTA YUVARLAGA

### DİKTİM NAZLI YARİ

"Penaltı" deyip geçme evlat; ne Beckham'lar, ne Baggio'lar, ne Donadoni'ler yitti bu uğurda... O yüzden aklını başına devşir, beni dinle: Oyunda öyle eskisi gibi topa abanıp (penaltıdan) gol atmak yok. Peki ne yapman gerekiyor? Şimdi şöyle: Öncelikle aşağıdaki gidip gelen barı tam ortada yakalayıp Kare tuşuna basman, sonra da topu atmak istediğin yöne doğru stick'i bir süre itmen gerekiyor ama dikkatli ol: Stick'i az itersen kaleci kurtarabilir. Çok itersen de atışı kaçırabilirsin. Yön için bar yok ekranda, unutma.

## AYIN HİLESİ

KENDİ KALENİZE GOL ATMA: FABIO BİLİCA'YI ALTI PASTA DOLASTIRIN.

## AİLE BOYU ATAK

Evlad, baktın ki rakip kendi arasında "Ölmek var, dönmek yok hacı" diye konuşuyor, deli gibi kapanıyor; elini korkak alıştırma, atak oyna. "Atak oynuyorum ama yetmiyor, ne yapmam lazım" diye sorduğunu duyar gibi oluyorum: Ultra Attack oyna evlat! Defansını ve orta sahanı çok çıkartmazsan hiçbir şey olmaz. Daha gençsin; çalışır, kazanırsın.

# MÜZİĞİNİ KAP GEL!

OYLAMA  
10 ŞUBAT'TA BİTİYOR!  
ACELE EDİN!

bluejean.com.tr  
loft.com.tr

POSTER NE HABER? GOSSIP GIRL ARKA SAYFA GÜZELİ

## POP HIP

DEVILDRIVER ARCHITECTS  
EVERGREY  
SONSİM TÜRKİYE  
JULIE BIEBER  
POSTER ALBÜMÜ  
20 POSTER

## blue JEAN

24 YAŞINDAYIZ  
SON DA YILIN  
10 GÜNÜ  
10 ALBÜMÜ  
10 FİLMİ  
10 SÖYÜSTRACE  
10 ALBÜMÜ  
10 DÖNEMSEL  
10 OLADILAR  
10 OLAYI

20  
POSTER

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

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

blue JEAN  
DAİMA ZİRVEDE  
24  
YAŞINDAYIZ!

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



# İnceleme

Piyasa hareketleniyor, ısınıyor...

**K**ısa süreli durgunluk süreci, geçen ayın sonlarına doğru son buldu ve önemli yapımlar yeniden piyasaya sürülmeye başladı. Dead Space 2 ve LittleBigPlanet 2 ile yeni yılın ilk ayının büyük bir kısmında oyalandık, bu aydan itibaren işin suyu çıkacak gibi. Yine de gelecek ayları bir kenara bırakıp bu aya baktığımızda, LittleBigPlanet 2'nin sağladığı özgür yapıyla hem

ürettik, hem de eğlendik. Akşam saatlerindeyse kendimizi Dead Space 2'nin karanlık atmosferine bırakıp bir hayli yıprandık. Ocak ayının alternatifleri arasında en çok umut bağladığımız oyunlardan biri olan Mindjack ise bizi tam anlamıyla hayal kırıklığına uğrattı ve Square Enix'in hanesine kara bir leke olarak işlendi. Menüdeki diğer oyunları görmek için sayfaları çevirmeye başlayın...



60

## Marvel vs. Capcom 3

Capcom, dövüş oyunları meraklılarına müthiş bir karışım, muhteşem bir kadro ve gösterişli dövüşler vaat ediyor.



64

## Dead Space 2

Hızlı hareket etmek imkansız, düşmanın nereden geleceğini kestirmek imkansız, hayatta kalma inancımızsa tam!



76

## LittleBigPlanet 2

PlayStation 3'ün en renkli ve en eğlenceli projelerinden biri, ilk oyuna göre çok daha özgürlükçü yapısıyla dikkat çekiyor.

## Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsak oyunun hakkını da öyle veriyoruz.



### Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül



### Gümüş

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



### Bronz

8 - 8,4 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül

## Mindjack

Zihin kontrolü üzerinden düşmanları alt etmek, yok etmek, zafere ulaşmak... Fikir çok iyi de uygulaması biraz, sanki, yani...

74

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



Yapım **Capcom**  
Dağıtım **Capcom**  
Tür **Dövüş**  
Platform **PS3, Xbox 360**  
Web [www.marvelvscapcom3.com](http://www.marvelvscapcom3.com)  
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

### Nostalji

Capcom karakterleri bir yana dursun, Marvel karakterlerini görünce çocukluk yıllarım ve tabii ki çizgi roman yığınları geliyor aklıma ister istemez. Bende o yığınlardan hiçbir zaman olmadı gerçi, her zaman bir çizgi roman otlakçısı olmayı tercih ettim. Karaktersiz miyim, neyim...

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



Çarpışmaya sayılı günler kala...

**i**lk Marvel vs. Capcom'u hatırlamaya çalışıyorum ama olmuyor. Dövüş oyunlarıyla aram iyi olmasına rağmen olmuyor üstelik. O yüzden şansımı fazla zorlayıp maaziye eşelemeyi bir kenara bırakıyorum; ne de olsa karşımda taptaze bir Marvel vs. Capcom var. Street Fighter, diğer bir ordu Capcom karakteri ve bir o kadar da Marvel karakterinden oluşan devasa bir liste var önümde ki toplam karakter sayısını hesaplamak ilk etapta gerçekten güç oldu. (Sahi, kaç karakter vardı Şefik?) Çevireceğiniz sayfalar boyunca bu karakterlerin her birini zikredeceğim tabii ki ama öncelikle şöyle birkaç soru sorarak ortamı ısıtmak istiyorum. Resident Evil'dan Chris Redfield'ı ve Spider-Man'in azılı düşmanlarından Dr. Doom'u birbirlerine sille tokat dalarken görmek istemez miydiniz? Peki ya Devil May Cry'dan Dante ve Captain America aynı pozisyonda olsaydı?

Marvel vs. Capcom geleneğinin bir sonucu aslında bu karışım. İki dünyanın en gözde karakterlerini bir araya getirmek... İşte temel fikir bundan ibaret. Bu fikir sayesinde kendine dövüş oyunları arasında saygın bir yer edindi seri. Ve sonuç olarak da Marvel vs. Capcom fanları tarafından dört gözle beklenen üçüncü oyun görücüye çıktı. Sizden biraz daha şanslı olarak oyunu test etme şansımız oldu ama merak etmeyin, oyunun piyasaya çıkışı 15 Şubat olduğu için fazla beklemeniz gerekmeyecek. Konuyu yeterince ısıttıysak ve içimizi de rahatlattıysak eğer, yavaş yavaş karakterlerimizi perde arkasından sahneye çıkarmaya başlayalım. Gerçi oyunun çıkışını dört gözle bekleyenlerden-

seniz, muhtemelen şimdiye kadar kadroda yer alacak karakterlerden haberiniz vardır. O karakterlerle birlikte kadroya eklenmesi tahmin edilen karakterlerden de haberiniz vardır muhtemelen. Ancak bu dakikadan itibaren tahminler üzerinden yol almanız gerekmeyecek; çünkü o karakterleri de sahneye alacağız.

### Bir, iki, üç, dört... Otuz sekiz!

Önce hangi taraftan başlayalım? Capcom mu öne çıksın yoksa Marvel mi? Fark etmez aslında, değil mi? Sonuçta iki tarafta da tarihi karakterler yer alıyor. O zaman Capcom'da karar kılalım ve üç Street Fighter dev, yani Ryu, Chun-Li ve C. Viper ile açılışı





Diğer dövüş oyunlarına nazaran daha hızlı, alan olarak daha geniş, karşı karşıya gelen karakterler açısından daha “kalabalık” ve görsel açıdan da daha ışıltılı birer oyun

yapalım. Alkışlar ve tezahüratlar sürerken yine dev bir seriden, Resident Evil'dan Chris Redfield ve Albert Wesker çıksın sahneye; hatta şimdiden ikinci oyunda boy gösterisi yapan Jill Valentine'i da alalım aramıza ki kendisi oyunun DLC'siyle birlikte katılacak bize. Şimdiye kadar Guy, Cody, Sodom ve hatta Rolento gibi Final Fight karakterlerini Street Fighter evreninde ağırlamışken bir türlü kendini gösteremeyen, Final Fight'ın “babası” Mike Haggar gelsin mi şimdi de? Madem bu kadar çoştuk, huzurlarınıza Devil May Cry serisinden Dante'yi ve Trish'i de davet edeyim ben öyleyse. Bu dev kadroya Bionic Commando'dan Nathan Spencer'ı, yine bir Capcom klasiği olan Darkstalkers'dan Felicia'yı ve Morrigan'ı, oyun tarihinin tozlu sayfalarındaki nostaljik yerini koruyan Ghost 'n Goblins'den Arthur'u, Amaterasu'yu, Tron Bonne'u, Viewtiful Joe'yu ve Zero'yu da ekleyelim ve hızımızı kesmeden Marvel cephesine geçelim.

Onlar şimdilerde yavaştan kendilerini yaşlı hissetmeye başlayanların çocukluk kahramanları. Öyle ki bu dev kadroda yer alan birçok isim, şimdiki çocukların bile kahramanı. Marvel adı geçtiğinde akla gelen ilk isimler var oyunun kadrosunda.

Spider-Man, Wolverine, Captain America, Thor ve Iron Man gibi karakterler zaten olmazsa olmazlar olarak halay başı pozisyonundalar. Listenin geri kalanındaysa en azından isimlerini duyduğunuz, konuya hakim olanlarınsa saygıyla karşılayacakları birçok karakter yer alıyor. Sevgili yeşil devimiz The Hulk yine bizimle mesela; üstelik bu sefer yanına dişi versiyonunu, yani She Hulk'u da almış. Kadronun geri kalanında yine popüler kategoriden Marvel devleri yer alıyor. Tüm karizmasıyla boy gösteren Deadpool'un yanı sıra Doctor Doom, Phoenix, Dormammu, Magneto, Modok, Storm, Super-Skrull ve X-23, listenin geri kalanını oluşturuyor. Shuma-Gorath ise Jill Valentine gibi DLC paketiyle kadroya Marvel tarafından dahil olacak isim olma özelliğini taşıyor.

Bitti sanıyorsunuz, değil mi? Biter mi hiç? Koskoca Marvel vs. Capcom 3, bu kadarlık (?) karakterden oluşur mu hiç? Oyunun piyasaya çıkmasına sayılı günler kala tam kadro -kısmen de olsa- ortaya çıktı ve saydığım bu 32 (Jill Valentine, Shuma-Gorath ve diğer dört gizli ka- ▶





Gözlerim!



### Alternatif

Super Street Fighter IV (9,0)  
Tekken 6 (8,9)  
Soulcalibur IV (8,8)

- rakterle birlikte 38.) karaktere ek olarak dört karakter daha peydah oldu. Şimdi doğal olarak bu karakterlerin kimler olduğunu merak edeceksiniz tabii ki ama ben sizi burada daha fazla karakter yağmuruna tutmayarak ayrı bir sayfaya yönlendireceğim. Böylece bu dört yeni karakteri daha detaylı bir şekilde tanıma şansınız olacak. Gördüğünüz gibi, oyunun karakterlerini anlatmak bile paragraflarımın tükenmesine sebep olabiliyor. Dolayısıyla hem Capcom, hem de Marvel tarafında yer alan karakterler konusunda hiçbir şüpheye kapılmanıza gerek yok. O halde şimdilik dev kadromuzu bir kenara bırakalım ve yavaştan daha derin detaylara dalalım.

### Görsel cümbüşe hoş geldiniz!

Marvel vs. Capcom serisini bilirsiniz; diğer dövüş oyunları-

na nazaran daha hızlı, alan olarak daha geniş, karşı karşıya gelen karakterler açısından daha "kalabalık" ve görsel açıdan da daha ışıltılı (Hatta bazılarının göre daha bünye yorucu...) birer oyun oldu serinin her bir üyesi. Üçüncü oyunda da bu geleneğin bozulmamış olduğunu fark ettim ve üzülsem mi, sevsem mi bilemedim. Zaten oyunu büyük bir şursuzluk halinde oynadığımı fark ettim ki siz de bir süre bu oyunla haşır neşir olduktan sonra gerçek dünyanın aslında ne kadar sakin, sessiz bir yer olduğunu anlayacaksınız. İki dakika yerinde duramaz mı arkadaş bir oyun! Her yerden bir karakter fırlıyor, herkes sürekli uçuş halinde... Ne dediğiniz dayığı, ne de attığınız tekme tokadı fark edebiliyorsunuz. Bütün bu hengameye bir de ayarı kaçmış görsel efektler dahil oluyor ve olayın dozajı bu şekilde dakika dakika etkisini artırıyor. Olumsuz anlamda söylemiyorum tabii ki bütün bunları; ne de olsa serinin kendine has yapısı bu. Yine de sanırım belli bir yaşı devirmiş bünyelerde yorucu bir etki bırakması çok normal. (33 yaşına bastığın gün yazı yazmaya kalkarsan böyle olur işte.) Anlayacağınız, insana nefes almayı, biyolojik ihtiyaçlarını ve kalan diğer hayati fonksiyonlarını unutturacak kadar yoğun tempolu bir oyun bulacaksınız karşınızda.

Oyunun menüsünde Online, Offline, Training ve Mission

## Açılabilir Karakterler

Ve işte sabırsızlıkla beklenen dört açılabilir karakteri ayyuka çıkarmanın vakti geldi. Boy boy fotoğraflarını gördüğünüz bu karakterlerin her biri oyunda mevcut, aksini iddia eden yanaşsın, bir adet ev yapımı "Hadoken!" var elimde.



### ■ Akuma

Eh, gizli bir karakter olacaksa ve bu karakter Capcom tarafında yer alacaksa Akuma'nın hemen görünmesi lazım, değil mi? Sürprizlerden hoşlanan Akuma, bu sefer de adetini bozmuyor ve 2.000 puan karşılığında emrinize amade olmak üzere dedek kulübesinde bekliyor.



### ■ Hsien-Ko

Oyunda efsanevi Darkstalkers'dan iki karakter var zaten halihazırda. Bir üçüncü karakter de 6.000 puan karşılığında piyasaya çıkan Hsien-Ko. Hani şu Japon vampir modellenmesi vardır ya, işte o modellemenin Darkstalkers'a konuk olmuş haline bakıyorsunuz şu anda.



### ■ Sentinel

Robotlarla aranız iyiyse Marvel tarafından oyuna ekstradan katılan Sentinel ile aranız iyi olacak demektir. Benim robotlarla aram iyi değilken kendisiyle epey haşır neşir oldum diyebilirim. Fiyatı 4.000 puan ve bol bol roket fırlatıp ortalığı birbirine katmak için ideal...



### ■ Taskmaster

Ve işte Marvel cephesinin ikinci ekstra karakteri. Açıkçası, kendisini hiç mi hiç tanımıyorum ama şekil itibarıyla oldukça karizmatik görünüyor. Performansına da baktım, gayet eğlenceli bir tarzı sahip. 8.000 puan toplayın, siz de tadına bakın.



Sonunda başka bir oyunda kendine yer bulabildi Mike Haggar

Tekrar tekrar söyleyebilirim, efektler çok başarılı

Captain America'ya bir tek ben mi uyuz oluyorum acaba?

olarak toplam dört kategori bulunuyor. Online tarafını tahmin edersiniz; tüm dövüş severlerin birbirine daldığı yer burası. Offline tarafındaysa oyunun hikayesini takip ediyor veya yanınızdaki arkadaşınızı pataklama fırsatını yakalıyorsunuz. Training bölümü de adı üzerinde, eğitim bölümü. Oyundaki tüm karakterleri teker teker test edeceğimiz platform burası. Mission bölümündeyse yine oyundaki her bir karaktere ayrılmış, zorluk derecesi giderek artan görevler bulunuyor. En basit hareketlerle başlayan görevler, giderek zorlaşıyor ve yoğun bir pratik süreci sonunda ancak yapabileceğiniz kombine atak zincirlerine doğru yol alıyor. Tüm bu kategorilerden puan toplama lüksüne de sahipsiniz üstelik. Topladığınız puanlar da Avatar ve Tittle çeşitleri gibi hediyelerden nasiplenmenizi sağlıyor; hatta ve hatta oyundaki gizli karakterleri açmak için yine bu puanlara ihtiyacınız var. Oyunda açılmamış o kadar çok şey var ki bunların hepsine gücünüz yetecek mi, bilemiyorum.

Tabii ki usta Marvel vs. Capcom fanlarını bu çerçeveden azat etmemiz lazım.

Oyunun kontrolleri oldukça basit. (Hatta "Simple" modunda oynarsanız daha da bir basit.) Marvel vs. Capcom serisinin adeti olduğu üzere her oyuncu üçer karakter seçiyor kendine. Bu üç karakteri de toplam altı tuşla kontrol ediyorsunuz. Vuruş tuşları, Marvel vs. Capcom 2'deki gibi Light Attack, Medium Attack ve Heavy Attack olarak üçe ayrılmış durumda. Dördüncü saldırı tuşu da rakibinizi okkalı bir yumrukla semaya salmanızı sağlıyor. Böylece havada sergileyeceğiniz kombine ataklara da zemin hazırlamış oluyorsunuz. (Havada zemin hazırlamak?) Geriye kalan iki tuş, yedek kulübesindeki diğer karakterlerinizi sahneye davet etmenize yarıyor. Tüm bu tuşları bir araya getirdiğinizdeyse öyle ilginç kombolar ortaya çıkıyor ki dışarıdan izleyen birinin neler olup bittiğini algılayabilmesi mümkün değil. Eğer büyük bir ustaysanız, kontrolünüzdeki tüm karakterleri tek bir kombo zincirine dahil etme imkanınız var, o derece yani... Her karaktere ait üç özel hareketin olduğunu, bu hareketleri karakterinizi seçerken belirlediğinizi ve üç karakterin birden tek bir özel hareket için piyasaya çıktığı sahneleri de hayal edebilirsiniz, 15 Şubat için tırnaklarınızı kemirmekten başka çareniz kalmaz. Ama dedim ya, az kaldı... Biraz sabrediverin canım!

■ **Ertekin Bayındır**

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

+ Bir ordu karakter, açılmayı bekleyen bir ordu eklenti, çok etkisi yaratan görsel efektler  
- Kolay oynanış (Özellikle "Simple" modunda.)

8,9

### Sempati

Bir Capcom bağımlısı olarak oyundaki Capcom karakterleri konusunda yeterince tatmin oldum diyebilirim. Sadece Nathan Spencer biraz sırtıtırmış bu devasa listede ama olsun. Ghost'n Goblins'den Arthur bile var yahu, daha n'olsun! Gerçi, Fırat hatırlatmasa zerre dikkatimi çekmezdi ama...







Yapım Visceral Games  
Dağıtım Electronic Arts  
Tür Aksiyon / Adventure  
Platform PC, PS3, Xbox 360  
Web [deadspace.ea.com](http://deadspace.ea.com)  
Türkiye Dağıtıcısı Aral



## Dead Space 2



Karanlık sesler orkestrası

**H**angi sokaktayım, hangi caddedeyim, hiçbir fikrim yok. Herkes kaçıyor. Nereye kaçıyorlar, bilmiyorum ama neden kaçtıklarını gayet iyi biliyorum. "Onlar"dan kaçıyorlar. Uzaylılar mı? Herhangi bir fikrim yok. Tek bildiğim, benim de koşmam gerektiği.

Çığlık çığlığa bağırın insanlar, kasvetli ve karanlık bir hava. Hayır, gece değil. Uğursuzluğun karanlığı basmış şehre.

Koşuyorum, saklanmaya çalışıyorum ve kulakları sağır eden, göğü yırtan o çığlığı duyuyorum. Şaşkın bir şekilde koşan insanlar, artık kendilerinden daha emin koşuyorlar ve herkes, sadece kendini düşünüyor. Yalnızlığı hissediyorum o an. Kimsenin yanımda olmadığını, kendi başıma kaldığımı...

O çığlığı atan "şey"den o kadar çok korkuyorum ki ne kadar büyük veya ne kadar hızlı olduğunu düşünmeden koşmaya devam ediyorum.

Ve bir şekilde, benim peşimde olduğunu anlıyorum. Saklanmam gerektiğine inancım gitgide büyüyor. Korku, adrenalin, heyecan derken kendimi bir apartman kapısından içeri atıyorum ve kapıyı da arkamdan kapatıp hemen arkasında nefes nefese beklemeye başlıyorum. Birkaç saniye geçmiyor ki son derece yabancı, korkutucu ve bir o kadar da sinir bozucu homurtular kapının hemen ardından duyuluyor. Benim içeride olduğumu biliyor ve içeri bir şekilde girebileceğini de anlıyorum. Artık o kadar çok korkuyorum ki... Evet, heyecan içinde uyanıyorum!

Şöyle söyleyeyim, ben böyle rüyalar görmem. Gördüğüm rüyalar genelde daha saçma ve anlamsızdır. Bir kez eve hırsız

girmişti, ondan sonra balkon ve ev kapısından giren hırsızlar görmüştüm birkaç defa ama o da orada kaldı. Bu rüyayı görmemin tek nedeniyse bir gün öncesinde altı saat aralıksız Dead Space 2 oynamamdan başka bir şey değil...

### Sir Isaac'in maceraları

Benim yaşadığım saçma tecrübenin gerçeğini Isaac yaşıyor. Onu hatırlarsınız, Ishimura'dan sağ çıkabilen tek kişiydi. Ishimura, uzayın derinliklerinde ilerleyen bir maden gemisiydi ve gemi bir şekilde istila edildi. Dışarıdan bir saldırı olduğu sanılırken aslında "Marker" adındaki bir cismin buna yol açtığı, yaydığı garip enerjilerle insanlar "Necromorph" adındaki vahşi yaratıklara çevirdiği ortaya çıktı. Isaac, bu lanetli gemiden kurtulmak için çetin bir mücadele verdi ve kurtuldu da.

Dead Space 2'de Isaac, olaylardan üç yıl sonrasında bir sağlık merkezinde (Yoksa laboratuvar mı?) gözlerini açıyor. Üç yıl boyunca ne olduğunu hatırlamıyor ve daha ayağa kalkmadan Necromorph'lar bulunduğu bölgeyi basıyor.

Ben hiç bu kadar hızlı başlayan bir "survival - horror" oyunu görmemişim ve Resident Evil 3'teki Nemesis'ten kaçmanın getirdiği travmatik tecrübeyi daha ilk dakikadan yaşama şansına ulaştım, öyle böyle mesut olmadım...

Isaac, daha donunu toparlamadan kaçmaya başlıyor. Üstünde ameliyat elbiseleri, elinde pamuk. En çirkin Necromorph'ların hiçbirine yakalanmadan koşmaya başlıyor (Rüyamda niye deli danalar gibi koştuğumu şimdi daha iyi

## Kayıt Dosyası

Eski Dead Space kayıtlarınız duruyor mu? Eğer duruyorsa Dead Space 2'nin size bir hediyesi var: Refurbished Plasma Cutter. Bu silah, aslında oyunun hemen başında elde ettiğiniz Plasma Cutter'ın aynısı fakat grafiksel olarak biraz daha farklı. Hatta öyle ki, hangi Plasma Cutter'ı geliştireceğiniz geliştireceğiniz güçlendirmeler diğer Plasma Cutter'a da yansıyor.

anlarsınız.) ve artık kaçamayacağı bir noktaya geldiğinde, bir oda önce ele geçirdiği Kinesis gücünü kullanıyor; mızrak benzeri bir cismi, düşünce gücüyle yerden kaldırıp yaratığın kafasına saplıyor. Bir süre bu şekilde ilerliyor, ardından ilk oyundan tanıdığımız Plasma Cutter silahını buluyor ve nihayet biraz rahatlıyorsunuz. Kısa bir süre sonra elde ettiğiniz zırla da oyuna adım atmış oluyorsunuz; tebrikler...

### Kabusa hoş geldiniz

Ne oluyorsa bundan sonra oluyor arkadaşlar. Isaac, bir kez daha aynı kabusun içine düşüyor; üstelik bu defa her şey daha fazla, her yer daha karanlık ve görüp göreceğiniz her türlü olay, daha korkunç...

Artık Ishimura'da değiliz. Onun katbekat büyüğü Sprawl'dayız. Sprawl, bir gemi de değil, uzaydaki bir yerleşim birimi. İçinde evler, okullar, hastaneler, parklar, trenler... Ne ararsanız var. Yaşam için kurulan bu şehir, Unitology tarikatı tarafından bir cehenneme dönüştürülmüş durumda; çünkü Ishimura'nın laneti Marker, Sprawl'da da yer alıyor.

Daha net bir dille anlatacak olursak, şehirdeki herkes ölmüş durumda ve her yerde Necromorph'lar var. Daha da kötüsü, Unitology'den sağ kalanlar da sizin bir an evvel ölmenizi diliyor ve bunun için size tuzak bile kuruyorlar. (Yaratıklar yetmezmiş gibi...) Isaac, bir önceki felaketten sağ çıkmanın ve yüzlerce yaratık harcamanın getirdiği tecrübeyle, bu defa olaylara daha profesyonel yaklaşıyor. Ne var ki bu, yine çeşitli kadınların bizi yönlendirmesine, "Şunu yapmalısın, bunu etmelisin." demesine engel olmuyor. Eh, sonuçta Isaac de bir erkek ve uzun süredir yalnız... Öhm.

### Korkmaya vakit yok

Dead Space hakkında en ufak bilgisi olmayanlar için kısa bir bilgi geçeyim. Dead Space, bir survival - horror oyunu. Yani sağlam bir kalbe ve iyi reflekslere sahip olmalısınız. Yaratıkların

istila ettiği bir şehirden uzaklaşmaya çalışan "Isaac" adında bir karakterimiz var ve onu, önüne geleni yok ederek Sprawl'dan sağ çıkartmaya uğraşıyoruz.

Oynanış ne çok hızlı, ne de Resident Evil 5 kadar yavaş. Isaac, ilk oyundaki halinden daha atik hareketler yapabiliyor ama bunu sakın bir Devil May Cry'ya veya daha da olası bir ihtimalle, Gears of War'la karıştırmayın. Dead Space 2'de yürümek, koşmak, nişan alıp ateş etmek dışında vücutla yapılan herhangi bir hareketimiz yok. Ne Vanquish'teki gibi kayabiliyoruz, ne Gears of War'daki gibi siper alabiliyoruz, ne de God of War'daki gibi havalara zıplayıp olay çıkarabiliyoruz. Karakterimiz, daha "normal" hareketler yapabiliyor ve bu da oyunun gerçekçiliğini büyük ölçüde artırıyor.

Önce "Plasma Cutter" adındaki silahla yaratıkları vurmaya başlıyoruz. Daha sonra Pulse Rifle elimize geçiyor; çok geçmeden de Ripper ve Line Gun'la tanışıyoruz. Javelin Gun ise Dead Space 2'nin yeni güzelliği.

Isaac, yanında dört tane silah taşıyabiliyor ve bunlar arasında tek bir tuşla geçiş yapabiliyor. Plasma Cutter, temel silahınız olduğu için hep yanınızda bulunmalı bence. Diğer silahlarıysa kendi keyfinize göre seçebilirsiniz. Makineli tüfek görevi gören Pulse Rifle mi, elektrikli testere olarak kullanılan Ripper mi, zıpkın gibi oklar atan ve bu okları elektrikle yükleyebileceğiniz Javelin Gun mı... Yoksa başka bir silah mı? Hangisini seçeceğinize siz karar vermelisiniz. (Ya da Dead Space 2 rehberinden detaylı bilgileri alabilirsiniz.)

Silahlar arasında geçiş yapacak olmanızın temel nedeni de lanet yaratıklar. Şöyle söyleyeyim: Her türlü yaratık birbirinden iğrenç ve tehlikeli. Bir tanesi yok ki "Hah, bu mu geliyor; neyse ki çok zarar vermiyor, rahat edebilirim." diyebiliyorsunuz. Üstelik neredeyse tüm yaratıklar, kafası kopsa, kolu uça gitsen, yine de ölmeyebiliyor. Ayakları olmayan bir tanesi üzerime öyle bir hırsla sürünerek geliyordu ki konsolu kapatmak istedim!

Bu yaratıklardan bazılarının, bazı silahlara karşı dirençleri





daha az. Mesela cayır cayır yanarken tepki veremeyen yaratıklar var ki bunlara karşı Flamethrower'ı kullanmak pek güzel oluyor. Saklandıktan sonra üstünüze bodoslama koşanların önüne bir mayın atmak güzel oluyor veya yavaş ilerleyenleri Contact Beam ile patlatmak, son derece güzel durabiliyor.

### Düşünce gücü

Sadece silahlarıyla mı yaratıklara karşı koyuyor sanıyorsunuz Isaac? Onun, bilinmeyen güçleri de bulunuyor... Tamam, aslında bu güçler ilk oyunda da vardı fakat bu defa onlara daha çok ihtiyaç duyuyorsunuz... Tamam, tamam, bu da gerçek değil. Kinesis ve Stasis güçleri, oyunda pek az işe yarayan iki özellik olarak yer almış durumda.

Kinesis, etraftaki nesnelere kaldırıp taşımanıza yarayan telekinetik gücün adı. Birtakım bulmacaları çözmeye ve sivri nesnelere, yaratıkların çeşitli uzuvlarını silah olarak kullanmaya yarar. Stasis ise uygulandığı "şey"i yavaşlatan bir güç. Bu bir yaratık olur, hızla hareket eden bir nesne olur... Değiştiği şeyin bir süreliğine yavaş hareket etmesiyle yine bulmacaları çözmekte ve yaratıklara karşı avantaj elde etmekte kullanılıyor fakat ben bu gücü bulmacalar dışında pek az kullandım. Dead Space 2, Stasis olmadan da oynanabiliyor. Tabii ki bazen öyle bölgeler karşınıza çıkıyor ki devasa bir yaratık size doğru koşarken, sizin onunla ilgilenmeyip başka bir konuya odaklanmanız gerekebiliyor. Bu tip durumlarda Stasis'i yaratığa yapıp "Sen biraz dur hocam." diyor ve diğer işle meşgul oluyorsunuz. Oyunun sonlarında hiç ölmeyen bir yaratık var mesela, onu yavaşlatmak için Stasis'i mutlaka kullanmanız gerekiyor.

### Bas üstüne izi kalsın

Birçok oyunda, düşmanımızı öldürdüğümüzde üstünde ne var, ne yoksa yere saçılır, biz de toplarız. Burada öyle yağma yok. Bir yaratığın, yanında nasıl taşıdığı belli olmayan paraları, eşyaları, sağlık çantalarını düşürmesini istiyorsanız, onları öldürdükten sonra üstlerine basmanız gerekiyor. Bu işlemi çeşitli kutuları açmak için de kullanıyoruz ve neyse ki bu işlem, önceki oyundan çok daha hızlı çalışıyor. (Bana doğru sürün- ▶

### Ser Isaac of Clarke

Tüm EA oyunlarının kardeş olduğunu bilmelisiniz. Bir oyunda olan, bir diğer EA oyununda karşınıza çıkabilir. Hatırlarsanız, Dragon Age: Origins'teki Blood Dragon Armor'ı Mass Effect 2'de kullanabiliyorduk. Bu defa da EA şöyle bir ilginçlik yapmış ve Dead Space 2'de Isaac'ın kostümünü, Dragon Age II'ye uyarlamış.

Dead Space 2'yi satın aldığınızda kutunun içinde bir kod göreceksiniz. Eğer Dragon Age II'yi satın alıp bu kodu kullanırsanız, Ser Isaac of Clarke'in zırh setini kullanılabili hale getireceksiniz. Bu sette yer alan eldivenler ve botlar, toplam zırh puanınıza bonus verirken, göğüs plakası ve kask birer "rune" yuvası içeriyor. Bu zırh parçalarını kullanmak içinse yüksek Dexterity ve Cunning puanı gerekmektedir.

Ser Isaac of Clarke'in Dragon Age II'deki ünüyle bir efsane olarak yaratılmış. Tavernealarda çalgıcıların birbirlerine anlattığı korkulu hikayelere sahip olan Ser Isaac of Clarke, herkesin akıllarında bir korku ögesi olarak yer etmiş...

■ Ayaklarından vurdunuz kurtulmak için, sürünerek geliyor şerefsiz!



Üzerinize kusanlar  
olabilir, dikkat  
edin.

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



Plasma Cutter'ı oyunun sonuna kadar kullanabiliyorsunuz; tabanca gibi bir kenara atmanıza gerek yok.





► mekte olan yaratıkları da böyle temizlediğim oldu.)

Bulduğumuz paralar ne işe yarıyor, o konuya gelelim. Isaac'ın gelişiminde iki tane kavram rol oynuyor: Para ve Power Node'lar. Para, yani oyun diliyle "Credits", çevrede rastladığınız Store'lardan alışveriş yapmanıza olanak tanıyor. "Store'larda cephaneye, silah, yeni zırhlar, ne ararsanız var..." diyeceğimi sandınız, yanıldınız. Birçok objenin Store'da yer alması için şemalarının bulunması gerekiyor. Bu şemalar da elbette ki zor gözükken yerlere saklanmış. Şemayı bulduktan sonra Store'a gidiyorsunuz ve ilgili nesne artık satın alınabilir oluyor.

Power Node'larsa silah, zırh ve diğer güçlerinizi geliştirmeniz için gerekli. Diyelim ki Plasma Cutter'ın daha fazla hasar vermesini istiyorsunuz. Bir Bench bulup silahınızı seçtiğinizde, onun gelişim tablosu ortaya çıkıyor ve DMG gördüğünüz yere bir Power Node koyarak silahınızın daha fazla hasar vermesini sağlıyorsunuz.

### Hava kararırken...

Buraya kadar söylediklerimi iyice anladıysanız, oyuna tam anlamıyla hakim olmuş sayılırsınız zira ikinci bölümde ne görürseniz, üç aşağı beş yukarı aynı son bölüme kadar karşınıza çıkıyor; oyun radikal değişiklikler getirmiyor oynanışa.

Belki de Dead Space'i ve ikinci oyunu güzel yapan da bu. Bir oyunda değil de gerçekten bir hayatta kalma mücadelesinde olduğunuzu düşündürüyor size. Ne birbirinden daha zor boss'larla karşılaşıyorsunuz, ne de daha zor bulmacalarla. Aklınızda tek bir şey oluyor, o da Sprawl'dan tek parça halinde çıkmak. Isaac, bu uğurda Sprawl'un her türlü bölgesini geziyor. Çocukların okullarına da giriyor, Unitology kilisesi ve müritlerin evlerine de, istasyonlara da... Hatta bir yerde Ishimura'yı bile ziyaret ediyor ve eski günleri yad ediyorsunuz. (Sterilize edildiğiniz ve saldırıya uğradığınız bölümü hatırlıyor musunuz... O bölüm yine var!)

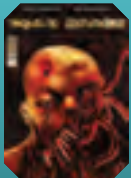
Her ne kadar korku türündeki oyunları oynarken gerçekten zor anlar yaşasam da (Korkuyorum yahu!) Dead Space 2 beni fazlasıyla etkiledi. (Bakınız, yazının başı.) Bunda elbette ki atmosferin fazlasıyla sağlam olmasının etkisi büyük. Daha oyunun başında, ekran ayarı yapılması isteniyor sizden. Diyor ki logo çok az görünür olana kadar ekranı karartın. Ben de böyle yaptım çok şükür ve sonra gördüm günümü... Yine oyunun başında, bir tane el feneri veriliyor size. El feneri de-yip geçmeyin, ekranı kararttıkça, el fenersiz şuradan şuraya gidemiyorsunuz; eliniz ayağınız oluyor uyduruk ışık.

Demek istediğim, oyunun fazlasıyla karanlık olması ve ►

► **Son hız Sprawl'a indiğiniz bu bölümde birçok engel sizi bekliyor.**

## Yan Ürünler

Dead Space sadece bir oyun mu sizce? EA hiç de öyle düşünmüyor ve düşünmediğini de kanıtlamış durumda. Oyunun yanında hangi Dead Space ürünleri var, gelin sizi aydınlatayım.



### Çizgi Roman

2008 yılında Dead Space adında bir çizgi roman piyasaya sürüldü. İlk oyundan önceki olayları konu alıyordu. Altı bölümlük bu macera, Image Comics tarafından yayımlandı. 2010'da Dead Space: Salvage adında bir başka çizgi roman daha yayımlandı ve yine bu yıl içerisinde, Brian Evenson'ın yazdığı Dead Space: Martyr adındaki kitap piyasaya sürüldü.



### İnteraktif Çizgi Roman

Sadece PlayStation 3 ve Xbox 360 kullanıcılarının yararlanabildiği bu oyunun adı Dead Space: Ignition ve bu yapıma bir

oyun demek hayli güç. Tek yaptığımız, çeşitli bulmacaları çözmeye çalışmak ve aslında hikayeyi takip etmek. Geçtiğimiz yıl piyasaya çıkan Ignition, Dead Space 2 gibi Sprawl'da yer alıyor.



### Çizgi Film

Artık bunlara çizgi film denmiyor, animasyon deniyor ama olsun. Dead Space: Downfall, el çizimi bir animasyon. Konusuysa

Dead Space'te olanların hemen öncesinde geçen olaylar; yani büyük istila. DVD'si ülkemizde bulunuyor diye düşünüyorum; bence alınıp izlenir.

Ne kadar enerjiniz kalmış, kaç kez daha saldırıya uğrarsanız yaşamayı sürdürülebilirsiniz, bunun göstergesi sırtınızda. Mavi renk, kırmızıya doğru düşüşe geçtiğinde sağlık paketi kullanın.

Kolları birer bıçak gibi keskin olan bu yaratığı parçalara ayırmaya kollarından başlamalısınız. Yaşamayı sürdürürse ayaklarına ateş edin ve hala direniyorsa patlatın kafasını gitsin. Terbiyesiz.

Oyunda bolca kan bulunuyor ve o yüzden de küçük yaştaki oyunculara tavsiye edilmiyor.

► bunun da inanılmaz ışık oyunlarına yol açması. Bir yerden sabit bir ışık geliyor örneğin. Siz de avar avar etrafta cephaneye arıyorsunuz. Sonra bir an, sadece bir an, ışığın düştüğü yerde bir gölge görüyorsunuz. Buna sinir bozucu bir müzik de eşlik ediyor ve anlıyorsunuz ki birkaç dakika sonra başınız belaya girecek...

Survival - horror türündeki oyunlarda genellikle boş koridorlarda ilerlerken, bir yerden bir şey aniden çıkar ve ondan korkarsınız. Dead Space 2'de bundan var ama bundan daha çok, size belanın yaklaştığının sinyalinin veren enstantaneler görülüyor. "Stalker" adındaki yaratık türüne bakalım. İlk bakışlarda bu yaratıktan bahsetmiştim. Bunlar, Jurassic Park'taki yırtıcı dinozorlara benzeyen yaratıklar ve saklanma gibi bir eğilimleri var. Bu yaratıklarla ilk tanışmam şu şekilde gerçekleşti: Genelde koridor ve oda gibi

yerlerde dolaştığımız oyunda, daha geniş, daha labirentimsi bir mekana geldim. Tedbiri elden bırakmadan ilerlerken, garip sesler gelmeye başladı. Sanki ormandaki hayvanlar ses çıkartıyormuş gibi... (Sürekli ormanlarda olduğum için.) Ses nereden geliyor diye bakılırken, bir kutunun arkasından bir yaratığın kafasını uzattığını gördüm. Normalde, Dead Space'te veya ikinci oyunda hiçbir yaratık böyle bir davranış göstermiyor. Ne var ki bu Stalker'lar, saklanıyor ve sizi gafil avlamak için fırsat kolluyor. Kafasını uzatan Stalker'in yerinden çıkmasını bekledim, bekledim, orada çakılı kaldı. Birkaç adım attım ki bir baktım, yaratık sağ kanattan ilerlemiş ve beni şaşırtmaya çalışıyor. Sen misin beni tuzağa düşürmeye çalışan deyip ona doğru koştum ve... Gerçekten bir oyun beni ancak bu kadar oyuna getirebilirdi. Meğerse o yaratık, daha önce gördüğüm değilmiş ve sayıları tahmin ettiğimden daha fazlamış...

Anlayacağınız, Stalker'ların bulunduğu mekanlar tam anlamıyla birer korku filmi sahnesi. Bir tanesi bir yere saklanıyor, bir diğeri ses çıkartıyor, ötekisi arkadan doluyor... Safi sinir, stres! Diğer yaratıklar hiç böyle değil; onlar efendi gibi sizi görünce bodoslama üstünüze koşuyor. (Koşmayla ilgili takıntılarım olduğunu düşünüyorsunuz ama gerçekten koşuyorlar!)



### Alternatif

Dead Rising 2 (7,5)  
Resident Evil 5 (7,7)  
Silent Hill: Homecoming (7,0)



### ■ Yakışıklıymışız yahu...



### 0 kopan neydi?

Bir oyunun atmosferini sağlam yapan bir etken çevresel faktörlerse, bir diğeri de oynanış bana kalırsa. Şayet ki Dead Space'teki vuruş hissiyatı bu kadar iyi olmasaydı, bu oyun basit bir aksiyon oyunundan öteye gidemezdi.

Dead Space 2'de vuruş hissiyatı daha da geliştirilmiş ve bir kurşunun yaratıkla buluşup buluşmadığını daha iyi anlıyorsunuz. Zaten oyunun şöyle bir özelliği var ki yaratıkları çeşitli bölgelerinden vurmanız gerekiyor. Genellikle bacıklarını kopartmak iyi bir çözüm oluyor fakat dediğim gibi, çoğu yaratık sürünerek ilerlemeye devam ediyor. Bir yaratığı bu kadar gerçekçi bir şekilde parçalara ayırmak, Dead Space'ten başka herhangi bir oyunda göremeyeceğiniz bir özellik ve bu da Dead Space'i özel yapıyor.

Ve elbette ki atmosfere katkıda bulunan ses efektleri ve müzikler. Oyun boyunca arka planda herhangi bir müzik çalmıyor ve bunun eksikliğini de hissetmiyorsunuz. Ne zaman ki başınız belaya girecek, bunu belli eden bir müzik başlıyor. Ve kısa sürede kesilebiliyor da. Eğer kesilmiyorsa bilin ki bir yaratık peşinizde ve kısa sürede sizi bulacak...

Ses efektleri de müzikler kadar başarılı. Yaratıkların sesleri son derece iyi ve o karanlıkta size saldıracak olduklarını da belli ediyor. Sesler konusundaki tek sıkıntım seslerin üstüne bastığımızda, yersiz yere sesin yüksek çıkması oldu. Hatta ufak bir kutu, bir cesede çarptığında, sanki 10 tonluk bir nesne düşmüş gibi bir ses çıkıyor.

### Aklın sağlığı

Atmosfer diye tutturdum, farkındayım ve bu konunun peşini kolay kolay bırakacak da değilim. Hatırlarsanız önceki oyunda Isaac, hafif hafif sıyrılmaya başlıyordu. Marker'in etkisiyle halüsinasyon görmeye başlamıştı kahramanımız ve gidışı da hiç iyi değildi.

Dead Space 2'de Isaac, tam anlamıyla delirmiş durumda. İlk oyunda yer alan aşkı Nicole, hep aklında ve Isaac sürekli onunla iletişim halinde. Tabii ki Nicole diye birinin olmaması ve bazı sahnelerde Isaac'ın Nicole ile tartışmış gibi gözüküp kendini hırpalaması, aslında bir deliyi kontrol ettiğimizi gayet güzel resmediyordu.

Isaac'ın kendisiyle mücadelesi, oyunun genelinde kendini hissettiriyor ve önemli bir yer tutuyor. Sprawl'dan nasıl çıkacağımızı merak ederken, bir yandan da Isaac'e ne olacağını düşünür oluyorsunuz.

Son olarak cephane ve ekipman kıtlığının da yaşamımıza nasıl etki ettiğine dikkat çekmek istiyorum. Şayet ki bu oyunda her silah için 900 tane kurşun taşıyabilseydik, oyunu bir kenara bırakın derdim. Dead Space 2'de "Normal" zorluk seviyesinde bile cephane sorunu yaşıyorsunuz. Cephane buldum derken, sağlık paketleri bitiyor. İkisini birden elde ettiğinizi, envanterinizi doldurduğunuzu düşünüyorsunuz ve akın akın Necromorph yağıyor. Cephane ve sağlık paketi azlığı, sizi son derece dikkatli oynamaya itiyor. Hiçbir yaratığa gerektiğinden fazla kurşun harcamamak için çaba sarf ediyorsunuz ve bu da gerçek bir hayatta kalma mücadelesinde olduğunuz hissiyatını kuvvetlendiriyor. Özellikle oyunun bir bölümü beni perişan etti. %10 sağlık, sıfır sağlık paketi ve sadece 15 tane kurşunla kalakaldım ve birkaç adım sonra da bir ton yaratık karşıladı beni. Yaklaşık yedi kez aynı yeri geçmek için uğraştım ve neyse ki hemen sonra bir Store çıktı da önüme, tüm paramı cephaneye ve sağlık paketine yatırdım.

### Huzura doğru...

Geldik bu maceranın da sonuna... Bence son derece iyi bir oyun olmuş Dead Space 2. İlk oyunun birçok aksaklığı da giderilmiş. Ne geriye dönüşler var, ne Isaac yavaş hareket ediyor diye yaşanan sıkıntılar. Oyunda eğer sürekli ölüyorsanız, bu sizin hatanız. Oyunun fazla karanlık olduğunu düşünüyorsanız, bu sizin görüşünüz. Ses efektlerinin gereğinden fazla patladığı düşüncesindeyseniz, sizle hemfikiriz fakat bu da büyütülecek bir problem değil. Sağlam bir kalbiniz varsa, korku filmlerinden, korku romanlarından ve korkuyla ilgili herhangi bir kavramdan hoşlanıyorsanız, uzayda olmak sinirinizi bozmuyorsa, yaratıklar sizin için birer peluş oyuncaksa ve 10 saatinizi bir oyunun başında geçirmek size sıkıntı yaratmayacaksa, Dead Space 2'yi hemen, şu an satın alın ve ışıkları kapatıp uzayın derinliklerinde huzurlu (!) bir yolculuğa çıkın...

### ■ Tuna Şentuna

Not: Bu inceleme ve oyunun rehberi, kol kola ilerleyen iki metin. İncelemede görmediğiniz bazı konular rehberde olabilir. Çok az ve önemsiz "spoiler"lar içeren rehberi de okumanızı tavsiye ediyorum.

### Dead Space 2

- + Bolca görev, yepyeni silahlar, hoş müzikler, yeni multiplayer modları
- At koşturmak biraz sıkıcı olabilir

9,1



Yapım id Software / Pi Studios  
Dağıtım Microsoft Game Studios  
Tür FPS  
Platform Xbox 360  
Web www.idsoftware.com



## Quake Arena Arcade

Er meydanına tekrar hoş geldiniz!

**Ş**öyle dershane dönemleriydi... Hani sıkıcı tarih derslerinde penceredeki yangın merdivenlerinden tek tek kaçıp cümbür cemaat soluğu internet kafelerde aldığımız dönemler... Counter-Strike ve Red Alert dışında pek oyun yoktu. Hepi topu sayarsanız, iki elin parmak sayısını geçmezdi internet kafelerde yüklü olan oyunlar. Age of Empires, StarCraft ve tabii ki Quake III Arena! Bir dönem gençlerin hayatına damga vurmuş olan efsane oyun... İnanılmaz hızlı multiplayer desteği, o zamana kadar görülmemiş üç boyutlu grafikler ve göz alıcı detaylar.

### Arena'dan kaçış yok!

Üzerinden neredeyse 12 yıl geçti. Bunca yıl sonunda eski dostumuz, "Quake Arena Arcade" adıyla geri dönmüştü. Quake 4'ler mi gelmedi? Team Arena'lar mı çıkmadı? Kimler geldi, kimler geçti ama sanki Quake III Arena'nın tadını veremedi bize. Grafikleri bile eskimek bilmedi. Hala iyi görünüyor. 360 MB boyutundaki Quake Arena Arcade'i Xbox Live'dan indirdiğim dakikalar içerisinde dershane dönemleri film şeridi gibi geldi geçti gözlerimin önünden. Matrix'teki Neo'ya özenip uzun siyah paltolar giyilen o dönemler... Evet, %93'ü indirdi oyunumun. Birazdan sizi bırakıp er meydanına çıkacağım. Sağ kalıp geri dönersem de size ne gibi yenilikler var oyunda, onları anlatacağım. Şu id logosu ne kadar da mutlu ediyor insanı. Hmmm, tek kişilik oyun modu var, multiplayer var, mekanlar aynı, silahlar aynı, grafikler aynı gibi... Evet, ilk bakışta pek de bir değişiklik yok. Sadece o zamanlar 14 inçlik, hadi bilemediniz, en zen-

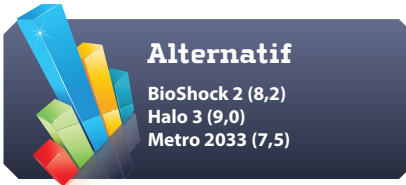
ginimiz 17 inçlik ekranlarda oynarken şimdi 46 inçlik 3D ekranlarda Quake Arena Arcade oynamak müthiş bir duygu. Gerçekten eskimedi bu oyunun grafikleri, id'den Doom III'ü de gördük, Quake 4'ü de gördük lakin en hızlısı, en akıcısı, utanmasam en güzeli Quake III Arena'nın grafikleriydi diyeceğim ama utaniyorum tabii ki. 3D devasa ekranlarda Quake Arena Arcade'i oynamak, sekiz yaşındayken Disneyland'de dolaşmak gibi bir şey.

### Mankind has known and feared Uriel's diabolical kind

Quake III ya bu... Bir miladın başlangıcı... Millet yıldırım hızında FPS nasıl olurmuş, ilk olarak bu oyunda gördü, Duke Nukem'i bu oyunla unuttu, Counter-Strike'a bu oyun için ara verdi. Ceplerdeki son paralarını döviz bürolarında dolara çevirip 3dfx ekran kartlarına bu oyun için feda etti. Haydi, hep birlikte el ele tutuşup itiraf edelim; Quake III Arena, Quake 4'ten falan daha önemli bir yere sahip. İşte bunu değerlendirmek için Microsoft, Xbox 360 için Quake III Arena'nın hemen hemen aynısını "Quake Arena Arcade" adıyla çıkarmış. Daha yüksek çözünürlüklü kaplamaları ve değişik



arayüzü dışında büyük farklılıklar barındırmayan Quake Arena Arcade, ağzımıza bir parmak nostalji çalmayı başarıyor. Konsolda en son ne zaman bu kadar hızlı FPS oynamıştım? Resistance 2? Ya da geçen Killzone 3 oynamıştım üç boyutlu olarak. Yok yok, o da bu kadar hızlı değildi. Quake III Arena ne kadar hızlıymış böyle! İnsanın Xbox 360'a şöyle bir klavye & mouse ikilisi bağlayıp oyunu baştan hatmedesi geliyor. Tek kişilik oyun modunda eski tas eski hamam, arenaları tek tek oynayıp bitiriyoruz; yeni ya da eski bir hikaye beklemeyin. Multiplayer modundaysa otomatik eşleme var. Oyuncu eksikse bot atabiliyorsunuz. Zaten şu "bot atmak" tabiri de Quake III Arena ile birlikte girmişti lügatlerimize. Yeni nesil FPS'ler cilalı, iyi, hoş ama sanki Quake Arena Arcade'in hızına yetişemiyor. Bu oyun bir klasik, bu oyun bir efsane, bu oyun 11 küsur yıl sonra bile büyük ağabeylerin arasına girip "Hey, ben de varım!" diye başkaldırabilen eski bir cengaver. Sarge, Uriel, Orbb, Hossman, Anarki, Cadaver, unutmadık sizi... Hoş geldiniz geri. Bu yazıyı okurken sizin de tüyleriniz diken diken olduysa ya da gözleriniz buğulandıysa o şanslı dönem yaşamış olmalısınız. Ne oynadık bu oyunu ya, aylarca, yıllarca. Her santimetresini ezberleyene kadar. Organik hocamızın oyundaki Cadaver adını takmıştık. O bizi dersten bıraktıkça, biz de bilgisayarın karşısına geçip geçip organikçi niyetine Cadaver'in kafasına gözüne roket yağdırırdık. Quake Arena Arcade, öyle bir sayfaya tıkıştırılacak bir oyun değil ya, neyse. Bu yazının üzerine canınız Quake Arena Arcade çektiyse Xbox Live'a girip hemen demosunu indirebilir ya da 1200 Microsoft Puanı karşılığında oyunu satın alabilirsiniz. Ben oyuna geri dönüyorum. Hossman, buraya gel lan. Seni bot oğlu bot seni! ■ **Ahmet Özdemir**



### Alternatif

BioShock 2 (8,2)  
Halo 3 (9,0)  
Metro 2033 (7,5)



Quake III'ten beri yazı stili değişmiş, kaplamalar yüksek çözünürlüklü hale gelmiş.

### Quake Arena Arcade

+ Nostalji yaşamak isteyenler için mükemmel bir seçim, yeni yüksek çözünürlüklü kaplamalarla oyun adeta zamana meydan okumaya çalışıyor  
- Quake III Arena'yı hemen hemen hiç değiştirmeden önümüze koymuşlar, 1200 Microsoft Puanı biraz tuzlu gelebilir

7,9





Yapım Team Meat  
Dağıtım Team Meat  
Tür Platform  
Platform PC, Xbox 360, Mac  
Web www.supermeatboy.com



## Super Meat Boy

Kanlı canlı bir et

**G**ünümüzde her cinsten oyun bulmak mümkün. FPS, TPS, strateji ve özellikle MMO oyunlar her yanımızı sarmış durumda. Fakat bu arada unutulmuş bir oyun cinsi var; platform. Evet, aslında açık ara en çok unutulmaya yüz tutmuş model adventure ama platform oyunları da neredeyse yok olacak hale geldiler. Son dönemlerde özellikle Limbo gibi oyunların çıkmasıyla yeniden hareketlenen platform tarzı oyunlar, Super Meat Boy (SMB) gibi yapımlarla daha da hızlanacak ve gelişecek gibi gözüküyor.

### Etin zort dediği yer

Bu oyun hakkında yapacağım ilk ve son yorum; "Çok eğlenceli arkadaş," demek olacaktır. Şimdi birazcık oyunun detaylarına geçeyim. Öncelikle oyun tam anlamıyla iki boyutlu platform cinsine harika bir örnek. Herhangi bir üç boyut beklentisi olan varsa, şimdiden dışarıya çıkmakta özgür. Oyuna girince ilk olarak bu oyunu nasıl ve hangi tuşlarla oynayacağımıza dair bilgiler bulunuyor. İlk bölümden itibaren başlayan bu yardım, bir iki bölüm daha devam ediyor. O da ne? Bu oyunu oynamak çok kolay, Neden mi? Çünkü yön tuşlarından farklı olarak; "Space" ve "Shift" tuşlarını kullanıyoruz. Shift hızlı koşmamıza yarıyor, space tuşu zıplamamızı sağlıyor. Eğer bu tuşlar size az geldiyse, oyunu oynamadan bir yargıya varmayın derim. Zıplama konusu SMB'de bir hayli zorlayıcı bir hareket ve bu hareketin oyunun tamamına hükmediyor olmasıyla başlıca zorluklar arasında birinci sırada yer alıyor. Tek tuş olmasına rağmen birkaç farklı zıplama versiyonu söz konusu. Bu farklılıklara bizim space tuşuna basma gücümüzle ortaya çıkıyor. Yani; kısa bir basımla, ufak bir zıplama yapabiliyoruz, tuşa basık tuttuğumuz sürece çok daha yukarıya ve ileriye zıplayabiliyoruz.

Oyun yapı olarak bir hayli hızlı. Yani sol üst köşede sayan zaman, bölümü ne kadar kısa sürede geçtiğimizi gösteriyor. Hal böyle olunca da insan ister istemez kendisiyle yarışıyor. Malum; hız devreye girince de insanın tuşa basma zorluğu da bir hayli artıyor. Kısa bir atlama gerekiyorken kaç kere, kim bilir nerelere

zıpladım.

Pek tabii ki oyun bir platform olunca, tıpkı Prince of Persia'da olduğu gibi duvardan duvara, aynı duvar üstünde daha yukarıya zıplama gibi hareketler de mevcut. İlk görevler çok basit başlıyor evet, fakat ilerleyen bölümler hiç de sandığınız kadar basit değiller. Etrafta testere atarlar, dönen bıçaklar, üzerine basınca yok olan kayalar ve daha birçok engel bulunuyor. Bütün bu engellerin sonundaysa ulaşmamız gereken prensesimsi bir yaratık mevcut. Temel olarak bir kan topuyuz. (Ya da karesiyiz.) Her ölümümüzde ya da etrafa dokunduğumuzda bolca kan saçmamız da oyunun ne kadar eğlenceli olduğunu gösteren noktalardan bir tanesi. Özellikle demolarda bolca eğleneceğinizi garanti edebilirim.

Son olarak değinmem gereken bir nokta var ki sanıyorum her oyuncunun en çok zorlanacağı kısım bu olacak. Evet, arkadaşlar; her ana görev zincirinin sonunda bir adet "Boss" sizleri bekliyor olacak. Boss savaşlarıysa zannettiğiniz gibi yok etmeye dayalı değil. Tam tersine kaçmaya dayalı bir yapıya sahip. Misal vermek gerekirse; karşımıza çıkan ilk boss, üzerinde kocaman elektrikli testere taşıyan bir robot ve bize dediği anda yok oluyoruz. Önümüzdeyse geçmemizi bekleyen fazlasıyla zor bir parkur var. Anlayacağınız el - kol koordinasyonumuz fazlasıyla önemli ve emin olun bir seferde geçemeyeceğinizi zorlukta.

### Zıplaya zıplaya nereye kadar?

Oyunu kendi kulvarında değerlendirecek, fazlasıyla güzel bir oyun olduğunu söyleyebilirim SMB'nin. Oldukça hızlı, insanı kendisine bağlayan bir yapısı var. Uzun bekleme süreleri olmamasıyla bir başka artısı. Oyunun 160Mb'lık boyutu ve minimum sistem gereksinimleriye ona bambaşka bir artı olarak geri dönüyor. Yine de bazı bölümlerin aşırı zor olması oyuncuyu soğutmaya yetiyor. Bir başka kritik sorunsal karakterimizin fazla hızlı olmasından dolayı kaynaklanan kontrol zorluğu. Eğer bu eksileri görmezden gelerseniz, SMB sıkıldıkça açıp kendinize meydan okuyacağınız cinsten bir oyun. ■ Ertuğrul Süngü

### Alternatif

Limbo (9,5)  
Max and the Magic Marker (-)  
Earthworm Jim 3D (-)

### Super Meat Boy

+ Eğlenceli olması, bitmek tükenmek bilmemesi, ufak dosya boyutu  
- Sinir eden kontroller, bazı aşırı zor bölüm tasarımları

8,0



# Mindjack

Kendimi kontrol edemiyorum!

**T**eknoloji geliyor... Her geçen gün bir yenisi çıkan cep telefonlarımızı dersiniz, yoksa ardi arkası kesilmeyen ekran kartı üretimi mi dersiniz, artık ben bilmiyorum. Benim bildiğim tek şey, 2012 yılında uzunca bir süredir saklanan "Uzaylılar var!" isimli gerçeğin artık tüm dünya ülkeleri tarafından kabul edileceği. Zaten gerisi de boş. Yani kıyamet yok demiyorum; tam tersine kralı var diyorum. Öyle ateşler, taşlar falan olmayacak yani. İşte konu, bu ve benzeri gelişmelere girince insan beyni bir hayli karışıyor. "Mindjack" isimli güzide oyun da bizim karışan insan beynimize ilgilenecek. Fakat bu birazcık daha farklı bir karışma...

## Gelecek çok fantastik olacak

Bilimkurgu seven bir bünyeyim, bilirsiniz. Fantastik edebiyattan da anlarım ama bu iki fikrin iç içe girdiği durumları ayrı bir severim. Mindjack'te kullanılan fikir o kadar fantastik ki hakikaten son dönemde çıkan oyunların, bu yapıma bakıp bu tarz fikirleri örnek alması gerekiyor; hatta lafımı düzeltiyorum, zorundalar. Yoksa birbirinin aynı olan oyunlar oynamaya devam edeceğiz.

Efendim, Mindjack, 2031 yılında geçiyor, yani öyle yüzyıllar ilerisini konu alan bir bilimkurgu değil. Fakat 2031 yılında olmamıza rağmen, teknolojinin yine son 20 yıla göre bir hayli hızlı geliştiği gerçeğiyle karşı karşıya kalıyoruz ki bu da benim uzaylı teorimi kanıtlıyor. Mindjack denen bir oluşum söz konusu oyunumuzda. İsminden de anlaşılabilir gibi, tıpkı insanların bilgisayarları hacklemesi gibi, bir yaratım da insanları hacklemeye başlıyor. Pek tabii ki gökten zembille inmiyor bu cihaz, dönemin şeytani kuruluşlarının birisi tarafından üretiliyor.

Bu noktadan sonra senaryoyla oyunu birazcık bağlamak istiyorum. Kontrolünü ele geçirdiğimiz karakterin ismi Jim ve oyunda bize genelde eşlik eden Rebecca isimli karakterle yola koyuluyoruz. "FIA" isimli bir örgüte bağlı karakterimiz. Oyunun henüz başında Rebecca'yı ele geçirmeye çalışıyor ve yaptığı bir - iki yanlış hareket sonucunda da bir anda arananlar listesinin en tepesinde buluyor kendisini. Oyun boyunca tek bir amacımız var, o da "Nerkas" isimli şirketi çökertmek. Şimdi gelin, birazcık daha detaylara inelim. İlk olarak grafiklere bakalım isterseniz. Öyle çok şaşalı değil grafikler ama genel hatlarıyla hiç de fena değil. Yani grafikleri yüzün-



Yapım Feel Plus  
Dağıtım Square Enix  
Tür FPS  
Platform PS3, Xbox 360  
Web [www.mindjackgame.com](http://www.mindjackgame.com)  
Türkiye Dağıtıcısı Aral



## Alternatif

Enslaved: Odyssey to the West (7,5)  
Gears of War 2 (9,5)  
Quantum Theory (5,0)

den bu oyunu oynamamazlık yapmazsınız. Çevre detaylarının bol olduğu ve her yerde bir cisim görebileceğiniz, havada tasarlanmış bölümler. Mindjack, başından sonuna kadar, düzenli olarak "Gears of War" diye sayıklayacağınız bir yapıdır. Kamera açısından tutun da saklanma sistemine kadar birçok yönüyle efsanevi oyunu andırıyor. Bölümler kısım kısım ilerliyor ve her ana bölümün sonunda bir boss bizleri bekliyor. Boss savaşları durumuna göre değişen zorluklara sahip. Misal; ikinci bölüm boss'u olan dev goril, hızlı refleksleri olmayan oyunculara yarabilecek cinsten.

Gelelim oyunun ana teması olan "mindjack" durumuna. Kendini bir "whisp" gibi düşünün, hani Warcraft III Elf'lerinin işçisi olan. Bizi kimse göremiyor ve istediğimiz gibi etrafta uçabiliyor, istediğimiz zaman Jim karakterinin beyninden çıkabiliyoruz. Fakat kontrolümüzde olan Jim ve Rebecca karakteri aynı anda ölürse biz de çöpe gidiyoruz. Öncelikle düşmanlarımızı bir güzel yoruyoruz. Ölmeye yaklaşan düşman birimleri yere çömeliyor ve üzerinde sarı bir işaret çıkıyor. Tam bu anda eğer gerekli yakınlıkta ve yeterli mind gücüne sahip isek bulunduğumuz bölümün sonuna kadar o düşman ünitesi bizim saffımızda savaşılıyor. "Mind" gücümüzse kendi kendine dolan bir enerji. Öyle etraftan toplamıyoruz anlayacağınız.

Mindjack'ın dikkat çeken kısımlarından bir tanesiye online olarak oynanabiliyor olması. Özellikle multiplayer konusunda kendisini

göstermeye çalışan bir oyun Mindjack. Altı kişiye kadar desteklenen online multiplayer modunda, taraflar ana senaryoları bitirmeye çalışıyor. Fakat düşman tarafının yapay zeka yerine bir kişi tarafından oynanıyor olması, tamamen farklı bir tat veriyor senaryolara.

## Dikkat kaygan zemin

Merhaba sevgili okurlar; birazdan bu oyun hakkında söyleyeceklerim tamamen doğrudur ve nettir. Şimdi iyi izleyin... İlk olarak bu oyunda ses ya da efekt gibi şeyler aramayın; çünkü yok. Silah seslerini bir kenara bırakın, hatta silahları da bırakın, oyundaki karakter seslendirmeleri, birisi televizyonu açık unutmuşken yapılmış resmen. Birkaç okurumuz toplansa Ventrilo üzerinden çok daha iyisini yapar. Mindjack olayına değinmek istiyorum... Bazı bölümlerde o kadar çok ele geçirdiğim düşman askeri oluyor ki ateş edecek rakip bulamıyorum. Neden mi? Çünkü düşmanlarımız -net bir ifadeyle- tamamen Belgrat Ormanı'nda sıcak bir güne benziyor. Böyle yavaş yavaş yürüyüp ateş eden, birbirinin kopyası yüzlerce adam var. Bir de o kadar çok düşman geliyor ki bu oyunda, işte hesaplayın nasıl ele geçiriyorum hepsini... Sanki Diablo II oynuyorum da Necromancer karakter açmışım gibi... Anlayacağız mindjack sistemi fazlasıyla bug'lı bir oluşum. Bölüm tasarımlarına da değineceğim, tutun, kaçmasın! O ne dandik bölüm tasarımıdır arkada! Sürekli bir engelden başka bir engele geçiyorum. Bitmiyor engeller! Yok mu adam gibi bir yer? Her yer mi saklanılabilir şekilde tasarlanır yahu? Ayrıca neresi burası? Neden biraz önce tren istasyonundaydık da şimdi bir binanın terasında uçak düşürmeye çalışıyoruz? Yukarıda bahsettiğim boss savaşlarını da unuttun bu arada. Abuk sabuk cihazlar çıkıyor karşınıza sürekli. Hepsinin bir zayıf noktası var. Oraya vurunca bitiyor işte. Yetmezmiş gibi, boss'a yardıma gelen askerleri kontrol altına alıp onlar boss'a saldırırken siz de corn flakes yiyebiliyorsunuz. Grafikler de sadece kaplama! O kadar... Ne yürüme animasyonunda hayır var, ne de koşma. Zaten garip bir şekilde, koşarken daha çok mermi isabet ediyor. Anlamadım ben de. Deneyin ve görün. Başka nereden laf soksam diye bakıyorum da bir saniye... Hah! Her bölüm başında neden bir adet tabancamız var? Bir öncekilere ne oldu? Allah'ım, delireceğim! Madem öyle, neden her bölüm başında yerde bir adet bomba ve yanında bir adet Shutter MK8 model silah var? Bıraksanız bir önceki bölümün silahlarını! Ayrıca aynı anda sadece iki silah taşıyabiliyor olmamız da yaşadığımız dramın ne boyutlarda olduğunu bir kez daha anlatacak size...

## Mind power

Aslında bu mindjack yapısı harika bir fikir. Fakat oyun o kadar dandik ki ben bile inanmadım olanlara. Yani neymiş; sadece fikir yetmiyormuş. Tıpkı Matrix ile Matrix Revolutions arasında olan uçurumsal fark gibi bir oyun Mindjack. Bence sadece "Neymiş bu mindjack?" diye bakmak için videoları izleyin, kurtulun.

## ■ Ertuğrul Süngü

## Mindjack

+ "Mindjack" fikri, düşmanları kontrole edebilme  
- Kötü bölüm tasarımları, olmayan yapay zeka, piyasaya çıkması

3,9

▼ Sizi bana sayılı mı verdiler?





### Hadi Move Move!

LittleBigPlanet2'nin Playstation Move destekli olarak çıkması Move severlerin de yüzünü güldürmekle kalmayacak, bambaşka bir LBP heyecanı yaşatacak gibi görünüyor.

# LittleBigPlanet 2



Bazı oyunlar hiç bitmez!

**L**ittleBigPlanet2'nin çıkacağını duyduğum ilk günden beri merakla beklemem, açıklanan her haberi takip etmem, hatta bu oyunun birkaç ay önce ön incelemesini de benim yazmış olmam kesinlikle bu yazıya kolayca başlamama yardım etmiyor. Şefik'ten gelen mail'de bunu da listede görünce sevinmişim, hatta herkesten önce oynarken de işler yolundaydı! Uzun lafın kısası; hikayesini sizin yazdığınız bir oyunun incelemesi önünüze gelirse dönerek uzaklaşın, benden tavsiye. Ben kaçamadım, gözlerimi kapadım ve çittten atlayan Sackboy'ları sayıyorum şu anda.

Gözümün önüne resim dersinde yaptığımız kolajlar gibi görüntüler geliyor, kartondan bir arka planım var; üstüne evdeki tülleri biçip perdeler, çeşitli fotoğraflar ekliyorum. Yapıştırıcı ile tutturduğum tüylü hayvan oyuncakları, annemin çiçeğinden kopardığım yaprak parçasıyla yarattığım orman... Sürpriz yumurtalardan çıkan arabaları da yapıştırıyorum kartonun üzerine, pamuklardan bulutlar yapıyorum. Sackboy'lar gıcırdayarak hala çittten atıyorlar bir köşede. Sonra ben birini çekip alıyorum, kıyafet dikeyorum. Makyaj bile yapıyorum ona. O da bu işkenceye dayanamayıp, yapıştırdığım minik oyuncak arabaya atlayarak terk ediyor beni. Gözlerimi açıyorum, "Yazıya giriş yapabilmemişim, oley!" diyerek kenarda duran LittleBigPlanet2'ye göz kırpyorum.

Laf kalabalığı yaptığımı düşünebilirsiniz ama benim şu yaptığım kolajın türlü türlü hali dünyada 3,5 milyondan fazla bir sayıda yapıldı. Media Molecule'ün oyun dünyasına 2008 yılında kattığı Little Big Planet sayesinde platform türü bambaşka bir boyut kazandı. "Oyna - Tasarla - Paylaş" diyerek piyasaya girdiler, şekilden şekle sokmadığımız sackboy, antik dönemden modern çizgilere tasarlamadığımız bölüm kalmadı. Oyun dünyasının en başarılı

satış rakamları ve oynanabilirlik süresi grafiği, User Generated Content denilen kullanıcı destekli içeriği... Media Molecule de bu işi ilk oyunla öyle iyi bir noktaya taşıdı ki, platform sevmeyenleri bile Sackboy'a karşı koyamaz bir hale getirdi. İki yıl boyunca da çıkardıkları indirilebilir içeriklerle oyunu hep taze tutmayı ve oyun dünyasının farklı tür sevenlerini bile gülümsetmeyi başardı. Metal Gear Solid, God of War, Marvel ve daha birçok oyunun kahramanlarının Sackboy'lariyla oradan oraya zıplayıp durduk. Daha ilk oyundan bıkmamışken ikincisi çıkıp geldi geçtiğimiz ay. Media Molecule'ün ne derece sınırları zorladığını ancak yazının sonlarına doğru kavramış olacaksınız. Bildiğimiz yerden başlıyorum ben.

Yapım **Media Molecule**  
Dağıtım **Sony**  
Tür **Platform**  
Platform **Playstaion 3**  
Web [www.littlebigplanet.com](http://www.littlebigplanet.com)  
Türkiye Dağıtıcısı **Sony**

## Play!

LittleBigPlanet2'den neler umduğunuzu, beklentilerinizin ne kadar yüksek olduğunu bilmiyorum ama benim gibi o rengarenk tanıtım videosundan sonra bomboş pod'a düşüğünüzde "Aaa, her şey aynı burada!" deyip suratınızı buruşturmanız olası. Karakterimizi süsleyip püslerken, en başta az ama tatminkar bir sayıda eşya ve üst - başın olduğunu belirtmem gerek. Zamanla kazandığımız etiketler ve dekorasyon malzemeleriyle zevkimize göre süsleyeceğimiz pod'umuz, yani yuvamız da bomboş haliyle. Camdan dış dünyalara bağlandığımız Dual Shock 3 aynı yerde duruyor. Buraya tıkladığımızda Story, Community, Recent Activity, Store ve Me isimli bölümlere geçiş yapabiliyoruz. Bizi ilgilendiren ilk kısım Story bölümü. Bu bölüm toplamda 40'a yakın farklı bölümden oluşuyor ve yedi farklı konseptte dünya var. İlk oyunu oynamayanlar için küçük bir hatırlatma yapalım hemen; yedi farklı büyük dünya bölümü içinde de aynı konseptte oynatabileceğiniz sayıları değişen minik bölümler var. Bunlara yardım bölümleri ve farklı tarzdaki minik oyun bölümleri de dahil. Bizim de LBP2'de karşımıza çıkan ilk bölüm Da Vinci's Hideout. İlk bölümlerde oyunun işleyişi hakkında açıklamalara ulaşabileceğimiz yardım bölümlerini oynuyoruz. İlk oyunu oynayanlar, oyunun kontrolleri hakkında neredeyse hiç sıkıntı çekmeden ilk oyunun farklı bir bölümünü oynuyormuş hissi- ne kapılabilir. Bu bölümlerin tasarımları konusunda öyle titiz-

likle çalışılmış ki, örneğin Da Vinci's Hideout dünyası steampunk ve oldskool öğelerle dizayn edilmiş. Dönen çarklar, kara tahtalar, eskimiş eşyalar özenle tasarlanmış. Başka bir dünyada karnının guruldamasına sebep olan pasta-börek fabrikası da aklımdan hiç çıkmayacak bölümlerden biri oldu. Alliance denilen bize yardımcı ekibimizle beraber, Megatavitron süpürgesine karşı koyarken "O pasta senin, bu kurabiye benim" fırlatıp duruyoruz. Oyunu ilkinden ayıran özellikleri bize tek tek tanıtan 3D gözlük- lü, kağıttan ahtapot eksik olmasın, pek zorluk çekmeden alışio- ruz yeniliklere. Kamera açıları ilk dikkat çeken özelliklerden biri; izometrik, tamamen yakın çekim ve tuhaf köşelerden kafasını uzatmış gibi bize görüntüyü yansıtan röntgenci kameralar gözden kaçmıyor. Tek kişi oynarken oldukça işimizi kolaylaştıran bu kamera açıları birden fazla kişi oynadığınız bir bölümde ise maalesef ki harikalar yaratamıyor. İki kişinin bile oldukça senkronize ve yakın gitmesi gerekiyor açığı kaybetmemek için. Geride kalan, kamera açısının dışında kaldığından bir sonraki check-point noktasına gelene kadar oyun dışı kalıyor. Dört kişiye kadar desteklenen multiplayer modunda daha da büyük sorunlara neden oluyor bu olay, arkadaşlarınıza dönüp "Yaa beni beklesene!" diye haykırmaya başlıyorsunuz. Çoklu oyuncu bölümlerinden bahsetmişken... Herhangi bir bölümü tek kişi veya birden fazla kişi olarak oynayabiliyorsunuz. Fakat her dün- yanın multiplayer olarak oynanması gereken bonus bölümleri var ve bunlara da karşılıklı veya ekip olarak katılmak mümkün. Bu mini oyunlar LBP2'nin geldiği noktayı kavramamıza da yardımcı oluyor aslında. Sony'nin dediği gibi, LBP2 bir platform oyunundan çok, oyunlar için bir platform sunuyor. Tüylü envai çeşit yaratığın üstüne binip zıplama, tombik tırtılların üzerindeki yarış bölümleri, hatta basketbol ve buz hokeyi gibi oyunları tek başınıza değil de, etrafınızdaki Sackboy'larla oynadığınızda keyifli ▶

## Alternatif

Echochrome (-)  
Ilomilo (-)  
Braid (9,5)



Tavşanları, tırtılları, mekanik arıları bırakıp "Bir de kuş olsa keşke," dedik; karşımıza güvercin çıktı!



► dakikalar geçiriyorsunuz. Hem LBP2'yi tek başınıza oynarken de yalnız değilsiniz artık! Bize yardımcı olması için hazırlanmış, farklı yetenekleri olan Sackbot'lar oyuna bambaşka bir tat katıyor. Belli bir harekete odaklı, yarım akıllı Sackbot'ları kafesten saldıktan sonra bizim için canavarları öldürüyorlar, plastik hamster borularının içinden ahenkle süzülüyorlar, hatta aşık bile oluyorlar. Bizim de düşmana kafa tutmak ve istediğimiz noktaya erişmemiz için bazı yeni özelliklerimiz bulunuyor. Bunlardan ilki Grappling Hook isimli kanca. Uzak noktadaki yerlere ip fırlatıp tutunmanıza yarıyor, etiketleri ve kıyafetleri daha kolay elde etmenize yardımcı oluyor. Bir diğeri Helmet; yani kafamıza taktığımız kask. Bununla düşmana ateş edebiliyor, çeşitli zimbirturlar fırlatarak kapalı yerleri açabiliyoruz, ağırlık verip belli düzenekleri aşağıya çekebiliyoruz. Yürürken kafamızı geriye çevirip ateş ederek gitmek içinse sağ analog imdadımıza yetişiyor. İlk oyunda da olan R1 tuşuyla hem eşyaları hem de arkadaşınızı tutup sürüklemek fonksiyonu LBP2'de de var. Daha önce de belirttiğim gibi, hikaye modu arkadaşlarınızla daha zevkli; kameranızı bağlayıp fotoğraflar çekin hatta bunları pod'unuza yapıstırıp ölümsüzleştirin!

#### Create!

Oyunun hikaye modu aslında önemsememiz gerekeninin yarısını bile oluşturmuyor. Yani bence öyle, çünkü LBP2'nin bu kadar başarılı olmasının sırrı yaratıcılığın sınırlarını zorlaması. Serinin ilk oyununda sadece bölümler tasarlayabiliyorken, LBP2'de başlı başına bir oyun tasarlamak hayal değil. Hikaye bölümünde



#### İKİNCİ GÖRÜŞ



Önce LittleBigPlanet2 geldi ofise, sonra da Ayça geldi oyunu oynamaya. Saatlerce Ayça'yı izledim. Ayça, LittleBigPlanet'in ilkinin mi oynuyor ikincisini mi oynuyor belli değil. İyiye ekranın dibine girdiğinizde pikselleşme olayının tarih olduğunu görüyoruz ama LBP2 görsel açıdan ilk oyundan ayırt edilemeyecek kadar çok benziyor ilk oyuna. Bana göre bu büyük bir handicap. LBP2'yi kendi elime alıp oyuna gömüldüğümde de fikrim pek değişmedi. İlk oyundan ne farkı var ki bu oyunun? Tamam Sackbot'lar var, müzik, ses falan oturabiliyoruz oyuna. Bölüm tasarlamak, hatta oyun tasarlamak daha bir gelişmiş falan. Eee başka? LBP2 sıkı bir oyun, ama ilk oyuna sahip birisi neden ikinci oyun için yanıp tutuşsun bu soruya cevap bulamadım şahsen.

topladığımız bütün etiketleri, materyalleri ve eşyaları açtıkça oldukça kapsamlı bölümler tasarlıyoruz. İlk oyunda da yer alan bu tasarım olayı, ikinci oyunda gerçekten almış başını götürmüş arkadaşlar. Bir Space Invaders, efendime söyleyeyim bir Tower Defense örneği veya tüylü tavşanları, canavarları yarıştıracığınız bölümler yapmak mümkün ama kolay değil! Dakikalarca yardım videolarını izlemek, denemek - yanılmak, denemek - yanılmak, hep yanılmak... Bir süre böyle geçip gidecek. Zıyan edecek kadar bir vakti hesaba katıp, yeterince azmettikten sonra şimdiye kadar yapılmış 3,5 milyon sayıdaki bölümlere birini de siz ekleyebilirsiniz. Bir önceki cümleyi dikkatli okuduysanız, ilk oyunda tasarlanan bütün bölümlerin de oynanabileceğini anlamış olmalısınız. İster Victorian dönemine ait bir çatoyu yerle bir edin, isterseniz 8bit ve pixeller dünyasında mekanik bir sinekle turlayın, her şey elinizin altında ve inanılmaz detaylı. Sackbot'ların mimikleri, görevleri ve ruh halleri sizin istediğiniz kıvama getiriliyor ve Sackbot'lar size yardımcı oluyor. Tasarım dünyasında ışık ayarları, gölgeler ve renk tonları üzerinde değişiklikler yapılabilir, 1 ve 100 arası değerler biçip sis, karanlık, loş ışık gibi efektler uygulanabilir. İlk oyunun indirilebilir içeriklerinden biri olan Metal Gear Solid DLC ile beraber gelen tasarım özelliği paintinator ile istediğiniz her renk tonunda her şeyi renklendirmek de elinizde. Yenilenen grafik düzenlemeleri özellikle bu noktada kendisini hemen belli ediyor. Alevler, sis bulutları ve neon renklerindeki bölümler sizi içine çekmek için fırsat kolluyor resmen. Daha

#### Mini Oyunlar Köşesi



##### ■ Fare Yarışı

Tüylü, pofuduk farelerle yarışmak... Paha biçilemez!



##### ■ Tombik Tırtıllar

Hiç tırtıl sürmüş müydünüz? Hantal görünüyor olabilirsiniz ama hızlandırmak sizin elinizde!



##### ■ Basketbol

Arkadaşınıza bir kötülük yapın ve topla beraber onu da potaya sallayın.



##### ■ Bilardo

Nasıl yani demeyin, LBP2'de bilardo oynamak bile mümkün artık!

Alliance üyeleri bölüm hakkında gerekli bilgileri veriyorlar.

Yeni grafik motoruyla bütün efektler oldukça başarılı görünüyor.

Sackboy'un kafasındaki kask, kek ve ateş gibi fırlatılacak şeyleri istediğimiz yöne atıyor.

pırl pırl ve detayların belli olduğu, boyut farkını idrak edebildiğimiz bir dünya bekliyor bizi. Üstelik sadece yeni bölümler değil, kısa film tadında videolar da yaratmak isteyenler için de her şey düşünülmüş. Sackboy'ların seslerini sıfırdan kaydedip istediğiniz tonda seslendirmesini yapmakla kalmayıp, bütün tasarım aşamasında oyun müzikleri tasarlanabilen bir sistemi de beraberinde getiriyor LBP2. Yerdeki ottan, arkada çalan müziğe kadar kendi dünyanızı yapabilmemiz için sonsuz seçeneğiniz var. LittleBigPlanet2'nin başarısı biraz da oyuncularının başarısı demek oluyor bu denklemden. Başında geçirdiğiniz, sabredip bölüm tasarlamayı öğrendiğiniz andan itibaren oyun bambaşka bir boyut kazanıyor.

#### Share!

Pod'unuzu arkadaşlarınızdan birisi zıplayıp Dual Shock 3'ün yanında belirlediği dakikadan sonra her şeyin daha keyifli olduğunu belirtmişim. Bütün detaylarını didik didik edip öğrendiğimiz interaktif dünyasına girdikçe limitsizliği ne demek olduğunu anlayacaksınız. Bu yaptığınız bölümleri bütün LBP2 camiasıyla hem paylaşabilir, hem de en çok oynananlar listesinde zirveye oynayabilirsiniz. Yaptığınız bölümleri hatta çektiğiniz kısa giriş videolarını ve yaratıcılığın yanın-

dan bile geçmekte zorlanan deneme şarkılarınızı pek de küçük olmayan bu gezegende binlerce kişiye ulaştırmak tamamen sizin elinizde. Zaman içinde ilk oyunda da çıkan indirilebilir içerikler sayesinde acaba hangi oyun karakterlerini Sackboy kıvamında göreceğiz şimdiden merak ediyorum.

Rahatlıkla söyleyebilirim ki Media Molecule'un imzasını attığı LittleBigPlanet2, 2011 yılının en iyileri listesine damgasını vurmaya şimdiden hazır. Tasarım kısmı zahmetli, uzun ve karmaşık gelse de hikaye modu bile kayıtsız kalınmayacak türden. O bile sizin dünyanız olacak aslında. Hemen girip her yere etiketler yapıştırmaya başlayın, o zaman beni anlayacaksınız.

■ Ayça Zaman

#### LittleBigPlanet 2

- + Tasarım modundaki seçenekler, ilk oyundaki içerikleri destekliyor olması
- Çoklu oyuncu seçeneğindeki kamera açıları, tasarım kısmındaki videoların çok da yardımcı olmaması

9,0



## Hey Marty!

Back to the Future'in ilk bölümünün adı It's About Time'di. Sıradaki dört bölümün isimleri ise şöyle olacak; Get Tannen!, Citizen Brown, Double Visions ve OUTATIME!

# Back to the Future: The Game

## Flux Capacitor!

**A**ylardır "Marty! Marty!" diye ciyak ciyak bağıriyorum. Telltale Games bir yandan gazı veriyor, zaten çok seviyorum kendilerini. Oyundan beklentilerimin yüksek olduğunu da Level Online'daki öninceleme ile belli etmiştim hatırlarsanız. Alsin şöyle bir beni, geleceğe değil de geçmişe döndürsün, nostalji yapalım... Adventure dediğin bütünüyle nostalji gözümde, 'geçmiş içinde geçmiş yaşamak' değişik bir deneyim oldu. En son Monkey Island 2 Special Edition'da bunu yaşamıştım.

Guybrush'tan daha çekici gelen Marty'e de karşı koyabilmem imkânsızdı. Bu inceleme de bir nevi geçmişe dönüş oldu. Dönelim bari hep beraber...

Sinema tarihinde unutulmaz bir yer edinen Back to the Future serisinin zaman içinde oyunları yapılsa da Telltale Games bu konuya derinlemesine eğildi ve filmin es geçilmemesi gereken isimlerinden biri olan Bob Gale'in de katkılarıyla Back to the Future: The Game'in temelleri atılmış oldu. Oyun aslında üç filmin hem tamamı, hem de devamı gibi. Kafanız

mek; başka kimsenin kontrolüne sahip değiliz. Marty de merak ve endişe içinde doktora neler olduğunu ve hangi delikte kaybolduğunu bulmak için iz peşinde. Gökten ışıklar saçarak Delorean'in gelmesiyle ortalık aydınlanıyor gibi gözükse de, içinden tüylü dostumuz Einstein, yani doktorun köpeği iniyor. Delorean'ın içinden çıkan kasetle de Marty, doktorun geçmişte yardıma ihtiyacı olduğunu anlıyor ve Back to the Future: The Game Part I'in geçmişte geçeceğini biz de böylelikle anlamış bulunuyoruz.

### Great Scott!

1980'lerden 1930'lara, yani doktorun gençliğine giden Marty, bizi de aklımıza tek tek kazıdığımız Hill Valley görüntülerine sürüklüyor. Böyle cicili bicili grafikleri görmek başlarda garip gelse de, oyun ilerledikçe TellTale Games'in çizgi film tadındaki çevre ve karakter tasarımlarına alışılıyorsunuz. Hill Vallet zaten ufak bir yer, sadece birkaç binaya girebiliyoruz. Oyun klasik bir point & click adventure. Eşyaları biriktirerek, onları tek tek veya birleştirerek kullanıp bulmacaları çözmekle görevliyiz.

**Oyun klasik bir point & click adventure. Eşyaları biriktirerek, onları tek tek veya birleştirerek kullanıp bulmacaları çözmekle görevliyiz. Ara yüzü de oldukça basit, inventory kısmı milyonlarca eşya ile dolup taşmıyor**

karişmasın; Lost hikâyesi gibi. Böyle diyerek daha da çok karıştırmış oldum ama hem filmdeki görüntüler, hem de oyunun asıl hikâyesi beraber işliyor. Tabi bu henüz beş bölüm olarak sunulacak oyunun ilk bölümü. Bu bölümü 1980'lerde geçen hikâyemizin girişi gibi düşünün. Part 1: It's About Time, serinin üçüncü ve son filminin altı ay sonrasında geçiyor. Olay yeri Hill Valley ve Doktor Emmett Brown kayıp. Kendisi borçları yüzünden arıyor ve sahip olduğu her şeye el koyulmak üzere. Bizim fonksiyonumuz Marty McFly'ı yönlendir-

### Alternatif

Monkey Island 2 Special Edition (-)  
Sam & Max: Hit the Road (-)  
The Whispered World (7.5)





Ara yüzü de oldukça basit, inventory kısmı milyonlarca eşya ile dolup taşmıyor. Marty etraftaki eşyaları biriktirirken, oyunun en çok takdiri hak eden yanını fark etmemem mümkün değildi. Seslendirmeler! Doctor Emmett Brown'ı seslendiren ta kendisi, yani Christopher Lloyd. Efsane Marty'yi seslendiren Michael J. Fox değil ama yerini alan A.J. Locascio da gayet başarılı. Biraz helyum gazı yutmuş gibi ufak bir ton farkı var ama çok da yabancılık çekmiyoruz neyse ki. Seslendirmeler ve eskiden beri bildiğimiz doktorun mimikleri beni ne kadar memnun etse de, animasyonlar hakkında aynısını söyleyemeyeceğim. Seslendirme ne kadar başarılıysa, dudak hareketleri de o kadar dengesiz. Einstein oyuncak ayı gibi; hareket yoksunu, boş bakıyor. Diyaloglara göz attığımızda da iç açıcı cümleler sarf edebilmem maalesef mümkün değil. Çünkü başlarda sevimli, hazırcı, yaratıcı görünen diyaloglar Marty'nin bulmacaları çözmek için sürekli aynı diyalogları tekrarlamasıyla oldukça bunaltıcı geliyor. Hem zaten bulmacalar sadece tek bir yoldan çözülüyor, bulmacayı çözmez zaman almıyor haliyle; ne kadar çok tıklarsanız akıl yürütmeden de çözebiliyorsunuz. Bunda etkileşime sokabileceğiniz eşyaların sayısının az olmasının da büyük faydası var. Oyunun geniş kitlelere ve daha düşük yaş seviyesine ulaşması için de bir taktik olarak görebilirsiniz bunu. Bundan önce oynadığım son Adventure oyunu The Whispered World gibi adamı zorlayan bir oyunken, Back to the Future'in zorluk seviyesi oldukça düşük geldi bana. Adventure'la haşır neşir bir insan evladiysanız, sizin de üstesinden kolaylıkla gelebileceğini rahatlıkla söyleyebilirim. O çorbacıda geçen son bölüm hariç! Oynayın, beni anlayacaksınız.

Back to the Future: The Game ilk bölümüyle istediğim nostaljiyi dizi tadında da olsa yaşatmayı başardı bana. Oyunun beş bölüme bölünmesi ne kadar avantaj şu anda kestiremiyorum ama bu kadar kısa oynanış süresi ilk bölüm olduğunu bilsem de, bence bir dezavantaj. Oyunun satış stratejisi de bir o kadar garipti zaten; beş bölümü toptan alırsanız ilk bölüm bedava, fakat ikinci bölüm çıkana kadar bu ilk bölümü oynamanız

mümkün değil. Ben böylece takip etmeye devam ederim tabii geçmiş özlemi adına da, oyun severlerin yakın takipte kalması bana pek mümkün gibi görünmüyor. Adventure olarak sıkıcı, basit ama Back to the Future olarak baktığımız zaman yüzünüzü gülümsetecek bir geçmiş hatırası arıyorsanız seveceksiniz. Einstein olmamış olabilir, adventure hiç olmamış olabilir ama yine de es geçemiyorsunuz; kanınız kaynıyor, Delorean'ı görmek bile yetiyor çok iyimsersiniz. Hem daha devamı var; bazen çok da kötümser olmamak gerek, değil mi? **Ayça Zaman**

### Back to the Future: The Game

+ Filmdeki atmosferin yaşatılması, seslendirmeler

- Adventure öğelerinin kolaylığı, animasyon yetersizlikleri, oyunun kısıtlılığı

6,8



Yan gözle mi baktın?!



Yapım Telltale Games  
Dağıtım Telltale Games  
Tür Adventure  
Platform PC, Mac  
Web [www.telltalegames.com/bttf](http://www.telltalegames.com/bttf)



Empire Bay her zamanki güzelliğini aynen koruyor.

Joe renkli bir karakter ama zevksizin önde gidene resmen.

Bu arabayı hatırlamışsınızdır umarım?

### Kuşu Gölü Balesi

Bir otomobilin donmuş bir göl üzerinde seyretme şansı nedir? Buz kalınlığı önemli bir faktör burada ama ihtimal var mı sizce? Böyle bir sahneye şahit olacaksınız oyunda, o yüzden soruyorum. Hani gerçekçilik tarafı ağır basanlardansanız, o sahneyi alıcı gözüyle bir didikleyin derim.

## Mafia II: Joe's Adventures

Joe'nun gizemli (Daha neler!) dünyası...

**Y**az ayları oyunlar bağlamında kurak geçenken Mafia II ile serinlemiştik hatırlarsanız, resmen açlığımıza ilaç gibi gelmişti oyun. Etrafta dikkate alınacak pek oyun olmayınca da (StarCraft II hariç...) oturup bir güzel tüketmiştik oyunun her santimetrekaresini. Evet, oldukça başarılıydı ama görmezden gelinemeyecek kusurları da vardı Mafia II'nin. Yine de beni Empire Bay dünyasına kilitleyen noktaların ağırlığı fazlayken görmezden gelivermişim o kusurları ki zaten 2K Games, yamalar ya da ek paketler ile oyunun tüm kusurlarını siler süpürür demiştim. Öyle oldu mu? Pek oldu sayılmaz. Yani her "sandbox" gibi Mafia II'ye de bir ton yama ve ek paket nasip oldu ama günahıyla ve sevabıyla Mafia II hep aynı kaldı. Önümde şu an Mafia II: Joe's Adventures duruyor ve gördüğüm kadarıyla olay hala çizgisinden şaşmış değil.

### Empire Bay, yine yeniden...

Aslında bir DLC'den çok şey beklememek lazım. Sonuçta temel aldığı bir yapının eğlence süresini uzatmaktır DLC'lerin esas

### Alternatif

Grand Theft Auto IV (7,9)  
Red Dead Redemption (9,5)  
The Saboteur (7,4)

amacı. Olaya farklı enstantaneler de yüklenir genel olarak ve böylece "iş olsun diye yapmadık biz bunu kardeşim!" mesajı verilir. Bu çerçeveden bakınca Joe's Adventures kurtarıyor paçayı bir nebze de olsa. Her şeyden önce Mafia II'nin hikayesinin en dikkat çekici karakterlerinden biri, yani Joe var karşımızda. Vito'nun benzin pulu (Benzin pulu?) kaçakçılığı suçuyla içeri tıklılmasından sonra Joe'nun başından geçen olaylara şahit oluyoruz kabaca. Bu esnada Empire Bay'in daha önce ayak basmadığımız noktaları da çıkıyor karşımıza ve olaylar bu çerçevede dallanıp budaklanarak ilerliyor.

Hikayeyi takip etmemizi sağlayan görevler haricinde bu sefer belirli bir sürede tamamlamanız gereken yan görevler de var listede ki koskoca Empire Bay'e sadece ana görevlerin dağıtılmış olmasından yakınıp duran Mafia II hayranlarının ağızlarına birer parmak bal çalınmış böylece. Tüm bu kaba hatların haricinde görüp görebileceğiniz diğer şeyler de Mafia II evrenine ait bildik detaylardan oluşuyor. Yani orta halli bir DLC olmanın ötesinde değil Joe's Adventures. Kısacası, Empire Bay'in tadı mağında kalanların -Jimmy's Vendetta serüveninin arkasından yine balıklama atlayacakları bir paket var karşımızda. Ha, "Nereye kadar mafyacılık birader!" diyorsanız, o da sizin bileceğiniz iş olur, ben susar giderim. (Görüşürüz...) ■ **Ertekin Bayındır**

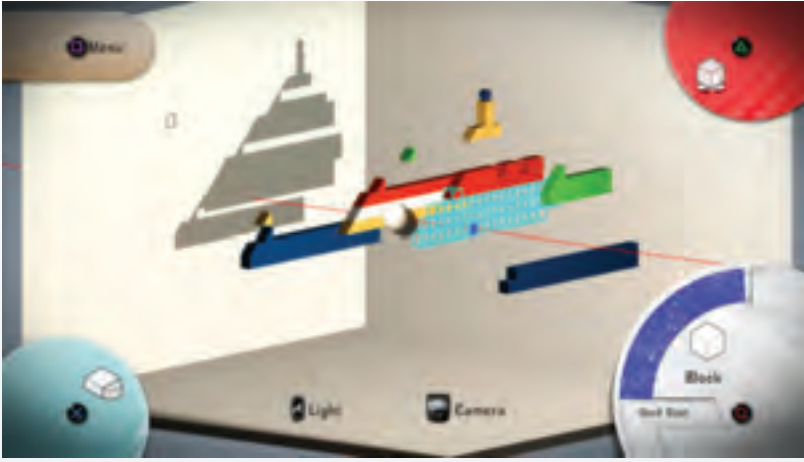
### Mafia II: Joe's Adventures

+ Yan görevler, uzun oynama süresi, Joe'nun bizzat kendisi  
- Mafia II'ye özgü yapay zeka hataları, yan görevlerin bazen sinir bozucu olabilme ihtimali

6,5



Yapım 2K Czech  
Dağıtım 2K Games  
Tür Aksiyon  
Platform PC, PS3, Xbox 360  
Web [www.mafia2game.com](http://www.mafia2game.com)  
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Yapım Sony  
Dağıtım Sony  
Tür Bulmaca  
Platform PS3  
Web [www.playstation.com](http://www.playstation.com)



## echochrome ii

### Gölgelerden kaçış

**G**ölge oyununa eskiden Hacivat ve Karagöz denilirdi ve çocuklar olsun, dedeler olsun, herkes eğlenirdi karşısında. İki adamın ve yan karakterlerin komiklikleri, bir stand-up'mişcasına sergilenirdi. Güzel günlerdi... Öyle ki ben yoktum bile o sıralar. Şimdi yeni nesle "Karagöz" deseniz, "Hacivat kimdir?" diye sorsanız, "Gölge oyunundan bahset bize." deseniz, ya suratınıza bakar, ya "ehe" der ya da echochrome deyiverir. Böyle dedi diye de ona kızmamıza gerek yok, yeni gölge oyununu adı echochrome, daha doğrusu echochrome ii olmuş; asıl sizin haberiniz yok! (Devreler yanar, sahneye gölgeler düşer...)

#### Flower Duet

Escher'in fantastik tablolarında ve eserlerinde yol aldığımızı düşündüren, bizi dünyayı bambaşka bir açıdan görmeye zorlayan echochrome, çok sevilen bir oyun olmuştu. Öyle ki PSP'yi bir ara sırf bu oyun için kullanıyor ve bir bölümün içinden çıkamazsam da kesinlikle PSP'yi kapatmıyordum. echochrome çok farklı ve çok iyi bir bulmaca oyunuydu; echochrome ii ise daha kullanıcı dostu, daha kolay ve daha değişik bir oyun...

İkinci oyunda çizgisel bir dünyada, birbirine kesişen siyah çizgileri kovalamak yerine gölgelerde ilerliyoruz. PlayStation Move aparatıyla oynanıyor oyunumuz ve cihazı yönlendirerek, ekrandaki blokların duvara gölgesinin düşmesini sağlıyoruz.

### Ben yaptım!

Hazır bölümlere ışık tutmak elbette ki eğlenceli ama oyunu biraz fazla oynadıktan sonra kendi bölümlerinizi de yapmak isteyebilirsiniz, doğaldır. Yattığınız bölümleri kendiniz oynamanın yanında PSN üzerinden de sergileyebilir ve diğer oyuncuların bu bölümleri çözmesini sağlayabilirsiniz.

Her bölümde çıkışa ulaştırmaya çalıştığımız adamımız da duvara düşen bu gölgelerde ilerliyor.

#### I'm so sick of work

Adamımızın önüne ne gibi engeller çıkıyor? Onun en büyük derdi elbette ki boşluklar. Boşluklara denk gelirse bölüme baştan başlıyorsunuz. Bazen önüne toplar çıkıyoruz, üstüne basıp zıplıyor; bazen ışınlanma noktalarına denk getiriyoruz, soluğu bölümün başka bir yerinde alıyor.

Birçok bölüm sizi çeşitli noktalara ulaşmanızı yönünde ilerletmek istiyor fakat işi akıllıca kullanırsanız, bir bölümü aşın kolay bir şekilde de geçebiliyorsunuz. (Yaklaşık 20 saniyede.) Bunu geçtim, oyun önceki echochrome'a göre zaten çok kolay olmuş. Yani bir bölümü istenilen, sözde zor şekliyle geçmek için uğraşmazsanız da yine sadece bir kez uğraşıyorsunuz. Önceki oyundaki gibi aynı bölümü tekrar tekrar oynamanızı gerektirecek pek az engel bulunuyor çünkü.

Adamımızı çıkışa ulaştırmaya çalıştığımız esas modun yanında iki farklı mod daha bulunuyor oyunda neyse ki. Bir tanesinde, yine aynı bölümlerde dolanıyoruz fakat bu defa çıkışa ulaşmak yerine sabit duran adamlarımıza ulaşmaya çalışıyoruz. Bu oyun modunu kolay bir şekilde aşmak zor zira bulunduğunuz bölümde her yere gitmeniz gerekiyor. Bir diğer modda (Paint) ise renkli minik adamlarımız oluyor ve bunları yine gezdirerek, duvarda gölgeler oluşmasını sağlıyoruz. Ne kadar çok gezerlerse bölümün o kadarı açılıyor ve başarılı oluyoruz.

Yaratıcı bir oyun olmuş mu echochrome ii, olmuş. Kolay da olmuş mu; evet... Peki ya biraz karakteri, atmosferi de eksik mi? Ona da evet. Alıp oynanır mı, işte bu sorunun cevabı sizde. Bulmaca fanatikleri için bulunmaz bir oyun belki ama Call of Duty'de fırtına gibi esenler için biraz sıkıcı olabilir. Ben olsam alırdım ama... (Oyun kutulu olarak satılmıyor, PlayStation Network üzerinden satın almanız lazım; aklınızda bulunsun.) ■ **Tuna Şentuna**

### Alternatif

Eat Them! (-)  
Flock! (-)  
LittleBigPlanet 2 (9,0)

### echochrome ii

+ Gölgeleri kullanma fikrinin Move ile birleşmesi çok güzel olmuş. Oynanacak tonla bölüm içeriyor  
- Biraz kolay, biraz düz, biraz... Kolay?

7,4

■ Bu tip saçma sapan bölümler siz de yapabilirsiniz elbette...





■ **Büyük patlamalara neden olan silahlar, sizin solucanlarınıza da zarar verebiliyor.**

## Worms: Battle Islands (PSP)



Adalar arası savaş!

**B**ir oyunun hem sevimli olup hem de zor olması, pek de rastlanan bir durum değildir. Worms ise ezelden beri sevimli solucanlar içeren ve ezelden beri de zor olan bir oyun olmuştur.

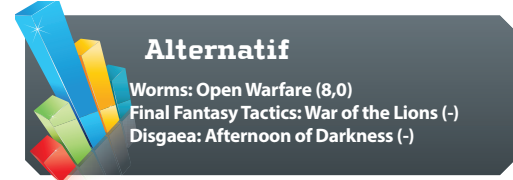
Örneğin ekranın bir ucundan başlayıp diğer tarafına sadece ninja ipi kullanarak gidebilen solucan yöneticilerine Pokemon'daki şapkalı tip bile denebilir. Fırat böyledir mesela. Adam Xbox Live'da kendine rakip bulamıyor, öyle bir oyunculuğa sahip. Aynı zamanda FIFA ve PES'te de rüzgar gibi estiğini biliyorsunuz. Bu üç oyunun tek ortak yönü de takım oyununa sahip olması. Demek ki Fırat bireysel oynamıyor, illa ki elinde kocaman bir takım olmalı. Neredeeen, nereye Fırat Bey... Fırat? Uyumuş, solucanları sayıyor...

### Domestik, mikrobik hastalık

Ne söyleyeceksem, çabuk söyleyeceğim, sizi fazla yormaya niyetim yok. Bunu yapmamın yegane nedeni de, Worms: Battle Islands adındaki bu oyunun aslında bir başka Worms oyunundan daha fazlası olmaması. Yine iki boyutlu bölümler, yine önceki oyunlardan tanıdığımız silahlar, yine aynı eğlenceli oyun... İşte buradaki "eğlence" kelimesi büyük bir önem taşıyor çünkü bu oyun yine satacak ve yine birçok insan oynayacak; ne kadar aynıysa olursa olsun, Worms, yine aynı, zevkli Worms...

Altı farklı temaya sahip, altı adada geçen 30 tane bölümden bahsediyoruz bu defa. Her bölümde amacımız karşı takımın solucanlarını bir bir yok etmek ve bunu kendi solucanlarımıza en az hasar gelirken yapmak. Battle Islands'a özel olarak, artık her bölümde paraşütlerle şemalar düşüyor ve bunları toplayarak silahlarımızı daha güçlü hale getirebiliyoruz. (Bazen saçma sapan yerlere düşüyorlar ki hiç alamayalım.) Ayrıca yine bu oyunda gördüğümüz bir yenilik olarak bazı bölümlerde, bölüm başlamadan önce Sniper'larımızla rakip solucanlara zarar verebiliyoruz.

Son derece kolay başlayan oyun, ilerleyen bölümlerde yapay zekanın akıllanmasıyla zorlaşıyor. Burunlarının ucundaki solucanları vuramayan düşmanlarımız, birkaç



### Alternatif

Worms: Open Warfare (8,0)  
Final Fantasy Tactics: War of the Lions (-)  
Disgaea: Afternoon of Darkness (-)

bölüm sonra sizi korunaklı bölgelerde bile havaya uçurabiliyor.

### Makyajlı solucan

Bu oyunu sevmemizin bir başka nedeni de solucanlarımızı dilediğimizce şekle sokabilmemiz. Örneğin 13. Cuma maskesi takan, adı "tellak" olan ve elinde çivili bir beysbol sopası taşıyan bir solucan yaratabilirsiniz. Onun nasıl dans ettiğini, ölünce nasıl bir mezar taşına sahip olacağını da belirleyebilirsiniz. Solucanlara bu şekilde hayat katmanın ve onları gerçek rakiplere karşı kullanmanın çok daha zevkli olduğunu belirtmeliyim.

Gerçek rakip dediğimiz konu, önemli çünkü Worms'un en zevkli kısmı gerçek oyunculara karşı oynamak. Sağ olsun Team 17 eksik etmemiş, oyuna Deatmatch'inden Triathlon'una, Forts'undan Racing'ine kadar birçok multiplayer oyun modu eklemiş. Bu modları online oynamak elbette ki çok daha zevkli fakat oyuncu bulabilir misiniz, orası biraz muamma.

Seriye yeni başlayanlar için mükemmel bir seçim Battle Islands ama Fırat gibi oyunu yalayıp yutmuş kişiler bu oyunu alıp oynamak istemeyebilir zira hali hazırda sahip oldukları Worms, bu oyundan pek de farklı değil. ■ **Tuna Şentuna**

### Worms: Battle Islands

+ Tonla bölüm, yepyeni modlar, multiplayer oyun imkanı  
- Yeni bir oyun olarak sunulmak için fazla yenilik içermiyor

8,1



Yapım Team17  
Dağıtım SCE  
Tür Strateji  
Platform PSP  
Web worms.team17.com





## Alien Hallway



Kötü kalpli uzaylılar

**i**ki boyutlu bir ortamda, önce enerji topluyoruz. Bunun için de birkaç ufak yaratıyoruz. Ardından, çok kısa bir süre sonra adam üretmeye başlıyoruz. Adamlarımız alev makinelerine, lazer silahlarına, pompalı tüfeklere ve nicesine sahip. Üstelik bu adamlar sadece tek bir hareket yapıyor; önlerine çıkan uzaylıları bir bir vurarak uzaylıların ışınlandığı makineye doğru ilerliyorlar. Yani sizin adamlarınızın üzerinde bir kontrolünüz yok. Ancak ve ancak sahip oldukları silahların bir takım özelliklerini kullanabiliyorsunuz,

gerisine de karşıyorsunuz. Sizin adamlarınız nasıl uzaylıları taşıyan makineye doğru ilerliyorsa, onlar da sizin bölgenize doğru yaklaşıyor. Hızlı olmalı, karşınızdaki uzaylı tipine göre adam üretmeli ve sahip olduğunuz özel birkaç saldırıyı zamanında kullanmalısınız. Bu basit oyun, basit ve eğlenceli olduğu için kısa sürede bağımlılık yapıyor, söylemedi demeyin... ■ **Tuna Şentuna**

Tür Aksiyon  
Yapım Sigma Team  
Web [www.sigma-team.net](http://www.sigma-team.net) **8,2**



## NightSky



Gölgeler diyarındaki küre

**I**GF finalisti bir oyunla karşınızdayım baylar, bayanlar. Neden finalist olduğunu oyunu bir 10 dakika oynadıktan sonra hemen anlıyoruz zira oyuna alışmak iki dakikanızı, sevmenize sadece üç dakikanızı alıyor. Limbo benzeri bir görselekte, Limbo'daki çocukçağz yerine, bir topu iteleyip kakalıyoruz.

NightSky'da karşınıza çıkan engeller Limbo'dakinden daha insafli; kolunuzu, bacağınızı kopartıp sizi parçalara ayırmak isteyen timsahlar yok örneğin.

Onun yerine boşluklar var. NightSky'da bir bölgeyi tekrar etmenize yol açacak tek şey bu boşluklar. Eğer boşluğa düşmeden bir ekrandan diğerine geçerseniz, başarılı oluyorsunuz. Bazen bu boşlukları çeşitli objelerle tikiyorsunuz, bazen özel güçlerinizi kullanıyorsunuz, bazen de çeşitli araçlara biniyorsunuz. Bir kumsalda başı boş bulunan bu kürenin maceralarını merak ediyorsanız, LEVEL DVD'sinden oyunun demosuna göz atabilirsiniz. ■ **Tuna Şentuna**

Tür Bulmaca  
Yapım Nicalis  
Web [www.nicalis.com](http://www.nicalis.com) **9,0**

## Steel Storm: Episode I



Sınırsızca kurşun atmanın keyfi

**Ö**ncelikle şunu belirteyim ki oyunu oynayıp çok severseniz, ikincisini edinmek isteyeceksiniz. Bunu yapmak için de para ödeyeceksiniz. Steel Storm ne kadar bedavaya ikinci bölümü paralı. Bunu not edin. Şimdi oyuna gelelim.

Kuşbakışı görüntüden oynanıyor oyunumuz ve bedava. Bedava olan oyunda bedavaya ateş ediyor, bedavaya bir uzay aracı kullanıyoruz. Bedavaya sunulan ortamlarda, yine bedavaya üretilmiş birçok düşmanla karşılaşıyor ve bunları bedavaya temin ettiğimiz

ateş gücüyle yok ediyoruz. Onları yok ettikçe, çevredeki objeleri patlattıkça, birçok bedava puana ve yeni silaha ulaşabiliyoruz. Amacımızsa her bölümde bize söylenen bedavaya yapmak, karşılığında bir şey beklememek.

Multiplayer olarak oynanınca çok daha eğlenceli bir hale geliyor oyun ve bedavaya daha fazla heyecan yaşamış oluyorsunuz. Yine bedavaya sunulan araçlarla oyuna yeni bölümler eklemek de sizin elinizde. Size diyeceğim şu ki nerede beleş, oraya yerleş! ■ **Tuna Şentuna**

Tür Aksiyon  
Yapım Kot-in-Action Creative  
Web [www.steel-storm.com](http://www.steel-storm.com) **8,0**

## Jewel Up

Tek taşımı kendim yok ettim

**B**ejeweled 3'ten zaman bulup bu oyuna göz atar mısınız, hiç emin değilim fakat özellikle, "Şu işe hiç başlamak istemiyorum, iki dakika kafamı dinlendireyim." diyenlerdenseniz, Jewel Up'la kısa süreli eğlenceler yaşayabilirsiniz.

Aslında bir iPhone ve iPad oyunu olan Jewel Up'ta dört farklı temadan birini seçme imkanı var ve buna göre, birbiriyle aynı olan dört farklı şekilden, yan yana gelen en az üçünü seçmeniz gerekiyor. Diyelim ki

mavi kristalden üç tanesi yan yana gelmiş; bir ucundan seçmeye başlıyorsunuz ve üçüncü kristale kadar seçip tıklamaya son verince o taşlar yok oluyor. Üçten fazla taş yok etmeye bakmak lazım ki zamanınız azalmasın, azalan zamanınız yeniden dolsun. Oyunda bölümler geçiyoruz ve bizi bunu yapmaktan alıkoyan tek etken de zaman. Zaman biterse, oyun da bitiyor. Zaman geçirmek için fena bir oyun değil; merak ediyorsanız sizi LEVEL DVD'sine alalım. ■ **Tuna Şentuna**

Tür Bulmaca  
Yapım Clintwood Games  
Web [www.clintwoodgames.com](http://www.clintwoodgames.com) **7,1**



ÜMİT ÖNCEL

# AJAN SİMİT

GİZLİ DOSYALAR

Fotoğraf: Adem Başaran

## LEVELLEAKS: SKANDAL DEVAM EDİYOR

Geçen ay Level tayfasının kirli çamaşırlarını ortaya dökmeye başlamıştık. Bu ay kaldığımız yerden karanlık sırları gün ışığına çıkarmaya devam ediyoruz. Üstelik bu ay bir adım daha ileri gidip konuyu Level tayfasıyla sınırlı tutmayıp, oyun dünyasına da bulaşıyoruz. Haydi hayırlısı...

### TUNA ŞENTUNA

Tuna adeta bir sır küpü. Onunla ilgili gizli bilgilere ulaşmak en zoru. Tuna ile ilgili elde edebildiğim dosya sayısı 12 ve artmıyor. Öyle 12 diye duruyor çok uzun zamanıdır. Bu yüzden elinde Tuna ile ilgili gizli, yüz kızartıcı bilgiler olanlar bana gönerebilirler. Elimdeki nadir parçalardan iki tanesini paylaşacağım ama bunu elde ettiğim kaynak çok güvenilir değil, o yüzden atıyor mu acaba diye şüphelenmedim desem yalan olur. Dosya 2: Tuna daha önceki bir hayatında Rus Çarı'ymış. Rusya'nın çayırılarına at koşturur, avlanır, gününü gün edermiş. Ama en büyük tutkusu gizlice odasına kapanıp yazı yazmakmış. Fakat memleket meselelerinden bir türlü istediği gibi yazamamış. Son nefesini verirken "Bir sonraki hayatımda bol bol yazı yazabileceğim bir yaşamım olsun istiyorum" demiş. Dosya 3: Tuna bir sonraki yaşamında ünlü bir yazar olmuş. Yazdıkları çok okunuyor, keyfine diyecek yokmuş. Fakat bir süre sonra yeni kitap anlaşmaları, dergi yazıları, gazete kaleleri derken yazmaktan başka bir şey yapmaya fırsat bulamaz hale gelmiş. Arkadaşlarına yazdığı mektuplarda sık sık yazmaktan ne kadar sıkıldığını yazmak istemiş ama eli gitmemiş bir türlü mektuplarda sık sık yazmaktan ne kadar sıkıldığını yazmak istemiş ama eli gitmemiş mu bunun bir ortası??"

### CENK ERDEM BEYLER

Elimde Cenk ile ilgili 129, Erdem'le ilgili toplam 132,4 adet dosya birikti (küsurat nasıl oldu onu ben de anlamadım). Ayrıca kime ait olduğu anlaşılmayan 17 dosyayı da Cenk Erdem klasörüne kopyaladım. Dosya 12: Yaygın inanışın aksine Cenk ve Erdem aslında söyledikleri kişiler değiller. Cenk aslında Erdem ve Erdem aslında Cenk. Şöhreti sevmeyen kişiler oldukları için yüzlerini eskitmemek adına bu yola başvurmuşlar. Böylece kendi yüzlerini değil, diğerinin yüzünü eskitiyorlar. Hatta başlamışken diğerlerinin elbiselerini, evlerini ve arabalarını da eskitip duruyorlar. Dosya 123: Cenk ve Erdem'in 2011 yılı planları içerisinde işleri büyütüp iki kişilik kadroyu dört kişiye çıkartmak yer alıyor. Bu plan doğrultusunda adlarının Cem ve Erden olduğu öğrenilen iki kişiyi daha kadrolarına katarak yıl boyunca Cem Cenk Erdem Erden adıyla bir deneme yapacaklar. 2011 yılında beta sürümü devam edecek bu deneme tutarsa 2012'de sayı sekize çıkacak, 2015'e kadar ise 12 asil, dört yedekten oluşan 16 kişilik dev bir kadroya dönüşmeyi planlıyorlar.

### GORDON FREEMAN

Bu da Level tayfası dışından ama oyun dünyası içinden bir sızıntı. Oyun tarihinin en ilginç karakterlerinden biri olan Gordon Freeman hakkında elimdeki dosya sayısı 1.317 (yazı ile bin üç yüz on yedi). Çok yani. Hemen kısa bir tanesini paylaşayım. Dosya 712: Gordon'un ünlü gözlükleri aslında numaralı değilmiş. Dinlendirici gözlük almış ama o gözlüğü aldığından beri başı dertten kurtulmamış. Yakın çevresine "bu gözlüğü takmaya başladığımdan beri ağız tadıyla bir dinlenemedim, başıma gelmeyen aksilik kalmadı" diye dert yanıyormuş.

Devam etme ihtimali var...

### YASAL UYARI:

Bu yazılanların hiçbiri gerçek değil, külliyen yalan dolan, uydurmadır. Geçen ayki LevelLeaks dosyasının ardından bazı okuyucuların bu sayfada yazanları gerçek sanmaları nedeniyle Fırat'a sokakta "hileci" diye seslenenler, Elif'i görünce yolunu değiştirenler, Şefik'i uykusunda konuşurmaya çalışanlar olmuş. Bu bahsi geçen arkadaşlar "Sen laf olsun diye yazıyorsun, olan bize oluyor" şeklinde serzenişte bulundular. Bu yasal uyarılı eklemesem ellerinde bulundurdukları, bana dair belgeleri açıklayacakları yönünde kibar bir tehdit savurdular. İnanmadım aslında ama ne olur ne olmaz diye bu uyarıyı yazıyorum. Her okuduğunuza inanmayın.

TOP SECRET





# 2010'UN EN İYİ MMO'LARI

Geçen koskoca bir yılın ardından geriye ne kaldı dersiniz? Biz oyunseverler için sadece en iyiler tabii ki... Geçtiğimiz yıl fazlasıyla MMO piyasaya çıktı. Biz de sizler için hepsinin peşinden gittik. İşte geçtiğimiz yıla damga vuran en iyi MMO'lar...





**LEVEL**  
EN İYİ EKLENTİ

## En İyi Eklenti World of Warcraft: Cataclysm

World of Warcraft (WoW) piyasaya çıktığı günden bu yana takip eden değil, takip edilen bir oyun oldu. İlk eklentisiyle çehre değiştirmeye başlayan efsanevi MMO, çıkardığı eklentilerle kullanıcılarının yüzlerini hep güldürdü. Son çıkan eklentisi Cataclysm'le ise oyunda radikal değişiklikler yaptı. En başta,

dünya tamamen değişti, gelişti, üzerine iki yeni sınıf eklendi. Oyuncuların kavuşmak istedikleri ırklardan biri olan Goblin'ler, kontrol edilebilir hale geldiler. Yetmezmiş gibi, yeni bir meslek eklendi ve artık uçmak serbest... Kısacası Cataclysm, WoW'un ismini bir kez daha MMO tarihine yazdırmayı başardı.



**LEVEL**  
EN BÜYÜK DEĞİŞİM

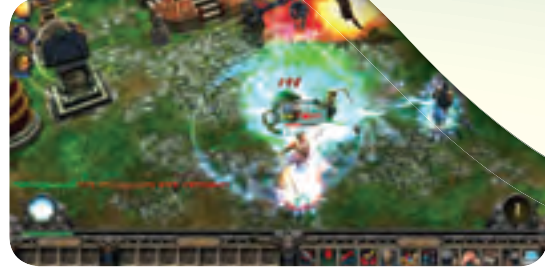
## En Büyük Değişim Age of Conan: Rise of the GodSlayer

Bu kadar büyük bir ismi kullanıyor olmak büyük sorumluluk. Bu sorumluluğu ilk oyunuyla taşıyamayan Funcom, hataları çıkardığı yamalarla gidermeye çalışmıştı. Neredeyse her hafta yeni bir yama çıkmasına rağmen oyundaki bug'ları yok

etmeyi başaramayan firma, birçok oyuncuyu kendine küstürmüştü. Sonunda kavuştuğumuz eklenti paketiyle Conan'ı tekrar oynanabilir hale getirdi. Neredeyse tüm bug sorunları çözüldü ve yetmezmiş gibi, oyuna yeni haritalar eklendi. Eh biz de neredeyse yok olmak üzere toparlanan bir oyuna böyle bir ödül vermeyi layık gördük.



**LEVEL**  
EN ZENGİN MMO



## En Zengin MMO Avalon Heroes

Zengin bir karakter yelpazesine sahip olan Avalon Heroes (AH), RPG ve RTS öğelerini harika bir şekilde harmanlamış durumda. Aynı zamanda tek kişilik bir senaryo üzerinden de oynayabildiğimiz AH'de, temel özelliklere göre ayrılmış olan hero'larımızla oyuna başlıyor ve gruplarla olsun, tek kişilik senaryo ile olsun, farklı görevlere atılıyor. Biz asıl cezbeden şeyse oyun içindeki "kin" sistemi... Kendi başına bir guild sistemi

olan kin, savaşarak ve tek kişilik senaryoları bitirerek topladığımız puanlara verilen bir isim. Bu puanlarla hem kin level'ımızı arttırıyor, hem de karakterimizi geliştiriyoruz. AH'yi değerli kılan şeylerden biri de 2v2'den 5v5'e kadar uzanan geniş bir PvP sistemine sahip olması... Adventure modu'yla üç zorluk seviyesinden birini seçebildiğimizi ve akabinde üç ila sekiz kişiyle zindan temizleyebildiğimizi de unutmamak lazım.



**LEVEL**  
EN GENİŞ TÜRK  
OYUNCU YELPAZESİ

## En Geniş Türk Oyuncu Yelpazesi Cabal Online

Vakti zamanında ücretli bir oyundu Cabal Online (CO). Geçen zaman içindeyse bu sorun ortadan kalktı ve CO halka açılma kararı aldı. Oyun ilk başta dünyasıyla bizi kendine çekmişti. Özellikle kullanabildiğimiz teknolojik araçlar, hepimizi kalbimizden vurmuştu. PvE konusunda da iddialı olduğunu gösteren CO, asıl yatırımını PvP'ye yapıyordu. PvP konusunda, tıpkı Ultima Online'da olduğu

gibi "player killer" sistemine sahip olması, onu eski MMO'culara yaklaştırmıştı. Tüm bunlara bir de özel dövüş sistemi eklenince tadından yenmez bir oyun haline gelmişti CO. Türk oyuncular da oyuna akın etmişlerdi resmen; tüm sunucular Türk oyuncularla dolup taşmıştı. Halen birçok Türk oyuncu barındıran efsane oyun, bizden bu ödülü almayı hak ediyor.



**LEVEL**  
EN DİNAMİK MMO

## En Dinamik MMO LOCO

LOCO, uzun bir bekleyişten sonra bizle buluştu. İlk etapta ekran görüntüleriyle bizi cezbeden oyun, piyasaya çıkar çıkmaz bizi etkisi altına almayı başardı.

Oyun DotA'ya benzer bir yapıya sahip ancak biraz oynadıktan sonra bu benzerliğin kaybolduğuna tanık oluyoruz. Genel

hatlarıyla çok hızlı bir oyun olması ve sürekli olarak kendini yenilemesi, bizi bu oyuna bağlayan bir başka sebep. Bir yandan üssümüzü savunurken bir yandan düşmanlarla boğuşmak, biz oyuncuları dinamik bir ortama sürükledi. Sayesinde bir an bile nefes alamadığımız LOCO, en dinamik MMO olmayı hak ediyor.

**LEVEL**  
EN FARKLI OYUN  
DİNAMIĞI



## En Farklı Oyun Dinamiği All Points Bulletin

Farklılık... Bir oyunun, özellikle de modern MMO oyunlarının en büyük hedeflerinden bir tanesi... All Point Bulletin (APB) tamamen bu kavrama odaklanmış durumda. İlk olarak, GTA benzeri bir yapıya sahip olması oyunseverlerin direkt dikkatini çekti çünkü bu oyun sistemini online ortamda

bulmak fazlasıyla ilgi çekiciydi. Karakterimiz üstünde yapabileceğimiz değişimlerse APB'ye artı bir puan daha kazandırdı. Konsept olarak çete mantığını benimsemesi ve bitmeyen bir aksiyona sahip olmasıysa oyuna büyük bir dinamizm kattı.



**LEVEL**  
EN İYİ TÜRKÇE  
EKLENTİ



## En İyi Türkçe Eklenti Sonsuz Macera Elfler'in Destanı

Runes of Magic adıyla kendini duyurduktan sonra bir isim değişimine giden Sonsuz Destan'ın neden bu listede olduğuna şaşırmadığınızı düşünüyoruz. Oyun piyasaya çıktığı andan itibaren büyük bir ilgi gördü çünkü neredeyse her anlamıyla, her detayıyla ilgilenilmiş, kullanıcı dostu bir MMO'yu kendisi. Bu kadar kaliteli bir oyunun yer-

inde saymasını beklemiyorduk pek tabii ki. Oyun, geçtiğimiz aylarda çıkardığı Elfler'in Destanı isimli eklentiyle kendini tamamen yeniledi, eksiklerini kapattı ve Elfler'i konuk etti. Sunulan iki yeni farklı sınıf ve yeni bölge ise tüm bu gelişmeleri tamamladı. Kısacası Sonsuz Macera, bir eklentinin nasıl olması gerektiğine dair önemli örneklerden biri.

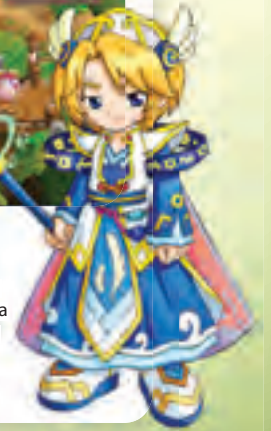
**LEVEL**  
EN RENKLİ MMO



## En Renkli MMO Nostale

Kenko isimli bir ırka karşı savaştığımız bu farklı oyunda, beklemediğimiz kalitede bir sınıf sistemiyle karşılaştık. Ek olarak grafikler, oldukça dikkat çekiciydi. Oyun iki boyutlu

olmasına rağmen dünyası o kadar güzel ve o kadar iç açıcıydı ki başına oturup da kalkabilen olmadı. Daha renkli dünyalar için kendisine En Renkli MMO ödülünü veriyoruz.



**LEVEL**  
EN İYİ MMOFPS



## En İyi MMOFPS Point Blank

Counter Strike diye bir oyun vardı hatırlarsanız. Aranızda "O da ne? Hala oynanıyor mu?" diyenler vardır; eminim. Evet, Counter Strike ülkemizde ve dünyada halen bir şekilde oynanıyor fakat artık bir alternatifi var: Point Blank (PB). Ülkemize girdiği günden bu yana akıl almaz bir ivme yakalayan oyun, her geçen gün

gelişmeye devam ediyor. Başarılı bir level atlama sistemine sahip olan PB, her oyuncunun özel bir karakter geliştirmesine ve farklı silahlarda uzmanlaşmasına olanak tanıyor. Bununla da yetinmeyen oyun, o özlediğimiz hızlı FPS dinamiklerini geri getiriyor. İşte bu yüzden yılın En iyi MMOFPS'si Point Blank oldu.

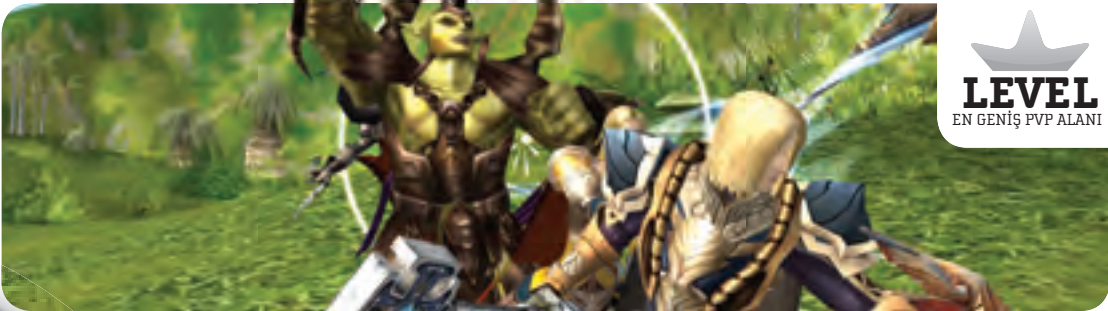
**LEVEL**  
EN İYİ KARAKTER  
GELİŞİM SİSTEMİ



## En İyi Karakter Gelişim Sistemi Prison Tale II

Runes of Magic adıyla kendini duyurduktan sonra bir isim değişimine giden Sonsuz Destan'ın neden bu listede olduğuna şaşırmadığınızı düşünüyoruz. Oyun piyasaya çıktığı andan itibaren büyük bir ilgi gördü çünkü neredeyse her anlamıyla, her detayıyla ilgilenilmiş, kullanıcı dostu bir MMO'ydu kendisi. Bu kadar kaliteli bir oyunun yer-

inde saymasını beklemiyorduk pek tabii ki. Oyun, geçtiğimiz aylarda çıkardığı Elfler'in Destanı isimli eklentiyle kendini tamamen yeniledi, eksiklerini kapattı ve Elfler'i konuk etti. Sunulan iki yeni farklı sınıf ve yeni bölge ise tüm bu gelişmeleri tamamladı. Kısacası Sonsuz Macera, bir eklentinin nasıl olması gerektiğine dair önemli örneklerden biri.



**LEVEL**  
EN GENİŞ PVP ALANI

## En Geniş Pvp Alanı Rappelz

Rappelz çıktığından bu yana çok gelişim gösterdi. MMO-larda görmeye hasret kaldığımız senaryo işini gündeme getirdi ve oyuncuları bir yerden başka bir yere sürükledi. Pet'lerle, yani evcil hayvanlarla da birçok oyun-severin dikkatini çekmeyi başardı. Son eklentisi

Resurrection'sa hem hazırdaki Rappelz oyuncularını sevindirdi, hem de yeni oyuncular kazandırdı. Yenilikler arasında en çok dikkat çeken şeyse şüphesiz ki devasa Pvp alanları oldu. Tam tamına 64 oyuncunun Pvp yapmasına imkan tanıyan Pvp alanlarıyla Rappelz, bizden bu ödülü almaya hak kazandı.



**LEVEL**  
EN İYİ ÜCRETSİZ MMO

## En İyi Ücretsiz MMO Lord of the Rings Online

Bu isim size ne ifade ediyor? Bir efsane? Akıl almaz bir dünya? Kurgu şaheseri? Bence hepsi ve hatta, daha fazlası... Her ne kadar ülkemizde ve dünyanın birçok yerinde çok fazla bilinmese de Yüzüklerin Efendisi serisi, beyaz perdede kendini gösterdiği andan itibaren yitip giden yıllarını, şu geçen 10 yıllık sürede kurtardı. Böyle bir efsanenin eğlence sektörünün zirve noktası olan oyun piyasasına uğramama gibi bir şans yoktu. Gel zaman, git zaman, birçok Lord of the Rings (LotR) oyunu piyasaya çıktı; stratejisinden tutun da TPS'sine kadar envaçeşit LotR oyunu oynadık. Nitekim, dünyası ve kurgusu sebebiyle online olmaya en yakın yaratımlardan biri olmasına rağmen birçoğumuz bu düşünceyi dile getirmeye çekiniyorduk. Sonra LotR Online çıkageldi; efsane bir kitabın ve filmin sonsuz dünyası -Hugo tabiriyle- parmaklarımızın ucundaydı.

LotR Online, akıl almaz dünyası yetmezmiş gibi beraberinde çok kaliteli ırklar / sınıflar ile karşımıza çıktı ve halihazırdaki online oyunları sentezleyen, denge için sınıf eksiltmektense yeni sınıflar ekleyen bir oyun olarak tasarlandı. Bilinenlere LotR dünyasına özel sınıflar da eklenerek oyun içi dinamikleri harika bir hale getirildi. Tanıdık MMO görevleri kadar, grubumuzla yapabileceğimiz envaçeşit görev de içeren LotR Online, büyük bir hikayenin parçası olduğumuz gerçeğini bize sürekli olarak hissettiren neredeyse tek oyun olarak hayatına devam ediyor. Bizi asıl ilgilendiren şeyse, böylesine büyük bir ismin artık tamamen ücretsiz olarak oynanabiliyor olması. Tek bir kayıt sonrasında indirebileceğimiz LotR Online, milyonlarca insan tarafından aktif olarak oynanıyor. Bize bu denli büyük bir oyunu ücretsiz olarak sağlayan LotR Online'a En İyi Ücretiz MMO ödülünü canıgönülden veriyoruz.

**LEVEL**  
EN İYİ MMO-STRATEJİ



## En İyi MMO-Strateji Company of Heroes Online

Ana oyunu ve eklentileriyle bizi İkinci Dünya Savaşı'nın o tanıdık atmosferine dahil eden Company of Heroes, yapı olarak benzerlerinden o kadar farklıydı ki oynayanları kendine bağımlı

hale getirdi. Oyunun bir de online modelini üreten firma biz stratejiseverleri kalplerinden vurdu. Oyunun birçok detayı -ana hatları deforme edilmeden- ustalıkla değiştirildi ve böylelikle Company of Heroes, online oyun dünyasına da damga vurdu.

■ Ertuğrul Süngü

## Dungeon & Heal Taktikleri

Önceden WoW'u bırakma sebebim, oyunun çok kolaylaşmasıydı. Level 60 dediğimiz klasik zamanlardaki mücadelecilik zorluğu, zamanla forumlarda ağlayan (QQ) oyuncular yüzünden iyice yıprandı ve oyun da zeka gerektirmeyen "yumoş" bir kıvama geldi. Ta ki arkadaşımın gazına gelip bir - iki ay oynama niyetiyle aldığım Cataclysm eklentisiyle gelen değişiklikleri görünce ağzım açık kalana kadar. Çünkü sırf ticari kaygılarından dolayı sürekli tribünlere oynadığını düşündüğüm Blizzard, bu sefer oyunu öylesine zorlaştırmıştı ki her şey değişmişti. Değişmeyen tek şey, salya sümük forumlarda ağlayan QQ'lar oldu. Evet, dungeon'lar zor ama oraya doğru zamanda ve doğru niteliklerde giderseniz, üstüne takım halinde oynarsanız, sandığınızdan daha da kolay olduğunu göreceksiniz.

### İletişim

Hayatın her noktasında olduğu gibi, dungeon'larda da iletişim çok önemli. Blizzard, oyuncuların birbirleriyle taktik konuşmasını ve plan yapmasını istiyor. WotLK'de olduğu gibi, "önden Tank gider, ardından grup seyir eyler" zihniyeti artık işlemiyor. Random girdiğim dungeon'larda halen böyle tiplere rastlıyorum ve ölüp duruyoruz. İletişim konusu özellikle CC (Crowd Control) konusunda önem kazanıyor. Buna değinmeden evvel ne zaman dungeon ve heroic dungeon yapmaya hazır olursunuz, ona bakalım. İstesenez de item level'iniz belli bir seviyeye gelmeden dungeon'lara giremezsiniz. Normal dungeon'larda sorun yaşamayacağınızı düşünüyorum ama heroic'ler için minimum item level'iniz 333 olmalı ki bu da yetmiyor. Mesela; Holy Priest için mana regen combat içinde 3300 olmalı, yoksa OOM (Out of Mana) oluyorsunuz. Aynı kıstaslar mutlaka Tank'ların zırhı ve DPS'in hit'i için de geçerlidir ama ben Healer oynadığım için

kıstasları bilmiyorum. Kısacası sınıfınızın neye ihtiyacı varsa araştırın ve o standartlara yükselmeden heroic'lere adım atmayın.

### DPS (Damage Per Second)

Beni en çok çıldırtan kesim DPS oyuncuları oluyor; çünkü WotLK'den kalan bir alışkanlıkla hasar verme yarışına girip CC yapmıyor ve oyunu takip etmiyorlar. Nedir bu CC? CC, bilgisayar kontrolünde olan yaratıkları ya da diğer oyuncuları belli özelliklerinizle kontrol altında tutmaktır. Zıyapmış olursunuz. Dungeon'larda gruplar halinde mob'lar göreceksiniz ve bunlardan bazıları diğerlerine göre daha tehlikeli oluyor. İşte o gruba dalmadan evvel kendi aranızda bunları işaretlemeli, hangilerine CC yapacağınızı kararlaştırmalısınız. CC yapmakla iş bitmez; çünkü her CC'nin belli bir süresi vardır. CC'yi yapan kişi mob'unu izlemeli ve süre dolmadan bunu tazelemelidir. Heroic'leri bitirememenizin en büyük sebebi, yanlış CC yapmanız veya CC yapmamanızdır. O kadar fazla yaratıkla savaşırken grubun aldığı hasarı Healer'ın iyileştirebilmesinin imkanı yoktur. (En azından oyunun başında.) DPS, ayrıca Tank hedefine saldırmalıdır. Bazı oyuncular, Tank hedefini bırakıp, kafasına göre başka bir hedefe saldırıp akli sıra şov yapmaya çalışırlar. Hasar almaya başladıklarında, aynı anda fazladan alınan hasarı iyileştirmek yine Healer'a düşer. Unutmayın ki gereksiz yere alınan her hasar, Healer'ınızı OOM'a yaklaştırır. DPS, Tank agro'yu almadan yaratıklara saldırmamalıdır. Bu saydıklarımı yerine getirmeyen biri varsa hemen grubunuzdan atmanızı tavsiye ederim.

### Tank

Genelde Tank ne kadar iyiyse Healer da o kadar rahat eder.



Healer rahat ederse grup da rahat eder. Tank, doğası gereği grubun başını çektiği için dungeon ve raid taktiklerini bilmeli, mob'ları işaretlemelidir. Gelin görün ki çoğu Tank bunu yapmayı Cüneyt Arkin naralarıyla gruba dalar, ölünce de neden heal gelmediğini sorar. (Alışın buna, hep Healer suçlanır.) Blizzard, yaratıkların -en azından oyunun başında- aynı anda tank'lanmasını istemiyor, aklınızdan çıkarmayın. Tank'lar sabırsızdır, grubun azalan gücüne ya da Healer'ın manasına bakmadan hemen bir sonraki gruba dalarlar, ölünce yine Healer'a neden heal gelmediğini sorarlar. Aslında onları suçlayamıyorum; çünkü klasik dönemini

bilmediklerinden ve WotLK'de bu şekilde oynamaya alıştıklarından biraz akıllı kullanmaya çalışmak zor geliyor. Ayrıca grubunuzdaki Tank'ın eşyalarına mutlaka bakın. Bazısı renklere takıldığı için halen level 80 epikleriyle heroic'lere gelmektedir. Yeşil level 83 - 85 arası eşyalar, mor 80 epiklerinden iyidir. Bu dediklerimi olumsuz şekilde yerine getiren Tank varsa grubunuzdan atın, gitsin. İyi Tank bulduğunuz zamansa mutlaka onunla arkadaş olun, listenize ekleyin.

### Healer

Yeni ek paketin günah keçileri. Bunun nedeni

Blizz'in yeni healing sistemini getirmesi. Örneğin; artık Flash Heal Spam yapamıyorsunuz çünkü tanesini atmak yaklaşık 5.000 mana alıyor. Greater Heal aynı keza. Bu da oyuncuyu doğru anda doğru kişiyi iyileştirmeye zorluyor. Healer olarak çok sıkıntısını çekeceğiniz şey mana tüketimi olacaktır. Mana sıkıntısı çekiyorsanız, sebepler muhtemelen şunlardır.

- 1) Grubunuz CC yapmıyordu ya da yanlış yapıyordu.
- 2) Tank'ınızın eşyaları iyi değildir ya da nabcake'tir.
- 3) Grup üyeleri hasar almaktan kaçınmıyorlardır.
- 4) Grup üyeleri iyi oynamıyordu (Mesela DPS'in az hasar vermesi.)
- 5) Siz Healer oynamayı beceremiyorsunuzdur. (Gerçekle yüzleşmeli.)

Healer oynadığım için biliyorum ki zaten hem oyunu izleyip, hem de milletin sağlık barını takip etmek zor. Üstüne üstelik ilk yapılan yanıfta siz suçlanacağınız için diğer oyuncuların hareketlerini de izleyip hatalarını düzeltmek zorunda kalıyorsunuz. Karakterinizi öğrenin. Mesela Priest ile oynarken mutlaka Chakra'yı kullanın, tek Greater Heal yerine, Heal Spam yapın. Gereksiz bir büyü gibi gözükse de Heal, Chakra ve Renew ile beraber kullanıldığında acil durumlar dışında yeterli iyileştirmeyi sağlar. Eşyalarınızı enchantment'larla mutlaka güçlendirin, illa ki epik düşmesini beklemeyin, paranızı harcayın. Cooldown'larınızı kullanmayı unutmayın. Eğer gereksiz yere hasar alan biri varsa onu kurtarmakla uğraşmayın, bırakın ölsün. Heal alınca şımarrır, ölünce daha dikkatli oynamaya çalışır. **Nurettin Tan**

# MAG

**MAG**, yani Massive Action Game... Zipper Interactive tarafından geliştirilen PlayStation 3'e has FPS oyunu **MAG**, dünya çapında büyük bir oyuncu kitlesine sahip. Geçen yılın başlarında Sony tarafından piyasaya sürülen oyun sadece online olarak oynanabilen bir FPS oyunu. **MAG** oyununda kullanılan yenilikçi sunucu mimarisi sayesinde aynı anda 256 oyuncuya kadar destek verilebiliyor. Oyuncular sekizer kişilik takımlardan oluşuyor, bunlar da kendi aralarında dörder kişilik iki gruba ayrılıyor. Her takım önceden oyunda deneyim ve rütbe kazanmış liderler tarafından yönetiliyor. Oyunu oynadıkça rütbeniz ve karakter istatistikleriniz artıyor. Böylece dilerse lider konumuna geçip savaşı yönetebiliyorsunuz. Elbette ki bu herkese uygun bir durum değil. Herkes lider ya da komutan olmak istemez. Doğrudan savaşmaktan zevk alıyorsanız, takım liderliğini veya çeşitli komutanlık pozisyonlarını başkalarına bırakabiliyorsunuz. Sonuçta herkes Command & Conquer'daki gibi yöneticilik yapacak diye bir şey yok. Hangi konumda olursanız olun, devasa alanlarda koca koca gruplarla savaşmak muhteşem bir deneyim. **MAG**'in derinliklerine daldığınızda yetenek puanlarınızı Assault, Marksman, Close Quarters, Special Ops, Engineering, Athleticism, Vehicles ve Resistances gibi farklı alanlarda değerlendirebileceğinizi görüyorsunuz. Bir yıl gibi kısa bir sürede büyük bir oyuncu kitlesi yaratmayı başaran **MAG** oyununda zırhlı personel taşıyıcılar, tanklar ve uçaklar kontrol etmek de mümkün. Takım liderleri ve komutanların değişik stratejiler düşünerek adeta bir satranç oyunu gibi savaş alanına hükmetmesine olanak tanıyan oyunda kablosuz kulaklık ve mikrofon sayesinde oyuncular birbirleriyle iletişim halinde kalabiliyorlar. Strateji ve taktik söz konusu olduğunda takım oyuncularının kendi aralarında haberleşmesinin ve senkronize hareket etmesinin ne derece önem arz ettiğini tahmin etmek zor olmasa gerek. **MAG**'deki oyun modları şöyle: Escalation, Suppression, Sabotage, Acquisition, Interdiction ve Domination. Hikaye örgüsü olarak **MAG**, 2025 yılında geçiyor. Globalleşen dünyada büyük güçlerin baş edemediği ufak çaplı organizasyonlar başkaldırı gösteriyor. Bu tıpkı şuna benziyor: İki yetişkin adam birbirini döverse ikisi de darbe alır ama bir yetişkin insan milyonlarca karıncayla baş edemez. Karınca insandan daha küçüktür ama milyonlarca karınca sürüler halinde insana saldırdığında; gözüne, kulağına girmeye başladığında insanı alt edebilir. Oyunda "Millennium Accord" adı altındaki kurala göre hiçbir ülkenin askeri, ülke sınırlarını terk edemez. Dünya barışını sağlamaya yönelik olan bu kural, sadece özel askeri firmalar için bağlayıcı değil. Bu özel firmaların askerleri her yerde, parasını veren herkes için çalışma avantajlarına sahip. Dolayısıyla karıncalar gibi baş etmesi zor bir güç halinde dünyayı tehdit ediyor.



## Uğur Atalan Röportajı

*Ülkemizde multiplayer / online oyunculuğun büyük bir kısmını PC sahipleri oluşturuyor, konsol sahipleriyle halen azınlık halindedir. Ne var ki konsollarda da iddialı, hatta beklenin üzerinden başarı elde eden oyuncular yok değil; üstelik bu başarı, belki de birçoğunuzun adını dahi duymadığı bir oyundan, PlayStation 3'e özel olan MAG'den geldi. Multiplayer FPS türündeki MAG'i kendine hedef belirleyen bir Türk, dünya çapında bilinen adıyla BiGBOSS\_UGUR, MAG'in dünya sıralamasında çok uzun süredir lider durumda ve koltuğu için tehdit oluşturabilecek kimsecikler de yok çevresinde. Evet, böylesine büyük bir başarıya ulaşılmışken ve hem oyun, hem de dünya liderimiz pek duyulmamışken kendisiyle röportaj yaptık ve oyunun nasıl olup da bu noktaya geldiğini öğrenmek istedik. Bazı cevaplar sizi bir hayli şaşırtacak...*

**LEVEL: Oynadığınız ilk FPS hangisiydi? Online olarak oynadığınız ilk FPS nedir?**

**BiGBOSS\_UGUR:** Oynadığım ilk FPS oyunu Resistance: Fall of Man, ilk online FPS deneyimim **MAG**.

**LEVEL: MAG oynamaya ne zaman başladınız? Neden MAG'i seçtiniz? İddialı olduğunuz başka FPS'ler var mı?**

**BiGBOSS\_UGUR:** Yaklaşık dokuz ay oldu. **MAG**'i

gerçekten "old school" bir tarza sahip olduğu için beğeniyorum. **MAG** dışındaki oyunlarıyla denemedim.

**LEVEL: MAG'de sizi çeken ve dünya birinciliğine kadar götüren motivasyonunun kaynağı nedir?**

**BiGBOSS\_UGUR:** Karşınızdaki rakiplerin çok iyi olmaları.

**LEVEL: Günde kaç saat MAG oynuyorsunuz? Oyun, özel hayatınızı ne yönde etkiledi?**

**BiGBOSS\_UGUR:** Günde yaklaşık beş saat oynuyorum. Özel hayatımıysa fazla etkilemedi.

**LEVEL: Bir FPS oyunu sayesinde şöhreti yakalamak nasıl bir duygu? Yapımcılar ve dünyadaki diğer MAG oyuncuları tarafından tanınmak ve saygı görmek nasıl bir şey?**

**BiGBOSS\_UGUR:** Gerçekten gurur verici. Oyun yapımcıları bile bana tebrik mesajı gönderiyorlar, yabancı oyuncuların da hayranlığını kazanmak gurur verici.

**LEVEL: MAG'de lider misiniz, komutan mısınız, yoksa direkt olarak burun buruna çarpışan bir asker mi?**

**BiGBOSS\_UGUR:** Bu bir takım oyunu, takımındaki herkes lider ve komutan ama stratejiyi





belirleyen ben oluyorum.

**LEVEL:** Klanınız kaç kişi? Tek kişilik bir ordu musunuz, yoksa takımla bir bütün mü?

**BiGBOSS\_UGUR:** Klanımız 112 kişiden oluşuyor. Takımla bir bütünüz ve klanımızda sanat camiasından, ordu mensubu, avukat ve benzeri kesimlerden arkadaşlarımız bulunmaktadır.

**LEVEL:** Lakabınız var mı? Size "Terminator" diyorlarmış?

**BiGBOSS\_UGUR:** Bana genelde "başkan" diye hitap ediyorlar ama ben "big boss" demelerinden keyif alıyorum.

**LEVEL:** Bir multiplayer FPS dünya lideri olarak size göre PC'deki ve PlayStation 3'teki en iyi FPS hangisi?

**BiGBOSS\_UGUR:** PlayStation 3'te tartışılmaz bir şekilde MAG. PC'de ise oyun oynamıyorum.

**LEVEL:** Son olarak MAG hakkında ve/veya MAG oyuncularına vermek istediğiniz bir mesaj var mı?

**BiGBOSS\_UGUR:** Diyeceğim o ki oyuncular burada kendilerini kanıtlamalıdır. MAG, bünyesinde çok ciddi oyuncuları barındıran bir oyun ve yeni gelecek arkadaşlara da tavsiyem, mutlaka takım halinde oynamaları. Tüm Türkiye'den gelecek olan arkadaşları klanımıza bekliyoruz. SVER'deki klanımız "TR ATATURK", Valor'dakiyse "TR AYYILDIZ". Bana ulaşmak isteyen oyuncular için PlayStation Network'teki kullanıcı adımsa "BiGBOSS\_UGUR". Her akşam benim birlikte olan, birlikte oynadığım tüm arkadaşlarıma çok teşekkür ediyorum, beni birinciliğe taşıdıkları için. Çok teşekkürler, iyi çalışmalar.

# PCnet Şubat sayısı

66 tam sürüm oyun, Pardus 2011 ve Ashampoo HDD Control hediye!

**YOLUNUZU BULUN!** 4.3 inç navigasyon cihazlarını test etki

**HANGİ TABLET?** Popüler tabletler ve işletim sistemleri

**PCnet** bilgisayar ve internet dergisi

**2 DVD HEDİYE**  
Tam sürüm oyun DVD'si ve PCnet Şubat DVD'si

**DOWNLOAD USTASI OLUN**

İnternette her türlü dosyayı ve içeriği bulup indirmenin inceliklerini öğrenin, dosya paylaşımında son trendleri tanıyın

Aradığınızı bulun Download yazılımları  
HotFile, RapidShare, FileSonic, FileServe  
BitTorrent ile paylaşım P2P ağları

**FIREFOX 4**  
Firefox 4'le gelen şahane özellikleri ve yenilikleri yakından tanıyın; araçlar ve eklentilerle tarayıcınızı geliştirin

**ŞÖHRET OLUN!**  
Bir bilgisayar ve webcam'le kuracağınız online TV kanalınız sayesinde milyarlara ulaşabilirsiniz

**SEVGİLİLER GÜNÜ**

**TEKNOLOJİ VE SAĞLIK**



# Donanım

Lenovo'dan yeni IdeaPad'ler...

**Ş**imdiye kadarki en şık, en zarif Lenovo IdeaPad ile karşı karşıyayız. Test merkezimizde güzelliği ve zarafetiyle salına salına diğer laptoplara çalım atan, Lenovo IdeaPad Z560 hafifliğiyle de dikkatleri üzerine çekiyor. Pili dahil sadece 2

kilo 560 gram ağırlığındaki zarafet güzeline işlemcisi Core i5 460M, RAM belleği 3 GB DDR3 ve ekran kartı da DirectX 10 desteği bulunan nVidia GeForce 310M. Lenovo IdeaPad Z560'ın göze çarpan tek handikabıysa DirectX 11 desteğinin bulunmaması.



100

## Microsoft Sidewinder Mouse

Şu mouse olayı, işin uzmanından özel tavsiyelerle aydınlanıyor.



102

## Haber

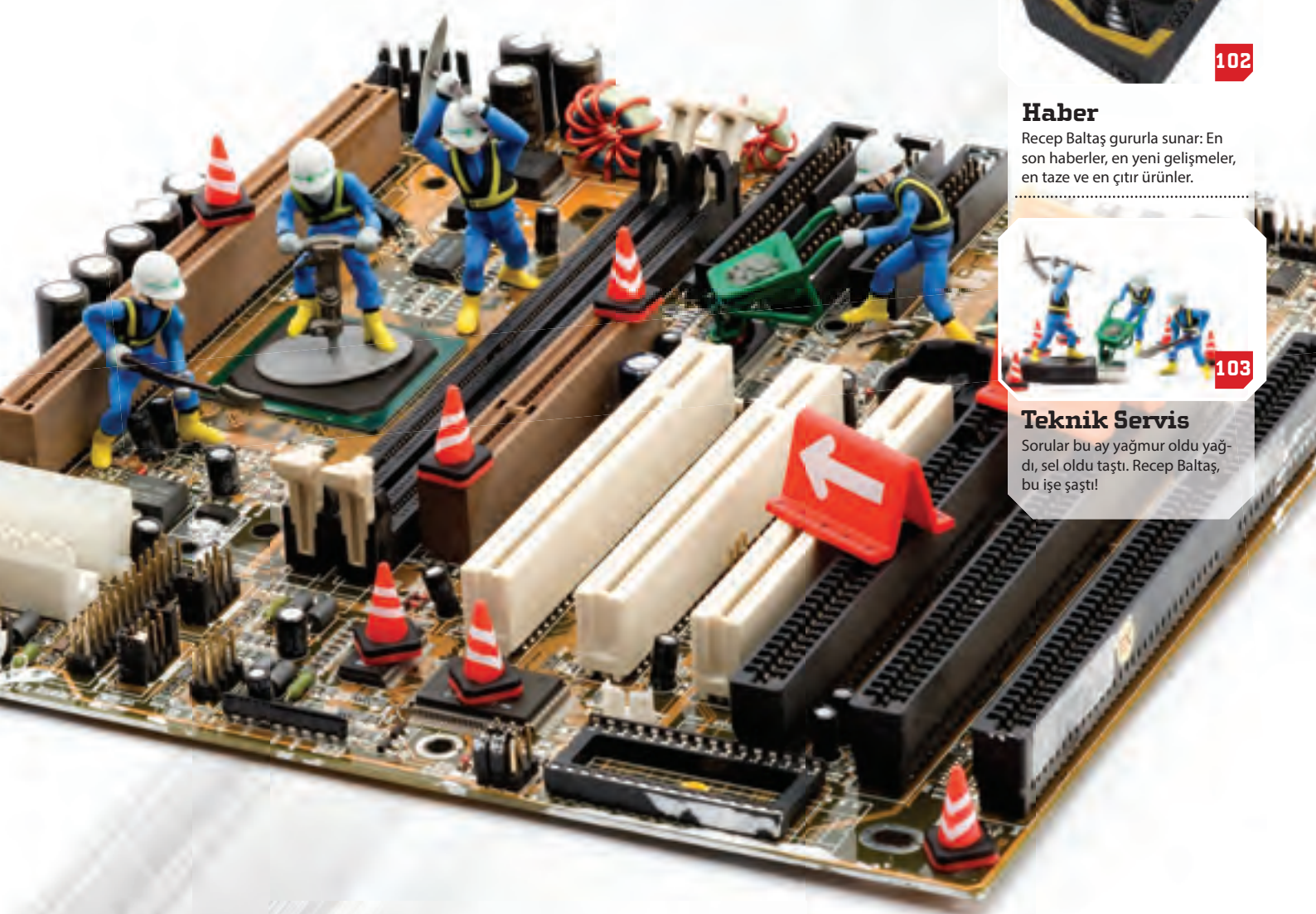
Recep Baltaş gururla sunar: En son haberler, en yeni gelişmeler, en taze ve en çıtır ürünler.



103

## Teknik Servis

Sorular bu ay yağmur oldu yağdı, sel oldu taşı. Recep Baltaş, bu işe şaştı!



## Puanlama Sistemi

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



## Altın

10 üzerinden 10 alan ürünler



## Gümüş

10 üzerinden 9 alan ürünler



## Bronz

10 üzerinden 8 alan ürünler



Lenovo hiç olmadığı kadar şık bir kasada başarılı bir performans sunuyor.

## Lenovo IdeaPad Z560

Alüminyuma şekil vermek

**I**deaPad Z560, tasarım konusunda şimdiye dek test ettiğimiz bütün Lenovo'lerden ayrılan, Lenovo'nun adeta kendini aştığı bir ürün. Daha kutusunu açar açmaz standart adaptörlerden çok daha küçük olan adaptörüyle dikkat çeken Z560, piyano siyahı bir dış kaplamaya sahip. Pil dahil 2 kilo 560 gram ağırlığında olan ürün, boyutuna göre de gayet hafif. Adaptörü de işin içine kattığımızda ise toplam ağırlık 2.9 Kg'a ulaşıyor ki bu da taşınabilir fakat bazen bel ağrılarınızı azdıracabilecek bir ağırlık. Z560'in kapağını açtığımızda şık tasarımın izlerini burada da görüyoruz. Döküm fırından çıktıktan hemen sonra taze fırçalanmış gri metal kaplama yüzey, klavyenin çevresine apayrı bir hava katarken bu tasarıma touchpad'in de uyması hoş bir ayrıntı olarak göze çarpıyor. Lenovo burada Apple gibi yekpare –bu kelimeye bayılırım- bir gövde tasarlamış.

### TEKNİK ÖZELLİKLER

Ekran:	15,6" LED HD Ready
İşlemci:	Intel Core i5 460M 2.53GHz
Bellek:	3 GB DDR3
Sabit Disk:	500 GB SATA
İşletim sistemi:	Windows 7 Home Pre.
Ağırlık:	2.8 Kg

Lenovo, bazı Windows 7 yüklü dizüstü bilgisayarları ile birlikte "Enhanced Experience" adını verdiği bir teknoloji sunuyor. Bu teknoloji sayesinde bilgisayarlar normalden daha hızlı açılabilir. Z560 da bu teknolojiye sahip bir ürün ve yaptığımız testlerde 30 saniye gibi kısa bir sürede sıfırdan masaüstüne gelmeyi başardı. Bu başarının ardındaki en büyük etken ise EFI tabanlı yeni BIOS. Intel'in rota sınıf performans işlemcisi Core i5 460M ile gelen ürün, yine 3 GB DDR3 bellek ile donatılmış durumda. Sabit disk ise 500 GB'lık Western Digital WD500BEVT. Lenovo işletim sistemi olarak 64 Bit Windows 7 Home Premium kullanarak da beğenimizi kazandı. Üründeki ekran kartı ise nVidia GeForce 310M. Z560 ile oyun oynamak isteyenler mutlaka olacaktır. Fakat soldan ikinci rakamı 1 olan bu ekran kartı giriş seviyesinde yer alıyor ve yüksek grafik gücü gerektiren bilgisayar oyunlarını oynatabilmesi pek de mümkün değil. Yine ekran kartında DirectX 10 desteği olmasına karşın oyun geliştiricileri tarafından daha çok kabul gören yeni teknoloji DirectX 11 maalesef bulunmuyor. Bu da yeni nesil oyunlar için bir başka engel. Tüm bunların yanında Lenovo'da 15.6 inç büyüklüğünde LED arka aydınlatmalı LCD ekran yer alıyor. 1366 x 768 çözünürlüğündeki bu ekran düşük güç tüketimi ve yüksek kontrast oranıyla beğenimizi kazandı. ■ **Recep Baltaş**

### Lenovo IdeaPad Z560



- +Şık alüminyum tasarım
- +Başarılı performans
- +Hafif yapı
- Oyunlarda yetersiz

Fiyat: 899 \$ + KDV

İthalat: Lenovo

Web: www.lenovo.com.tr

Puan: 7/10

SideWinder ilk başlarda zor alışacağınız, alıştıktan sonra da elinizden düşürmeyeceğiniz bir fare.



## Microsoft SideWinder



Yeni laptop, yeni oyun keyfi

**M**icrosoft'un, uzun süre sonra test merkezimize gönderdiği oyuncu faresi SideWinder, aslında çok yakından tanıdığım bir ürün. Zira kendi bilgisayarımda SideWinder'ın kardeşi olan X5'i kullandığımı belirtmek istiyorum. İlk başlarda yadırgadığım ve elime bir türlü oturmayan bu fareden şu anda vazgeçemediğimi itiraf etmek istiyorum. Öyle ki, farem bozulursa dahi yine aynıısından alacak kadar SideWinder X5'e alışmış durumdayım. Peki bu fareyi kendine çeken özellikler neler?

Öncelikle farelerin en büyük özelliği olan kemirme yeteneklerinden başlayalım. Şaka

bir yana SideWinder'ın benî en çok cezbeden yanı avucunuzun içini dolduran tasarımı. Bu tasarımı her iki tarafta yer alan yumuşak kauçuk ile güçleştiren Microsoft, fareyi etkili bir biçimde kavramanızı sağlıyor. Öte yandan eli terleyenler için farenin içerisinde bir fan olması fena olmazdı. Bazılarına bu bahsettiğim özellik sıra dışı gelebilir fakat bazı büyük üreticilerin fanlı Gamepad'leri bile mevcut. Ürünün üzerindeki düğmelere baktığımızda standart sağ tık, sol tık ve metal scroll tuşunun yanında iki adet yan tuş ve üstte de bir adet hızlı başlat tuşu görüyoruz. Microsoft'un nerdeyse bütün fareleriyle çalışan ve yeni güncellenen IntelliPoint yazılımı ile tüm bu tuşlara farklı işlevler atayabiliyorsunuz. Örneğin tek tuşla Vista veya 7'de yer alan "Oyunlar" penceresini ekrana getirebiliyorsunuz. Bu işlev tuşlarının haricinde üründe üç tuş daha yer alıyor. Kaydırma tuşunun hemen ardında yer alan bu tuşlar ile farenin DPI, yani inç başına nokta tarama ayarını belirliyorsunuz. Örneğin strateji oyunları oynarken fareyi hızlı hareket ettirmeniz gerekiyor, bu durumda DPI ayarını yükseltiyorsunuz. FPS oyunlarında ise mümkün olduğunca iyi nişan almanız gerektiği için DPI ayarını düşürüyorsunuz. Günlük kullanımda

ise her ikisinin ortasını seçebilirsiniz. Eğer bu ayarlardan farklı bir ayar istiyorsanız da sorun değil zira IntelliPoint ile kendi DPI değerini de ayarlayabiliyorsunuz. Ürünün sağ alt tarafına yerleştirilen minik bir çekmeceye koyabileceğiniz 5 ve 10 gr'lık ağırlıklar ise farenin kullanımını dilediğiniz gibi ayarlayabilmenizi mümkün kılıyor. Yine ürünün altındaki ayakları da kullandığınız zemine göre değiştirebiliyorsunuz. Bu ayaklar ve ağırlıklar özel bir kabta saklanabiliyor. Bu kabı aynı zamanda fare kab-

ceğiniz 5 ve 10 gr'lık ağırlıklar ise farenin kullanımını dilediğiniz gibi ayarlayabilmenizi mümkün kılıyor. Yine ürünün altındaki ayakları da kullandığınız zemine göre değiştirebiliyorsunuz. Bu ayaklar ve ağırlıklar özel bir kabta saklanabiliyor. Bu kabı aynı zamanda fare kab-

### TEKNİK ÖZELLİKLER

Arabirim:	USB 2.0
Teknoloji:	Lazer
Tarama:	2000 DPI Avago
Tuş Sayısı:	9
İşletim sistemi:	XP, Vista, 7
Diğer:	Ayarlanabilir ağırlık ve ayaklar

losunun uzunluğunu kısıtlayan bir kutu olarak kullanarak kablo karmaşasından da kurtulabiliyorsunuz. Ufak bir ayrıntı ise farenin DPI ayarını görebileceğiniz LCD göstergesi. Sonuç olarak baktığımızda SideWinder, Microsoft'un Xbox 360 ve Kinect'ten sonra oyunculara sunduğu en büyük nimetlerden biri. Son olarak Games for Windows Live'i Türkiye'de de istediğimizi belirtmeden geçmeyelim.. **Recep Baltaş**

### Microsoft SideWinder



- +Ergonomik tasarım
- +Yüksek performans
- +Kişiselleştirilebilir ayarlar
- +Farklı profil desteği

Fiyat: 90 TL + KDV

İthalat: Logosoft

Web: www.logosoft.com.tr

Puan: 9/10

## MSI'n yeni oyuncu GT680

**K**im demiş dizüstü bilgisayarlar masaüstü bilgisayar performansı sunamaz diye? MSI'n yeni jenerasyon GT680 oyuncu bilgisayar, sadece yeni jenerasyon dört çekirdekli Sandy Bridge Core i7 işlemciyi ve nVidia'nın grafik canavarı GTX 460'ı beraberinde getirmekle kalmıyor, dört adet DDR3 bellek slotuyla RAM kapasitesini de 16 GB'a çekiyor. Tabii ki bu bilgisayara artık mekanik disk takmak ayıp olacağı için MSI, çift SSD ile RAID yaparak performansın adeta suyunu çıkarıyor. Bilgisayarların performansını değerlendiren PCMark Vantage'da skorları alt üst eden GT680, artık uzaktan bakacağınız bir PC değil ve bu ay bizzat ülkemize giriş yapacak olan bir şaheser.

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



## 1 GB HD 6950 yolda

**Ü**lkemizde her ne kadar cahil bakkallar ve okuma alışkanlığı olmayan, kulaktan dolma bilgilerle alışveriş yapanlar yüzünden aksi bilinse de ekran kartlarında bellek, en önemsiz bileşenlerden biridir. Buna en güzel örneklerden biri de ilk başta 2 GB bellekle piyasaya çıkan ama şimdi daha uygun fiyata satılabilmesi için 1 GB'lık bir sürümü piyasaya çıkarılacak olan HD 6950. nVidia'nın GTX 560 Ti modeliyle karşılaştıracak olan bu yeni 1 GB bellekli HD 6950, 2 GB'lık modelden yaklaşık 50 Dolar daha ucuza satılacak. Kartın en önemli değerleri olan bellek veri yolu, bellek tipi ve bellek frekansı ise değişmeyecek.

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

## FSP'den 80Plus Gold sertifikalı güç kaynakları

**G**üç kaynaklarının verimliliğini test edip sertifikalandıran 80Plus organizasyonundan sonra üreticiler arasında kıyasıya bir yarış başladı diyebiliriz. Öyle ki organizasyonun belirlemiş olduğu en üst seviye olan ve güç kaynağının %90 oranında verimli olduğunu ispatlayan Gold sertifikası, birçok firma tarafından elde edilince organizasyon çıtayı bir kez daha yükselterek 80Plus Platinum sertifikasıyla çıkageldi. %20 yükte %87, %50 yükte %90 ve %100 yük altında %87 verimlilik sunan FSP Aurum serisi güç kaynakları da işte bu başarılı ürünlerden. "80Plus sertifikası olmayan güç kaynaklarını satın almayın." diyerek haberimize son noktayı koyuyoruz.

**Bilgi için:** [www.fsp-group.com.tw](http://www.fsp-group.com.tw)





# Teknik Servis

Donanım sayfalarımızın müdavimler arttıkça Türkiye'deki bakkallar kaçacak köşe aramaya başlıyorlar. Dergilerini yeni açanlar için bakkallardan bir kez daha bahsetmek istiyorum: Bu arkadaşlar, büyük marketler gelince bakkallığı bırakıp bilgisayar sektörüne geçmişlerdir. Bu yüzden ekran kartını kiloyla yani yeni hesap GB ile satarlar. Okuma yazmayı eski bakkal defterinden öğrenmişlerdir “ne kadar ekmek o kadar köfte” yerine bütün köfte benim olsun isterler. Bu yüzden mahalle aralarındaki bakkallardan uzak durun, ekran kartı alırken ilkokul talebeleri gibi “abi bu kaç GB” diye sormak yerine “soldan ikinci rakam neydi hafız!” deyin, paranızı çöpe atmayın. Sağlıcakla kalın.

**S:** 1. AMD niye 6870 GPU sunu 5870 e göre FPS değerlerinde daha düşük sunacak bir şekilde üretti?

2. PS3'ü monitörde kullanabilir miyim? Kullanabilirsem bana bir monitör önerir misin?

3. 167. sayıda PS3'te 8 çekirdek var ama biri fabrikadan kapalı geliyor dedin. 8. çekirdek şu an açılmıyor mu? Yoksa Sony bunu bir koz olarak mı saklıyor?

4. Sony PS3 uyumlu VGP-BMS80 bir mouse çıkartmış ama UT3 hariç diğer oyunlarla uyumlu değil. Bana varsa PS3 oyunlarıyla uyumlu bir klavye-mouse seti önerebilir misin yoksa Sony böyle bir şeye yakın zamanda el atar mı? *İhsan Kahveci*

**C:** 6000 serisi ile firma ekran kartı isimlendirme sisteminde hafif bir değişiklik yaptı. Şimdi 5870 ile aynı performansı 250 TL daha ucuza HD 6870 ile alıyorsun. Daha iyi olmadı mı? PS3'ü tabii ki de moni-

töre bağlayabilirsin. Buradan monitörlere göz ativer: [goo.gl/nX1ak8](http://goo.gl/nX1ak8). Çekirdeğin kapalı gelmesindeki neden, üretim esnasında o çekirdeğin defolu olma ihtimali. Açılmayacak bir koz da değil. Ayrıntılı bilgi için bakabilirsin: [goo.gl/Q8IzB](http://goo.gl/Q8IzB) Oyunlarla uyumluluk konusunda kesin bir bilgi mevcut değil. Fakat PS3 ile uyumlu klavye ve fareler listesine buradan bakabilirsin: [goo.gl/a7mBa](http://goo.gl/a7mBa)

**S:** Bir kaç hafta önce masaüstü bilgisayarımı bir upgrade ettim. Ama sanırım bir sorun var. Aldığım parçalar: AMD Phenom II X4 965 Black Edition, Gigabyte GA-890GPA-UD3H ve Kingston 4 GB 1600MHz DDR3 HyperX. Hepsini bir güzel yerleştirdim. Güç Kaynağım ise OCZ Fatality Serisi 700W Gamer 80Plus Power Supply. İşletim sistemi olarak ise Windows 7 Ultimate 64 Bit kullanıyorum.

Anakart ile birlikte gelen program olan Easy Tune'da RAM'lerimi 1600 Mhz olmalarına rağmen 667 Mhz görüyor. Sistemde beklediğim performansı vermiyor, sanırım sorun RAM'lerin frekans sorununda. Acaba neden böyle yapıyor olabilir? BIOS'tan ayarı var mıdır? Varsa nerde olabilir? Emir Balkan

**C:** Öncelikle bilgisayarının neye göre yavaş olduğunu belirtmen gerek. Eğer oyunlarda bir yavaşlık varsa, ekran kartını belirtmelisin. Satın aldığın parçalar gayet başarılı. RAM frekansına gelince, RAM'lerinin 667 MHz değil, aslında 1333 MHz hızında çalıştığını söylemeliyim. Zira RAM'ler çift kanal olarak çalışır ve bu da  $667 \times 2 = 1333$  MHz'e denk gelir. Bu değer de gayet normal bir değerdir. 1600 MHz için senin 667 değerini 800 yapman gerekir. Fakat bu da overclock demektir ki sadece RAM değil, işlemci de bu durum- ▶

► **da daha hızlı çalışmalıdır. Bu konuda bilgin yoksa BIOS'tan frekans ayarlarıyla oynamamayı tavsiye ederim. Ekran kartını da belirtirsen kesin bir sonuca varalım.**

**S:** Ben "Acer AS5742G-5466G64" dizüstü bilgisayar aldım. Oyun oynarken çok ısınıyor, oyundan atıyor. Bana iyi bir soğutucu önerir misin? Net bir fiyat limitim yok ama fiyatı uçuk olmasa da iyi olur. *Ahmet Dağtaş*

**C:** **Ürün ısınmadan kapanıyorsa bu sorunu soğutucu ile göz ardı etmek yerine ürünü servise gönder ve fanlarını temizlettir. Ayrıca BIOS güncellemesi de yaparsan, ürünün fan algoritması güncellenmiş olabilir. Bu da ısınmadan kapanmanın önüne geçebilir. İlla da soğutucu dersen, çok fanlı ve ürünün her yerini soğutan bir ürün al derim. Fanların hızı da ayarlanabilir olmalı.**

**S:** Bir ay önce Casper Nirvana marka bir dizüstü bilgisayar aldım. Sistem özellikleri ise Intel Core i5 CPU M450 2.40 GHz, 3 GB RAM, Ekran kartı nVidia GT335M, Windows 7 Home Basic. Sence bu bilgisayarla yeni çıkan oyunları oynarken bir zorluk yaşar mıyım? Soru olarak bilgisayarın aldığım yerde 2 GB ekran kartı 1 GB harici diyor bu harici olan 1 GB'ı nasıl kullanıma sokabilirim? *Özcan Yavuz*

**C:** **Öncelikle o bilgisayarın almakla hata ettiğini üzülerek belirtmek isterim. GT335M gayet hızlı bir kart, HD 5650 ile neredeyse eşit, ama bir farkla: DirectX 11 desteği yok. Yeni oyunları sorunsuz oynayabilirsin fakat DirectX 11'den mahrum bir biçimde. Her zaman diyorum, ekran kartında belleğin önemi yok. Bu yüzden o 1GB'ı nasıl kullanacağını sorusunu saçma sorular kısmına havale ediyorum.**

**S:** Geçtiğimiz gün ASUS anakartlı AMD Athlon II X2 3.2 GHz çift çekirdek ve 2 GB Corsair RAM ile bilgisayarımı yeniledim. Fakat bilgisayarını ilk aldığımda normal ATI'nin sürücülerini yoktu, kendim güncel sürücüyü yükledim. Bundan sonra atıdvigaxx tarzında sürekli mavi ekran hatası almaya başladım. Eski sürücüye döndüm, sonrasında problem ortadan kalktı fakat verim alamıyorum bu onboard ekran kartından. Bu arada ekran kartım AMD760G olarak geçiyor: ATI Readon HD 3100 Model. Şimdi sorum şu hangi isim altına kayıtlı sürücü indireceğim? *Birand Er*

**C:** **Sevgili Birand kafayı sürücülerle bozacağına güzelim bilgisayarına bir Windows 7 satın alsaydın bu sorunların hiç biriyi uğraşmak zorunda kalmazdın. atıdvigaxx hatası, Windows XP'deki eksik güncellemelerden dolayı çıkıyor ve bunu biz daha önce en saçma donanım soruları kısmında cevaplamıştık. Bırak XP'yi ve al Windows 7'yi. Bu arada o ekran kartının soldan ikinci rakamına baktığında performansını daha iyi anlayabilirsin...**

**S:** Desktop bilgisayarım (toplama) Intel işlemci 2.6ghz Dual Core, Asus anakart (maalesef modelini bilmiyorum), 4 GB RAM, ATI Radeon 3870 ekran kartına sahip.

Yaklaşık üç yıl önce eşim tarafından hediye olarak alındı. O dönemde beri belli aralıklarla sorun çıkmakta. Bir kaç ay normal çalıştıktan sonra genelde kilitlenmeler başlıyor. İlk başlarda Windows nedeniyle olduğunu düşünerek format çekiyor ve tekrar Windows XP kuruyordum. Kısa bir süre sorunu gideriyor sonra tekrar kilitlenmeler başlıyordu. Her açmaya çalıştığımda "Disk boot error" yazısıyla karşılaşıyordum. Öncelikle yeni 4 GB RAM aldım, ama bu sorunu çözmedi. Aynı sorun devam etti. Sonra size mail attım ve bana ekran kartımın tozdan dolayı kilitlenmeye neden olabileceğini söylediniz. Gerçekten ekran kartının fanı tamamen toz dolmuştu. Kartın üzerindeki fanı söktüm ve yeni fan aldım. Bu sorunu bir süre çözdü. Oyunlardaki kilitlenmeler düzeldi, ancak bilgisayarın açılışındaki kilitlenmeler artarak devam etti. Bunun üzerine hard diskte bad sector olması ihtimalini düşünerek yeni bir disk aldım. Sorun tamamen düzeldi diye mutlu üç ay geçirmemi takiben lanet kilitlenmeler önce oyunlarda, sonra oyun ve açılışa tekrar başladı. Çoğunlukla "disk boot error" hatası veriyor, bazen bu aşamayı geçip Windows yazısı ile beklemeye başlıyor ancak açılmıyor, bazen Windows hata ekranına geçiyor, ancak "Çalışan son ayarlara dön" dememe rağmen yine açılmıyor, güvenli kipte de açılmadı. Ayrıca Setup menüsüne giremiyorum, 15 reboot'tan sonra girdiğim menüde "boot device priority"de CD ROM seçip Windows CD'sini koymama rağmen Windows Setup'ı açılmıyor. Yani bilgisayar tamamen iptal oldu. Size göre sorun ne olabilir? Değişmeyen bir anakart, işlemci ve güç kaynağı kaldı. Güç kaynağı ne bilmiyorum ama yetersiz olduğunu pek sanmıyorum. Acaba Board ile ilgili bir sorun mu? Gerekirse bana "200-300\$ harca şunları şunları toptan değiştir" deyin. Anakart değişecekse bu eski sayılabilecek parçaları kullanabileceğim bir board söyler misiniz? Bu bilgisayarla amacım oyun oynamaya devam etmek. Ancak işim dolayısıyla pek oyun oynayamıyorum. O yüzden tamamen güncel bir sisteme çok fazla para vermeme gerek yok. Mesela bir Fallout New Vegas'ı çalıştırsa beni bir - iki ay oyalasın, ama gerekirse dediğim gibi 300-400\$ harcamamda sakınca yok. Bu şartlarda öneri verirseniz sevinirim. *Bekir Tan*

**C:** **Bekir Bey, sorun çıkararak parçaları değiştirmiş ya da onarılmış. Sonrasında çıkan sorunlar ise yeni gözüküyor. Asus anakartın marka ve modelini belirtmemişsiniz fakat kısa süre önce Asus anakartlarda elektrolit kapasitörler kullanılıyordu ve bu kapasitörlerin ömrü kısa oluyordu. Tahminim şu durumda anakartınızın miadını doldurmuş. 300 - 400 dolara çok rahat bu sistem tamir edilebilir. Fazla masrafa hiç gerek yok. Şimdi öncelikle anakartı değişelim ve elinizdeki işlemciye uygun bir anakart seçelim. LGA 775 soket işlemciniz var anladığım kadarıyla. Bu durumda MSI'nın bu modeli kaliteli bileşenleri ile başarılı bir tercih: <http://goo.gl/dlup2> Ürünü satın almadan önce buradan işlemci destek listesine bakmayı da unutmayın: <http://goo.gl/OZDbG> RAM'leriniz büyük ihtimalle DDR2. Onları**

**da DDR3 Yapmamız gerekecek. Uyumlu modeller: A-DATA, G-Skill, OCZ, Geil ve Kingston'ın 1333 MHz hızında çalışan kitleri. Bu ürünlere buradan bakabilirsiniz: <http://goo.gl/gPLvI> Bunun dışında değişmesi gereken bir parça yok. Fakat illa ki güç kaynağını değiştirmek isterseniz bunlardan birini alabilirsiniz: <http://goo.gl/tTVC> Son olarak bu güzelim sistemi XP ile heba etmeyin, tez zamanda Windows 7'ye geçin.**

**S:** Senin de bildiğin üzere AMD yeni 6000 serisini piyasaya çıkardı. Biz 6000 serisi kartları 5000 serisiyle neye göre karşılaştıracağız. Yani yeni çıkan HD Radeon 6870'le 5870'imi yoksa 5770'imi kıyaslayacağız. Halef-selef durumu kafamı karıştırmış durumda. İbrahim Orbay  
**C:** **HD 6870, 5870 ile aynı performansa sahip ama 250 TL daha ucuz. Yani bu durumda kartların modelleri ve performansları aynı ama fiyatları daha uygun olarak düşünebilirsin. Tabi bu durumda her halükarda 6000 serisi tercih edilmeli. Soldan ikinci rakam da her zamanki gibi en az "5" olmalı.**

**S:** Windows 7 64bit, i7 860 2.80 GHz, 6 GB DDR3 RAM, MSI H55M-P31, ATI Radeon HD 5500.  
1- Bu sistem beni ne kadar götürür?  
2- C sürücüsünde pagefile.sys şeklinde dosyalar oluşmuş durumda ve silemiyorum da. Ayrıca bütün dosyaların uzantısı ismin yanında yazıyor (Green Day-Holiday.mp3 şeklinde). Bunu nasıl yok ederim. *Mert Sertel*  
**C:** **Sistem gayet başarılı fakat ekran kartı çok zayıf kalmış. En az HD 5670 olmalı. Ekran kartı açısından çok dengesizlik var. 6 GB bellek takıyorsun ama ekran kartın 50 liralık? Sence burada bir sorun yok mu? Bu ekran kartıyla oyunlardaki karakterleri çöp adam olarak görebilirsin. Sisteme en iyi gidecek ekran kartı ise HD 6850'dir. Pagefile.sys'ye dokunma. Sistem takas dosyasıdır. Klasör uzantılarını gizlemek için: Başlat>Arama kutucuğu>Klasör Seçenekleri>Görünüm>"Bilinen dosya türleri için uzantıları gizle" seçeneğini işaretleyebilirsin.**

**S:** Bilgisayarımı yaklaşık bir hafta kadar önce yeniledim fakat o gün bu gündür hata veriyor. Sistem AMD Phenom 2 X4 945, HD 5770 1 GB, 4 GB RAM, MSI 870A Fuzion ve 500 Watt güç kaynağında oluşuyor. Sorunlarım ise bilgisayarına Windows 7 64 bit kurduktan sonra hep mavi ekran hatası vermesi oldu. Bunu nasıl düzeltebilirim? Önceden 32 bit kullanıyordum ancak bir sorun yoktu. Şimdi RAM'lerden bir tanesini çıkarmak zorunda kalıyorum o zaman hata vermeyi kesiyor, ne önerirsin?  
**C:** **Çıkardığın RAM arızalı anladığım kadarıyla. Zira o modülü çıkardıktan sonra hatalar yok oluyorsa o modülün bozuk olma ihtimali çok yüksek. Tavsiyem buradan <http://goo.gl/VzUJB> Memtest86+ programını indir. Boş bir USB belleğe programı at ve sistemi açılışa RAM hatalarına karşı tarat. Program sana kesin bir şekilde RAM'lerde hata olup olmadığını söyleyecektir.**

## En Saçma Donanım Soruları

**S:** Benim biraz eski bir sistemim var ve özellikleri şöyle: Amd 4600+, Asus EN9600GT, 3 GB DDR2 667 MHz RAM, 450 watt güç kaynağı. Maalesef anakart modelini bilmiyorum. Ben

bu sisteme Amd Phenom X4 işlemci alacağım.

**C:** **Anakart modeli işlemci yükseltme sorusunda olması gereken en önemli bilgi. Bu bilgi olmadan**

**yeni işlemcin uyar ya da uymaz diyemem. CPU-Z ile anakart modelini öğrenmen gerek ilk olarak. Sonra önerdiğim işlemci elinde kalabilir.**





## Sistem Gereksinimleri



### Back to the Future: The Game, Episode 1

XP kullanıyorsanız Serivce Pack 3, kullanmıyorsanız Vista veya 7'de mükemmel çalışan oyun eski P4 işlemcilerden dahi çalışıyor. 3 GB bellek gereksinimi olan "Geleceğe Dönüş" orta sınıf x600 serisi ekran kartlarıyla sorunsuz bir biçimde oynanabiliyor. DirectX konusunda aceleci davranmayan Back to the Future, back to the back yaparak hala DirectX 9 ile çıkıyor karşımıza. 3 GB sabit disk alanı açmayı ihmal etmeyin.



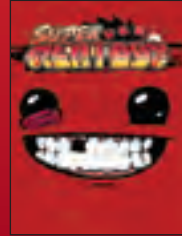
### Mafia II: Joe's Adventures

Sistem gereksinimleri tavan yapan Joe's Adventures'ı oynayabilmek için XP SP2, Vista veya 7 kullanabilirsiniz. Ama dört çekirdekli bir işlemci ve 2 GB belleği şimdiden hazır etmelisiniz. Yine 10 GB sabit disk alanı gerektiren Joe's Adventures, soldan ikinci rakamı 8 olan 9800 GT veya 3870 isteyen bir eklenti paketi. Son olarak oyunu gamepad ile de oynayabileceğiniz belirtelim.



### Dead Space 2

Tek çekirdekli 2.8 veya çift çekirdekli en az 2.2 GHz işlemci gerektiren oyun Windows Vista veya 7 kullanıcılarına 2 GB belleğiniz olsun diyor. Oyunun en büyük ihtiyacı ise sabit disk: en az 10 GB'lık köşeyi Dead Space 2'ye ayırın. Ekran kartı konusunda kesin konuşan Dead Space 2, 7300, 7600 ve 8500 gibi bakkal kartlarıyla karşına çıkmayın diyor. Kartınızın soldan ikinci rakamı 8 olmak zorunda! Yine eski kartlar da olmaz, kartınızda Shader Model 3.0 desteği olmalı.



### Super Meat Boy

1.4 GHz veya daha hızlı bir işlemci gerektiren Super Meat Boy, XP, Vista ve 7'de çalışıyor. 1 GB bellek ile yetinene oyun son dört yıl içerisinde yapılmış bütün ekran kartlarıyla sorunsuz bir biçimde oynanabiliyor. DirectX 9 destekli oyun 300 MB alana ihtiyaç duyuyor ve XBOX 360 kontrolcüsüyle oynanabiliyor.

S: Daha önce sizin sayenizde süper bir pc toplamıştım. Şimdiki sorunum ise bambaşka. Ben bir WoW oyuncusuyum, sorunum internetle ilgili. Size sormadan önce bir çok foruma konu açtım, TTNET'i kaç kere aradım ama cevapları beğenmedim, anlamadım vs. Sorunum şu : TTNET'in sitesinden hız testi yapınca internet hızım çok yüksek olarak görünüyor. Ama WoW'da acayip delay'ler var. Forumlar virüslerden bahsediyor ancak hiç bir virüs bulunamıyor PC'de. TTNET'ten de işletim

sistemimize ilgili olabilir dediler. İnternetteki sitelerde dolaşırken, video izlerken çok hızlı olan net, WoW'da rezalet. Bunun sebebi ne olabilir sizce? Cem Yılmaz  
C: İlk olarak bağlandığınız WoW sunucusunun adresini öğrenmekle işe koyulabilirsiniz. Daha sonra o sunucuya ping atarak sunucu ile aranızdaki gecikme süresine bakmalısınız. Örneğin eğer ping süresi 100'ün üstünde ise bu takılmaların olması normal. Bu gibi bir durumda, WoW oyna-

madığımız için kesin bir şey diyemiyoruz fakat mümkünse bağlandığınız sunucuyu değiştirin. Örneğin Amerika'daki bir sunucuya bağlanıyorsanız Avrupa'dan bir sunucu seçin. Sorun büyük ihtimalle gecikme süresinden kaynaklanıyor diye düşünüyoruz. ■

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

## SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

www.blade-pc.com En profesyonel 2 YIL GARANTİLİ	
BLADE PC ++ askeri sınıf anakart ++ oyun bilgisayarları	
++ en güçlü ekran kartları ++ ++ üstün soğutma sistemi ++	
	<b>EKO (Giriş Seviyesi)</b> Radeon HD 5770 1 GB Intel Core i3-550 AMD Phenom II X4 955 BE Intel P55 USB3+SATA3 AMD 870 USB3+SATA3 8GB DDR3 1333 Mhz Kingston RAM 550W Aopen / Aerocool 1000 MB 7200 rpm SATA 2 Fiyat 1490 dolar + KDV
	<b>War Lord (Güçlü Oyun)</b> Radeon HD 6950 2 GB GTX 570 1280 MB Intel Core i5-760 Intel P55 USB3+SATA3 8 GB DDR3 1600 Mhz Kingston RAM 730W Aerocool 1000 MB 7200 rpm SATA 2 Fiyat 1950 dolar + KDV
	<b>Jedi Master (High End)</b> Radeon HD 5970 2 GB GTX 580 1560 MB Intel Core i7-2600K Intel P67 USB3+SATA3 8 GB DDR3 1600 Mhz Kingston RAM Thermaltake FRI0 yada Asetek/Corsair Su Soğutma 750W güç Kaynaklı TT Element G yada CM HAF 922 2000 MB 7200 rpm SATA 3 Fiyat 2940 dolar + KDV
<b>Standart parçalar</b> Kablosuz Klavye/Mouse Wireless Network Win7 Home Prm 64bit 22x DVD Yazıcı İlave 2 x 12 cm kasa fanı	

ROCKO@

PSİKİYATRİ

ŞEFİK AKKOÇ

"ÖLÜ OYUNLAR  
GÖRÜYÖRÜM"



## BURN

Hayır, ateşten asla korkmadım ve korkmam da ben. Neden mi? Küçüklüğümde ateşle ya da yangınla ilgili bir travma geçirmedim ama korkusuz olmamın sebebi bu değil, asla. Ben ateşi severim, ateşin bir şeyleri yakabilme gücünü severim doktor. Mesela; gel, ver elini, getir, çakmakla bir tutuşturayım elini, o zaman anlayacaksın ateşe neden bu kadar hayran olduğumu. Gel gel, korkma, kaçma doktor! Gel, yakıp bırakacağım sadece!

## MINDJACK

Be... Be...enim beynimi mi okuyorsun? Yoğu...oğunlaştığını görüyorum doktor. Ben söylem...eden söylüyorsun söyleyeceklerimi, sanki zihnimi okuyorsun. Na... nasıl oluyor bu? He...hem bu kafamdaki şey ne doktor? Başım da ağrı... Ahhh! Bu ne doktor! Kafa..famdaki bu şey... Yoksa bununla mi bana... Beynimi bununla mi okuyorsun doktor? Çıkar! Çıkar çabuk şunu! Ben sana bun...nun için mi para veriyorum doktor!

## RICOCET HD

Kutular... Kutular görüyorum doktor. Renkli renkli, hareket eden, hayır hayır, dans eden kutular bunlar. Yan yana geliyorlar, ayrılıyorlar, iniyorlar, çıkl...ıyorlar da sanki. O kadar çok kutu var ki; hatta, hatta bu dünyanın tamamını dolduracak kadar, kutu var. Ama o zaman biz nerede duracağız, nerede kalacağız. Yok, ben almam evime kutu falan, istemem evimde renkli kutular, hareket eden kutular, dans eden kutular. Hayır, istemiyorum.

## VENETICA

Ah Scarlett, güzel Scarlett... Seni ilk tanıştığımda, gayet sakın bir hayat süren, gencecik, tatlı mı tatlı bir kızdın. Sonra taşındınız, hem de en ufak bir not bırakmadan ve nereye gittiğinizi söylemeden... Şimdi ki seni tanıyamadım, belki de tanımak istemdim. O sakın kız gitmiş, yerine bambaşka, sinirli ve karşısındakini tek bir hamleyle öldürebilecek bir kız gelmiş. Git, geri git, bu şekilde olmaz Scarlett...

## ŞİKAYETLER

- Burn
- Mindjack
- Ricochet HD
- Venetica

Not: Şizofreni başlangıcı...

# Dead Space 2

## Genel Bilgiler

Isaac ne Resident Evil karakterleri kadar tutuk, ne de Devil May Cry'nin Dante'si kadar atik. Yeni oyunda daha da hızlı hareket ediyor neyse ki ve yeteneklerimiz doğrultusunda, birçok yaratıktan koşarak bile kaçmayı başarıyoruz.

Isaac genellikle yürüyor ve bunu yapma nedeniniz, sizi her adımınızda bir sürprizin bekliyor olması. Etrafın da genellikle karanlık olmasından ötürü, sürekli nişan alarak yürümelisiniz. Tabii ki yürümek, hele ki nişan alarak yürümek oyunu bir hayli yavaş bir tempoya soktuğundan, bunu yapmak istemeyeceksiniz. Neyse ki oyuna alıştıktan sonra hızlı nişan almaya da alışıyorsunuz fakat nişan aldığınızda otomatik olarak çalışan feneri kullanmak, etrafa saçılmış cephaneleri ve diğer ekipmanları görmemiz için de iyi bir araç oluyor.

Nişan aldıktan sonra, Xbox 360 kontrollerine göre RT (R2) ile ateş ediyor, RB (R1) ile silahın diğer özelliğini kullanıyor, B (Daire) ile Kinesis, Y (Üçgen) ile de Stasis gücünü çalıştırıyoruz. Birçok hareketin nişan aldıktan sonra gerçekleştirilmesi, bir yaratığı önce Stasis'le yavaşlatıp ardından kolunu Plasma Cutter'la uçurduktan hemen sonra Kinesis ile o kopan uzvu yakalamaya ve düşmanın kafasına saplamaya yarıyor. Bu basit bir örnekti; geliştirilebilir.

Bir yaratığı öldürdükten sonra mutlaka üstüne basıyoruz ve böylece bize birtakım özellikler bırakıyor. Üstlerine basmak istemezseniz, ateş etmeyi deneyebilirsiniz. Çıkan ekipmanları da illa ki yanlarına gidip almak zorunda değilsiniz; Kinesis gücünüz sınırsız olduğu için onlara yaklaşmadan da yakınına getirmeniz mümkün.

Her ne kadar Isaac nişan almadan, RT (R2) tuşuna basarak elindeki silahı bir yakın dövüş silahı olarak kullanabilse de bunu yapmanızı tavsiye etmiyorum çünkü çok az hasar veriyor.



## Ortamlar

Genellikle klostrofobik ve son derece karanlık mekanlarda dolaşıyoruz. Her yer yıkık dökük, her tarafta vahşetin izleri var. Karanlıkta yolunuzu bulmak için el fenerinizi kullanacaksınız, o şart. Bastığınız yere dikkat etmeniz de gerekiyor çünkü bazı düşmanlarınız ölü taklidi yapabiliyor veya daha kötüsü, Dead Space 2'ye özel yeni bir düşman tipi, mayın görevi görerek yanına yaklaşmanızı bekliyor; yaklaşınca da tatsızlık çıkarıyor.

Gezdiğiniz ortamlarda pek fazla cisimle etkileşime giremiyorsunuz. Daha doğrusu, işe yarar pek fazla cisimle... Yoksa Kinesis gücünüzü kullanarak kaldırıp atabileceğiniz tonla lüzsümsüz eşya var. Pek az yerde bulmacalar birtakım

objeleri takip çıkarmanızı buyuruyor, o kadar.

Girdiğiniz odaları dikkatlice incelemenizi gerektiren iki durum var. Etraftaki Power Node'lar, Health Pack'ler, Audio ve Text Log'lar, para ve cephane gözünüzden kaçmamalı. Her tarafı didik didik edin. Dolapları açın, kutuları (Dört tarafında ışıklar olanlar.) kırın, cesetleri ezin. Özellikle Power Node'lar ve "Circuit" adındaki değerli cisimler, ücra köşelere gizlenmiş oluyor.

Dikkat etmeniz gereken ikinci durumsa tehlikenin nereden gelebileceğini kestirmek. Gereksiz bir cam varsa bilin ki oradan bir yaratık içeri dalaçak. Veya küçük bir odadan sonra geniş bir mekana mı geldiniz; şenlik başlıyor demektir...



## Silahlar

Toplamda 10 tane silahımız var. Hepsinin olayı bir diğerinden farklı fakat hepsi o kadar da iyi değil. Her silahın, nişan aldıktan sonra RB'ye (R1) basılarak çalıştırılan ikincil bir modu da bulunuyor.

### Plasma Cutter

Pompalı tüfekte tabanca arasında gidip gelen, eski dostumuz. Oyunun sonuna kadar yanımda buldurdum ve pişman da olmadım. RB (R1) tuşuna bastığınızda üçlü hedefi dikey veya yatay yapabiliyorsunuz; düşmanların neresini kesecekseniz, ona göre ayarı yapın diye...

### Pulse Rifle

Makineli tüfek. Hızlı atış yapıyor, cephanesini su gibi içiyor. Bunu kullandığınızda mutlaka eklem yerlerini hedefleyin yoksa bir ton kurşunla, tek bir yaratığı bile öldüremezsiniz. İkinci atış modunda bomba atabiliyorsunuz lakin bu da çok cephane yiyor; tavsiye etmem.

### Ripper

Elektrikli testerenin biraz farklısı. Silahı çalıştırdığınızda dairesel bir testere fırlıyor ve silahın önünde dönmeye başlıyor. Bu döndüğü sırada, önünüzde bir yaratık varsa yavaş yavaş parçalanıyor. RB (R1) tuşuna basarsanız, dönen testere fırlayıp gidiyor. Bu da iyi bir silah ama güçlendirmelerini yapmazsanız, telef ederler haberiniz olsun.

### Javelin Gun

Bir nevi Railgun görevi gören ve zıpkın gibi çalışan Javelin Gun, iyi nişan almanızı gerektiriyor. Bu zıpkınlardan bir tanesi hedefi bulur ve hedef ölmez ise RB (R1) tuşuna basarak o zıpkının elektrik yaymasını sağlayabiliyorsunuz. Üstelik bu elektrik, çevredeki düşmanları da etkiliyor. Güçlendirmeleri yapıldığı takdirde ölümcül bir silaha dönüşüyor ama dediğim gibi, kullanması biraz zor.

### Force Gun

Bir başka lüzumsuz silah daha. Hem cephanesi az, hem de yaptığı iş kötü. Düşmanları az bir hasar vererek geriye itiyor. Gerçi bazı yerlerde birçok yaratık burnunuzun dibine kadar gelip size saldırabiliyor ve onları tek hareketle itmek istiyorsunuz ama bu anlarda bile kullanmaya değer. RB (R1) tuşuyla yollanan enerjiyi daha çizgisel bir hale getirebiliyor ve noktasal atış sayesinde, daha çok hasar verebiliyorsunuz.

### Contact Beam

Doom'daki BFG'ye benzetebiliriz bu silahı çünkü oyundaki en güçlü silah. Çalışması için ateş tuşuna basılı tutmanız gerekiyor ve bu süre zarfında da yaratıklar kafanıza oturabiliyor. O yüzden zamanlamayı iyi ayarlamalısınız. Ya uzaktaki düşmanlara karşı kullanın ya da size ne zaman saldıracağını tahmin ettiğiniz bir Stalker'a karşı. RB (R1) tuşuna bastığınızda da yerdeki nesnelere iten bir enerji yayabiliyorsunuz.

### Line Gun

Her şeyi kesen bir enerji çizgisi yolluyor bu silah. RB (R1) tuşuyla da bunu zamanlamaya oturtabiliyorsunuz. Ben pek kullanmadım, kullanırsanız da size engel olmayayım.

### Seeker Rifle

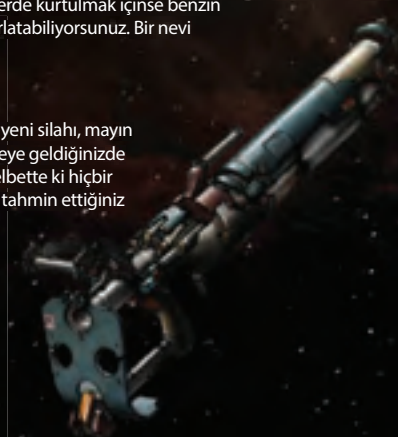
Yaratıkların çığlıkları atarak size doğru koştuğu bir oyunda, bu silahı kullanmak gerçekten maharet istiyor çünkü bu tüfek bir tetikçi tüfeği gibi çalışıyor. İkincil modunda zum da yapabiliyorsunuz ve bir Stalker'ı en yüksek zum seviyesinde öldürmenin achievement / trophie vermişliği bile var.

### Flamethrower

Herkesi, her şeyi yakmak için... Yalnız cephanesi çabuk bitiyor ve yaratıkları yanarken de size saldırabiliyor. Bir yaratıktan tek seferde kurtulmak içinse benzin depolarından bir tanesini RB (R1) tuşuyla yaratığa fırlatabiliyorsunuz. Bir nevi Napalm bombası!

### Detonator

Dead Space 2'nin Javelin Gun'la birlikte gelen ikinci yeni silahı, mayın yaymaya yarayan bir silahtan başkası değil. Bir bölgeye geldiğinizde aniden karşınıza çıkan düşmanlara karşı bu silahın elbette ki hiçbir etkisi yok. Ne var ki Stalker gibi, nereden geleceğini tahmin ettiğiniz düşmanlara veya uzakta gördüğünüz ve size hangi yoldan ilerleyeceğini bildiğiniz bir yaratığa karşı kullanabilirsiniz. Koyduğunuz mayını kaldırmak içinse RB (R1) tuşuna basıyorsunuz.





### ▪ Eşyalar

Bulabileceğiniz eşyalar arasında öncelikli olarak cephaneler dikkatinizi çekecek. Size tavsiyem, yanınızda taşımayı düşünmediğiniz silahların cephanelerini taşımayın. Zaten oyunun sonlarına kadar envanter stoğunuz pek fazla olamıyor, bir de bu boşlukları gereksiz mühimmatla doldurmayın. Az kullandığınız silahların cephanelerini de abartmayın. Mesela "Contact Beam" adındaki yüksek hasarlı silah, oyun boyunca yanımdaydı. Ne var ki onu çok az durumda kullandım ve bu yüzden de 50 tane cephanesi olmasına gerek yoktu. Daha çok, Plasma Cutter veya Pulse Rifle gibi silahların cephanelerini taşıyın.

Yanınızda her zaman üç tane Med-Health Pack bulunsun. Küçük olanları taşımayın veya bulursanız hemen alıp kullanın. Sakın sadece bir tane sağlık paketiyle dolaşmayın; önünüze ne çıkacağını asla tahmin edemezsiniz.

Bulduğunuz her türlü şemayı alın. Şemalar, Store'lerden o şemanın oluşturduğu eşyayı almanızı sağlıyor. Şemalar da zor bulunuyor ve genellikle bir tane Power Node'un açtığı servis odalarında karşınıza çıkıyor. Bu odalara girip girmek size kalmış. Bence hepsine girin çünkü odada ne bulacağınızı tahmin etmeniz çok zor. Hatta bazılarında harcadığınız Power Node'u geri bulabiliyorsunuz bile. Bu odalara özellikle cephane veya sağlık paketleriniz az kaldığında girin.

Silah ve zırh geliştirmenize yarayan Power Node'lar ya yerde duruyor, ya kutuların tepesinde ya da duvarlardaki panellerde. Onları da bulduğunuz yerde kapın. Kaçırmanın bir başka eşya da Circuit'ler. Bunlar üç çeşit: Gold, Ruby ve Diamond. Sırasıyla 3.000, 10.000 ve 25.000 kredi sağlayan bu ufak hazinelerden oyunda pek az bulunuyor; etrafa dikkatlice bakın. (Bazı boss'lar ve öldürülmesi şart olmayan ve zor ölen düşmanlardan da bunlardan düşebiliyor.)



### ▪ Özel Güçler

Isaac'ın aslında pek fazla özel gücü yok. Sadece Stasis ile düşmanlarını veya nesnelere yavaşlatıyor, Kinesis ile de istediğini kaldırıp atıyor. Aslında fena da değilmiş...

Kinesis'i genellikle birtakım makinelere güç sağlamamız gerektiğinde, pil taşımak için veya kendimize yol yapmak için köprüleri çektiğimizde kullanıyoruz. Yer çekimi olmayan görevlerde de yeni bir icat var, o da çeşitli makinelere "itici"ler takmak. Burada da o portatif iticileri Kinesis ile tutup cihaza takıyor ve iticinin arkasına bir el ateş ederek, görevini yapmasını sağlıyoruz.

Yeri gelmişken kısaca yerçekimi olmayan bölgelerden bahsedeyim. Bunlar ikiye ayrılıyor: Nefes alabildiğiniz, oksijen sıkıntısı olmayan bölgeler ve sırtınızdaki sayacın çalışmaya başladığı, hızlı hareket etmeniz gereken yerler. Isaac, sol stick

tuşuna basarak hafifçe zıplıyor ve bundan sonra LB (L1) tuşuna basarak hızlıca uçabiliyoruz. RB (R1) tuşuyla kendinizi yerle hizalamak istediğinizde devreye giriyor. Bu görevlerde genellikle karşınıza düşman çıkmıyor veya çıkarsa da kolayca öldürülebilirler.

Evet, kaldı Stasis. Stasis, hızlı hareket eden düşmanlar üzerinde son derece etkili. Ayrıca sizi biçmek isteyen kapılarda ve pervanelerde kullanılabilir. Boss kıvamındaki büyük düşmanlar üzerinde kullanıldığında da avantaj sağladığı su götürmez bir gerçek. Stasis'i toplamda iki kez kullanabiliyorsunuz ve daha sonra Y (Üçgen) tuşuna basarak ya Stasis Pack'lerle ya da duvarlara takılı Stasis panelleriyle doldurmanız gerekiyor. Eğer sabredebilerseniz, bir yere kadar kendi kendine de doluyor Stasis fakat bu uzun bir süre gerçekten.



## Giysiler

Isaac'ın sahip olduğu giysiler aynı zamanda zırh görevi de görüyor. Bunlara tam anlamıyla bir zırh demek de mümkün aslında ama genelde uzaydaki çoğu insan tarafından giyildiği için birer kostüm haline gelmişler.

## Engineering Suit

Oyuna başladığınızda ilk satın alacağınız giysi bu. 10 tane eşya alabiliyor ve %5'lik bir zırh kapasitesi var. Pek bir özelliği olmadığı için ondan kısa sürede kurtulmaya bakın.

## Security Suit

15 eşyalık kapasitesi ve %10'luk zırh getirisiyle sizi uzunca bir süre idare edecektir. Pulse Rifle'in hasar seviyesine de %5'lik bir artış sağlıyor.

## Hacker Suit

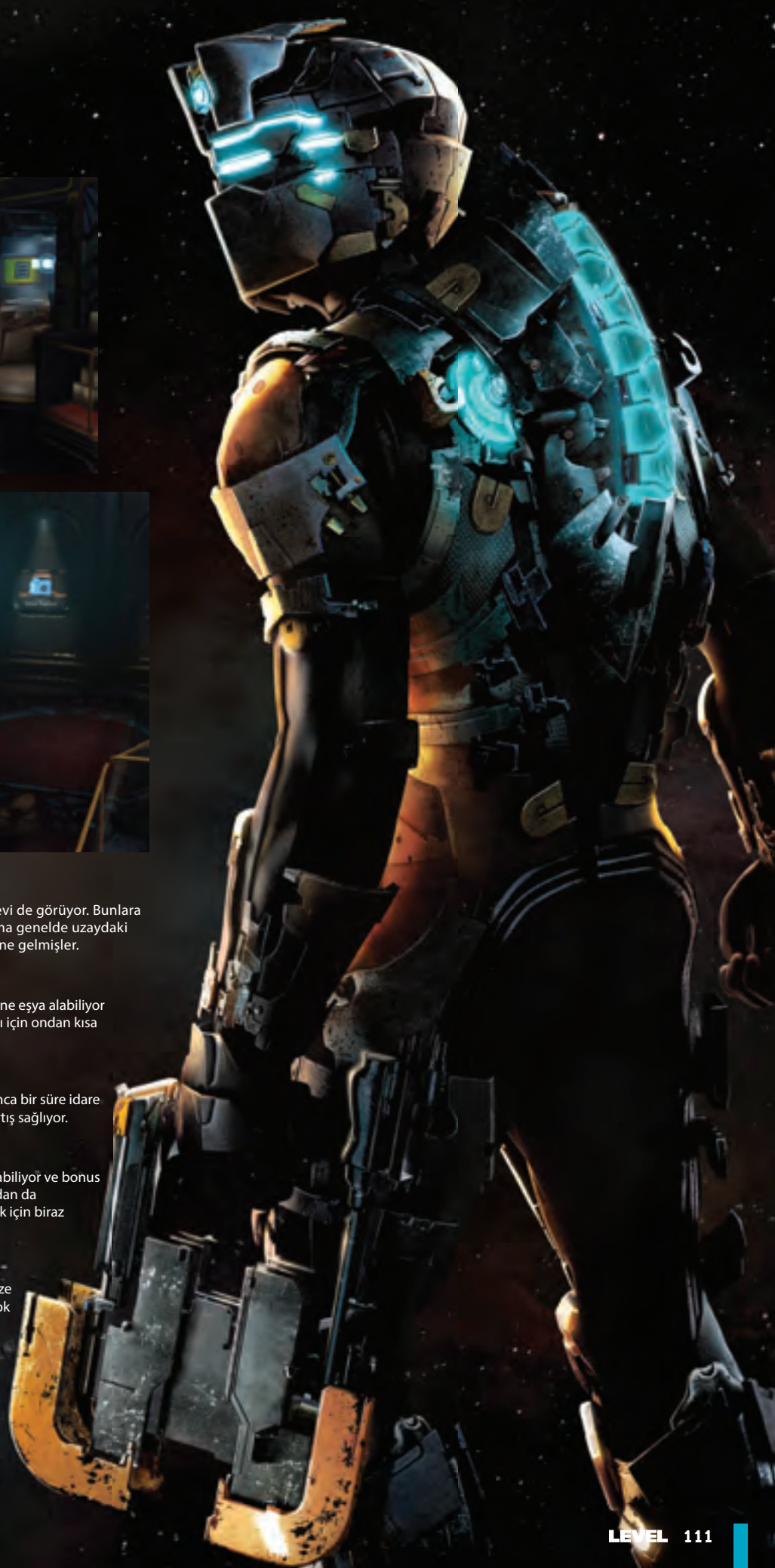
Bu giysiyi sadece Dead Space: Ignition sahipleri kullanabiliyor ve bonus özelliği dışındaki özellikleri, Security Suit ile aynı. Adından da anlaşılacağı gibi bu giysiyi giyerseniz, makineleri kırmak için biraz daha az uğraşacaksınız.

## Vintage Suit

20 eşya kapasitesi, %15 zırh. Daha da güzeli, bu giysi size tüm dükkanlarda %10'luk bir indirim sağlıyor. Bir ara çok işime yaradı; param pulum azaldığında...

## Advanced Suit

Bu giysiyi almadan sakın oyunun sonuna ilerlemeyin, bitersiniz. 25 eşya alabiliyor ve %20'lik zırh sağlıyor. Stasis özelliğininin %50 daha hızlı dolması da cabası. Oyundaki en iyi giysi; paraya kıyıp alın mutlaka.





## Yaratıklar

Türlü türlü yaratık var oyunda. Sürüneni, koşanı, tavanda gezen, tüküreni, kusanı... Sevimsizler ordusu! (Tüm yaratık türlerini listelemedim; sadece Dead Space 2'ye özel olanlar ve dikkat çekenler yer alıyor.)

### Slasher

Özellikle oyunun başında bolca karşınıza çıkacak olan, basit bir Necromorph. Öldürmesi kolay ama koşmaya başladığında ayaklarından vurmaya ihmal etmeyin.

### Leaper

Kafası kopsa bile tavanda, duvarda gezinmeye devam eden, omurilikten bozma kuyruğuyla hasar veren, hızlı bir yaratık. Kollarından vurun ki sürünemesin.

### Demon Babies

Bu ufak sürüngenler, sırtlarında bomba taşıyan şeytani bebeklerden başkası değil. Aynı anda birçoğuyla karşılaşıyorsanız fakat ölmeleri çok kolay; sırtlarındaki sarı torbalara ateş edin, yeter.

### Brute

Her tarafı zırhlarla kaplı, bir Amerikan futbolcusu gibi de bodoslama koşup sizi duvara yapıştırıyor. Zayıf olduğu bölge, omuzlarının yan tarafı fakat bu bölgelere nişan almak da hiç kolay değil. Stasis ile yavaşlatın ve Plasma Cutter ile saydırın.

### Giant

Bu yaratıkları öldürmek için kollarına ateş edin ve gerekiyorsa Stasis kullanın. Büyükle ve ölümcüller, çok dikkatli olmanız lazım onun için. Neyse ki çok fazla karşınıza çıkmıyorlar.

### Space Sprout

Sadece yerçekimi olmayan bölgelerde karşınıza çıkan ve öldürdüğünüzde Ruby Circuit bırakan, sinir bozucu bir yaratık. Sarı toplara ateş etmeniz gerekiyor öldürmek için ama o da bu sırada boş durmuyor ve size güdümlü füze-yaratıklar yolluyor. Neyse ki bu yaratıkları da vurabiliyorsunuz.

### Exploder

Hemen yanındaki sarı topu vurursanız, büyük bir patlama gerçekleşiyor ve yanındaki her şeye de zarar veriyor bu patlama. Yakınıza gelirse de kendisini patlatıyor iñtihar komandosu. Pis.

### Stalker

Pack gibi, Dead Space 2'ye özel bir yaratık türü Stalker ve muhtemelen de oyunun hem en akıllı, hem de en salak canlısı. Saklanıp sizin açığınızı bulmaya çalışmaları güzel. Kutuların yanından, üstünden bakıyorlar sinir bozucu bir şekilde ve sonra açığa çıkıp koşmaya başlıyorlar. İşte bunu ne zaman yapacaklarını anlayabildiğiniz için de biraz aptallar maalesef. Kafalarından ateş etmeyin; en güçlü bölgeleri kafaları. Mümkünse ayakları kesin, ardından kollar gelsin.

### Pack

Bunların adı "sürü" çünkü tek başlarına gelmiyorlar katiyen. Mutasyona uğramış oldukları için çocuk da sayılmazlar; yani kafalarından ateş edebilirsiniz. Hemen ölüyorlar. Üstünüze aynı anda onlarcası geldiği için Pulse Rifle'la saldırmayı öneririm.







## Multiplayer

Oyunun multiplayer kısmında pek fazla adam bulamadık maalesef fakat size kısaca durumu anlatabilirim. Dead Space 2'nin multiplayer kısmı feci şekilde Left 4 Dead'e benziyor. Dörtlü takımlar birbirine karşı savaşıyor ve bir tarafta insanlar, diğer tarafta da Necromorph'lar oluyor. İnsanlar, Isaac'ın yaptığı hareketlerin tümüne sahip. Silahlarını kullanıyorlar, koşuyorlar, cesetleri eziyorlar vb. Değişik olansa Necromorph tarafı...

Spitter, Puker, Pack veya Lurker yaratık tiplerinden bir tanesini seçiyor her oyuncu ve savaş başlıyor. Spitter, adından da anlaşılacağı gibi tükürüyor. Ya hızlı hızlı tükürüyor ya da tuşa basılı tuttuğunuzda daha güçlü bir tükürük yolluyor ve bu tükürük insanlara hem zarar veriyor, hem de onları yavaşlatıyor. Spitter olarak bir insanı tek başınıza öldürmek neredeyse imkansız ama yanınızda bir Necromorph daha varsa o zaman rakibinizin işi bitik demektir.

Spitter gibi sinir bozan bir başka yaratık da Puker. Bunlar pek hızlı değil ama kustukları sıvı ağır hasar verebiliyor. Yedi yaşındaki çocuk görüntüsündeki Pack, son derece hızlı fakat çok az hasar verebilen bir yaratık türü. Ne var ki düşmanınızın tepesine binip tuşa abanırsanız, yüksek hasar verebiliyorsunuz. Lurker'larsa duvarlara yapışıp menzilli atış yapabilen, o garip yaratık türü. Bunları görmek de zor, o yüzden tuzak da kurabiliyorlar. Eğer attıkları "şey"lerin üçü birden rakibe isabet ederse daha yüksek hasar veriyorlar.

Multiplayer kısmında görev tabanlı bir oynanış hakim. Örneğin çeşitli noktaları aktive ederek, kaçış kapsüllerine ulaşmaya çalışıyor insanlar ve yaratıklar da onları durdurmaya çalışıyor. Bir başka görevdeyse insanlar bir bombayı inşa etmeye çalışıyor, yaratıklar da onları durdurmak için hareket ediyor. Turlar da yine L4D'deki gibi değişimli; yani bir tur insanları kontrol edenler, diğer turda Necromorph'ların kontrolüne geçebiliyorlar.



## Tavsiyeler & İpuçları

- Kapıları açmak için üstünde çark olan bazı panellerin bulunması gerekebilir. Bu panelleri "kırmak" gerekiyor ve bunun için de dairesel bir şekilde döndürebildiğiniz ibreyi, mavi alanlara getirmeye çalışıyorsunuz. Zaman bitmeden bunu yapmalı ve hata yapmamalısınız, yoksa enerjiniz azalıyor.
- Oyundaki yeni yaratık türlerinden bir tanesi, mayın görevi gören bir yaratık. Bunları görmek zor fakat homurdandıkları için yakında olup olmadıklarını anlayabiliyorsunuz. Yerdeki yok etmek için üstlerine Kinesis ile herhangi bir şey atın. Tavanda ve duvarda olanlarıysa genelde vurmak gerekiyor.
- Power Node'ları bir silaha taktıktan sonra 5.000 kredi karşılığında çıkarabiliyorsunuz. (Respec.) Dolayısıyla, silahlarınızı güçlendirirken çok da etraflica düşünmenize gerek yok. Bu güçlendirmeleri yaparken öncelikle Rig, yani giysinizi Air kısımları hariç geliştirin ve ancak ondan sonra silahlara yönelin. Silahların Cap ve Dmg noktalarını geliştirmenizi tavsiye ederim.
- Chapter 5'te yer çekimiyle oynamak için bir cihazı durdurmanız gerekiyor. Ortasında kaynağı olan ve etrafında üç tane dairenin döndüğü bu cihazı kapatmak için Stasis ile yavaşlatmalı ve hemen ardından, öncelikle en dıştaki daire olmak üzere, üst kısımda yer alan noktalara ateş etmelisiniz. Bunu çok hızlı yapmalısınız, aklınızda olsun.
- Yine Chapter 5'in sonlarında zırlı bir yaratık bize saldırıyor ve bu sırada bir uzay gemisi, ateş açıyor. Sürüklenerek uzay boşluğuna yuvarlanıyor ve bu uzay gemisine tutunuyoruz. Ne var ki yaratık da tutunuyor! Ondan kurtulmak için gemideki kırmızı tüplere ateş edin, ortalığa saçılan tüplerden bir tanesini de patlatın.

- Chapter 7'de ana bilgisayarı yok etmemiz isteniyor. Bunu yapacağımız bölgeye geldiğinizde havalandırma deliğinden geçip önce sağdaki odaya gidiyoruz ve burada yer alan üç tane panelin kapaklarını açıp iki panelin ardındaki pilleri, boş olan paneldeki dört yuvaya yerleştiriyoruz. Pillerin doğru yerde olması önemli; doğru piller yeşil renkte yanıyor. Daha sonra dışarı çıkıp panelden havalandırma rotasyonunu değiştirip sol odaya geçiyor ve yine aynı şeyi yapıyoruz. Ana bilgisayarın güç kaynakları ortaya çıktığında da onları vuruyoruz.
- Yine Chapter 7'de (8 de olabilir.) uzayda birtakım yansıtıcıların yönünü değiştirmemiz gerekiyor. İki tanesinin yönünü değiştirmemiz isteniyor ve bunların yönü, aşağıda hemen o yansıtıcıya denk gelen ve parlamayan yansıtıcılara doğru olmalı.
- Chapter 13'te, ölmeyen bir yaratıkla karşılaşıyoruz. Amacımız da odadan çıkmak. Maalesef kapı kilitleti ve kapıyı açmak için de panelden "kıрма" işlemi yapmalıyız. Yaratık bizi rahatsız edeceği için önce onu doğruyoruz, bacak, kol, kafa, hiçbir şey kalmıyor ve hemen ardından, canlanma süresi geciksin diye üstüne Stasis'i basıyoruz. Bundan sonra hızla panele gidiyor ve kırma işlemini de yine hızla yapmaya çalışıyoruz. Eğer geç kalırsanız, yaratığı bir kez daha parçalayıp yine deneyin.
- Oyunu bitirdikten sonra, yeni bir oyuna Isaac'ın tüm ekipmanları, tüm silahları ve tüm giysileri ile yeniden başlayabiliyorsunuz. Zorluk seviyesini arttırarak yeni bir oyuna başlayabilir, hatta Hardcore modunda oyunu oynamayı deneyebilirsiniz. Bu modda her şeyden o kadar az var ki önünüzü düşman çıkmasın diye sürekli dua ediyorsunuz. Kayıt hakkınız da sınırlı üstelik; tüm oyun boyunca sadece üç kez!

# 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.

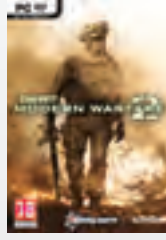
### Sistem Gereksinimleri

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.

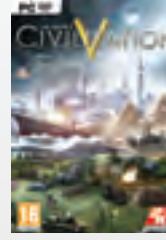
### Sistem Gereksinimleri

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.

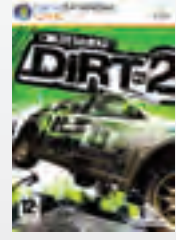
### Sistem Gereksinimleri

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 yaşattıyor.

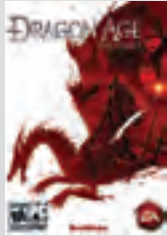
### Sistem Gereksinimleri

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.

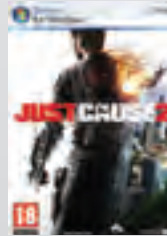
### Sistem Gereksinimleri

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.

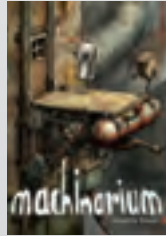
### Sistem Gereksinimleri

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.

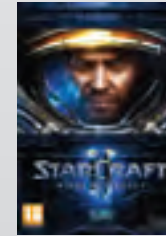
### Sistem Gereksinimleri

1.8 Ghz İşlemci / 512 MB RAM / 32 MB Ekran Kartı

**Yapım** Amanita Design

**Dağıtım** Mamba Games

**Çıkış Tarihi** 2009



## StarCraft II

Yıllarca süren bekleyiştin sonra StarCraft II tabii ki çok sağlam bir şekilde karşımıza çıktı ve strateji türündeki durgunluğu bozdu.

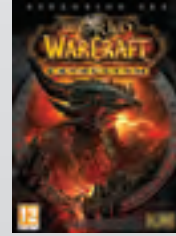
### Sistem Gereksinimleri

2.4 Ghz İşlemci / 2 GB Bellek / 512 MB Ekran Kartı

**Yapım** Blizzard

**Dağıtım** Blizzard

**Çıkış Tarihi** 27 Temmuz 2010



## World of Warcraft: Cataclysm

World of Warcraft evreninde ezberleri bozan eklenti paketi Cataclysm, hayranlarını uykusuz gecelere mahkum etmek için geri döndü.

### Sistem Gereksinimleri

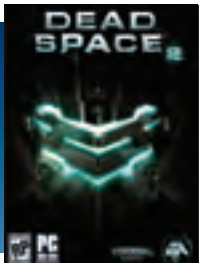
1.3 Ghz İşlemci / 1 GB Bellek / 256 MB Ekran Kartı

**Yapım** Blizzard

**Dağıtım** Blizzard

**Çıkış Tarihi** 7 Aralık 2010

Bu ay ne oynadık



## Dead Space 2

Kabus bu ay tüm ofisi sardı. Ürkütücü, saldırgan, kana susamış Necromorph'ları ağırladık bu ay ekranlarımızda. Kah tedirgin olduk, kah kanımızla susamış yaratıklara cesurca haddini bildirdik. Dead Space 2, gerçekten yapımcıların dediği gibi daha derin korku öğeleriyle bezendi. İlk oyuna göre daha agresif ve ürkütücü olan

Necromorph'lar, bu sefer daha üstün yeteneklerle donatılmış. Yine emektar mühendisimiz Isaac Clarke ile bu kez The Sprawl adındaki mekanda gövde gösterisi, pardon zirh gösterisi yapıyoruz. Necromorph olup insan avlamak müthiş keyifli bir işmiş, bunu da Dead Space 2'nin multiplayer modunu oynayarak görmüş olduk.

### Sistem Gereksinimleri

2.8 Ghz İşlemci / 1 GB RAM / 256 MB Ekran Kartı

**Yapım** Visceral Games

**Dağıtım** Electronic Arts

**Çıkış Tarihi** 25 Ocak 2011

# 360 PS3 PS2 TOP 10

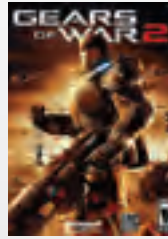


## FIFA 11 PS3

FIFA'nın istikrarlı yükselişi devam ediyor. Oynanış sistemindeki, animasyonlardaki gerçekçilik ve tutarlılık FIFA 10'a göre çok daha yüksek seviyede.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

**Yapım** EA  
**Dağıtım** EA  
**Çıkış Tarihi** 2010

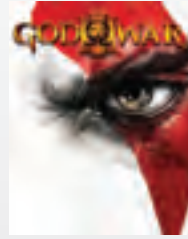


## Gears of War 2 360

Marcus Fenix ve adamları (ve testeresi) unutulmamacak anlar yaşattı Xbox 360 sahiplerine. Bir shooter oyununun nasıl olması gerektiğine dair bir ders adeta Gears of War serisi.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

**Yapım** Epic Games  
**Dağıtım** Microsoft  
**Çıkış Tarihi** 2008



## God of War III PS3

God of War III'ün, piyasaya çıktığı saniyede bu listeye direkt olarak gireceğini hepimiz biliyorduk. Tahminlerinizi ve beklentilerinizi boşa çıkarmayan oyun bulmak zor; o yüzden Kratos'un değerini iyi bilin.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

**Yapım** Sony  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2010

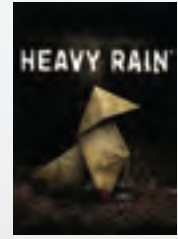


## Halo: Reach 360

Bungie, Reach ile Halo serisine dillere destan bir şekilde veda ediyor. Kocaman bir alkış!

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

**Yapım** Bungie  
**Dağıtım** Microsoft  
**Çıkış Tarihi** 2010



## Heavy Rain PS3

Sadece PS3 sahiplerinin tadına bakabildiği, filmi andıran Heavy Rain'i farklı sonları için defalarca bitirdik.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

**Yapım** Quantic Dream  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2010



## Killzone 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

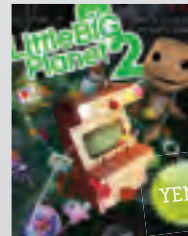


## Lara Croft and the Guardian of Light 360

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

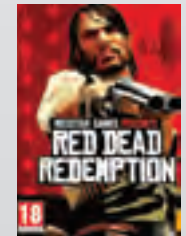


## LittleBigPlanet 2 PS3

Artık kendi bölümlerinizin yanı sıra kendi oyunlarınızı üretebileceğiniz LBP2, yaratıcılığın sınırlarını zorlamakla kalmıyor, üstüne eğlence sınırlarını da zorluyor.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

**Yapım** Media Molecule  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** Ocak 2011

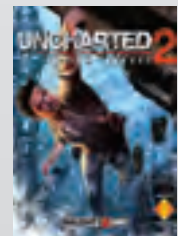


## Red Dead Redemption PS3

Sandbox oyunlara Vahşi Batı temasıyla bambaşka, kaliteli bir soluk getiren Red Dead Redemption, uzun süre bu listeden düşmeyecek bir oyun.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

**Yapım** Rockstar  
**Dağıtım** Rockstar  
**Çıkış Tarihi** 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



## Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds (Playstation 3)

Severiz biz böyle oyunlar. Hani "Spider-Man mi döver yoksa Iron Man mi?" türünden oyunlar. Bu tür oyunlarda Wolverine ile Ryu karakterini birbiriyle kapıştırabiliyoruz. Aslında eskiden daha çok severdik böyle oyunları. Resident Evil'in Chris'i, Devil May Cry'n Dante'si, Marvel'in Captain America'sı, Hulk'ı falan hepsini alıp

kafa kafaya çakıştırıyoruz. Zaman ilerledikçe yaşadığımızdan mıdır nedir, Ryu'nun koskoca bir mutant olan Wolverine'i dövme olayını saçma bulmaya başladık, hele de bu mutant ölümsüzse! Yine de eğlenceli bir oyun. İleride Tekken karakterlerini de karıştırınca olay daha da eğlenceli bir hale bürünecek gibi.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

**Yapım** Guerrilla Games  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 22 Şubat 2011

# Mobil TOP 10



## Crisis Core: FF VII

Bitmek tükenmek bilmeyen ve büyük bir hayran kitlesine sahip olan Final Fantasy serisini PSP'de en iyi temsil eden yapımdı Crisis Core.

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Square Enix  
**Dağıtım** Square Enix  
**Çıkış Tarihi** 2008



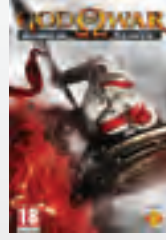
## Echochrome

Her şeye yeni bir bakış "açısı" getiren ve basit bir tasarıma sahip olan Echochrome, yaratıcı oyun yapısıyla kendine farklı bir oyuncu kitlesi edindi.

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Sony  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2008



## God of War: Ghost of Sparta

God of War'ı God of War yapan tüm iyi özellikler, -Chains of Olympus'tan sonra bir kez daha- PSP'ye sığdırılmış durumda!

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Ready at Dawn  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2010



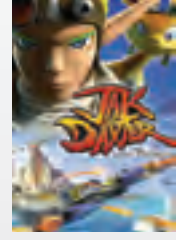
## GTA: Chinatown Wars

GTA gibi uçsuz bucaksız bir oyunun, elimizdeki küçük oyun konsollarında yer alması gerçekten heyecan verici. Teknoloji nelere kadir...

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Rockstar Leeds  
**Dağıtım** Take Two  
**Çıkış Tarihi** 2009



## Jak and Daxter: The Lost Frontier

PlayStation 2'nin en renkli karakterlerinden Jak ve Daxter, yanlarına Kiera'yı da alıyor ve onun görevini yerine getirmek için yola koyuluyor.

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** High Impact  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2009



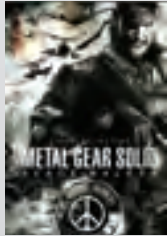
## LocoRoco 2

PSP platformunun en yaratıcı oyunlarından biri olan LocoRoco, ilk oyunu gibi ikinci oyunuyla da oldukça başarılı oldu ve bize eğlence dolu saatler yaşattı.

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Sony  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2008



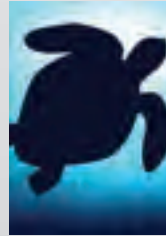
## MGS: PW

PSP gibi teknik anlamda PS3 ve Xbox 360'a göre çok daha sınırlı bir platformda, böylesine başarılı bir oyunun ortaya çıkması, Kojima'yı bir kez daha takdir etmemizi sağladı.

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Kojima Productions  
**Dağıtım** Konami  
**Çıkış Tarihi** 2010



## 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



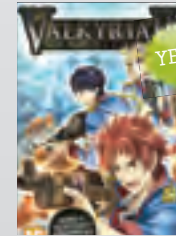
## Silent Hill Origins

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



## Valkyria Chronicles II

Anime tarzındaki karakterlerle "Kahrol düşman, al sana bomba!" modunda etrafa ölüm yağdırdığımız ilginç bir oyun.

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Black Rock Studio  
**Dağıtım** Konami  
**Çıkış Tarihi** 2007

Bu ay ne oynadık



## Worms: Battle Islands (PSP)

Hasooo, Hüsooo, Süloooo, Cemoooo, toplanın ulan buraya. Hep birlikte adaya gidiyoruz, işimiz var. Rakip köyün kurtçukları toplanıp yeni silahlarla bize saldıracakmış. Öyle ağız açık ayran budalası gibi bakacak mıyız? Biz de bir

şeyler yapmayacak mıyız? Hele bir gelin, toplanalım, yeni silahlar geliştirelim. Öyle koyun, kuzu, inek, roket fırlatmakla olacak iş değil bu. Haydi ağalar, gösterelim o kurtçuklara günlerini. Haydi Süloom, canlan biraz, sensiz olmaz Sülooo.

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Team17  
**Dağıtım** Team17  
**Çıkış Tarihi** 23 Kasım 2010

# LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

69 TL



## ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum  Yenileme

**ABONE  
OLMAK İÇİN**  
0212 478 0 300  
www.doganburda.com

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

**Abonelik Bedelini**  Havale ile gönderiyorum  Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz  Advantage  Axess  Bonus  Maximum  World

**Kart Sahibini Adı Soyadı:** \_\_\_\_\_

Visa  Master Card

**Kart No:** \_\_\_\_\_

**Son Kullanma Tarihi:** \_\_\_\_\_

**Güvenlik No:** \_\_\_\_\_

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

**Yurtiçi kargo**

ile imza karşılığı  
teslim edilecektir.

## Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

69 TL

Bu form 28 Şubat 2011 tarihine kadar geçerlidir.

### Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası  
İstanbul Kurumsal şubesi  
IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936  
Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.  
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adrese posta veya faks yoluyla ulaştırınız.  
\*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

**\*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)**

Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL

Tel: 0212 478 0 300

Faks: 0212 410 35 12-13

E-Posta: abone@doganburda.com

Web: www.doganburda.com





# STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

ÇOK ÇOK UZAK BİR GALAKSİDE, 4.000 YIL ÖNCE...

**II** Film üçlemesi" ne demek, lügatimize sokmuştur Star Wars. (SW) "I am your father" repliğini manalı kılmış, hepimizin el yordamıyla "force" kullanmamızı sağlamıştır. Etkileri o kadar büyüktür ki SW evreninin, neredeyse SW bilmeden modern komedileri anlamak imkansız olmuştur. Filmlerinin ardından çıkan kitapları yok satmış, çizgi roman serileri bambaşka bir SW dünyasını ortaya çıkarmıştır. Ve bütün bunların hepsi, seri hiç bitmesin diye yapılmıştır; çünkü SW'siz bir dünya düşünülemez...

## ESKİ CUMHURİYET

Efsane film serisinin halihazırda bulunan muhteşem oyunları vardı zaten. Jedi Knight'ın ilk oyunu başta olmak üzere, 2000 senesine kadar SW tutkunları olarak birçok şekilde yüzümüz güldürülmüştü. Pek tabii ki biz 1999

yılıın Ekim ayında, LucasArts'ta çalışan Mike Gallo'nun, BioWare ile yeni bir oyun üzerinde beraber çalışma teklifinden habersizdik. İki firma arasında yapılan uzun görüşmeler sonunda ortaya çıkan yapılanma, ta ki 2000 yılının Temmuz ayına kadar kesinlik kazanmamıştı. İki firma arasında yapılan ortaklık sonucunda çalışmalara başlandı. Fakat henüz çok fazla adım atmadan ilk sorunla karşılaşıldı: Yeni SW oyunu hangi dönemde geçecekti? Tekliflerse LucasArts'ın kendisinden geldi. Firma direkt olarak ikinci filmi konu alan bir oyun istedi. Malum, The

Phantom Menace çıkalı henüz bir yıl olmamıştı ve ikinci filmin çekimlerine hazırlanıyorlardı. Pek tabii ki bir teklifleri daha vardı, o da ilk filmde





tam tamına 4.000 yıl öncesini konu alan bir dönemi kullanmak. BioWare CEO'su Raymond Muzyka ise ikinci fikri beğendi. Çünkü bir anda, daha önce ne görülmüş, ne de duyulmuş bir dönem hakkında oyun üretebileceklerdi. Bu durum onlara fazlasıyla geniş bir alan sağlayabileceği gibi, hayal güçlerini uç noktalarda kullanabilecek ve SW hayranlarına görsel olarak bambaşka bir dünya verebileceklerdi.

İşin en zor kısmıysa tam bu noktada patlıyordu. Tarihsel olarak 4.000 yıl geriye gitmek ve bu gidişi yaparken ortaya çıkarılacak modellemenin, filmlerden daha teknolojik olmaması gerekiyordu. Bir başka deyişle Knights of the Old Republic

sayesinde firma hiç de zorlanmadı. Tam tersine Baldur's Gate'te kullandığı 2nd Edition AD&D yerine, daha gelişmiş bir sistem olan 3rd Edition'ı kullandı. Bu fark, oyuna büyük bir denge ve tat kattı.

Hikayeyse filmlerden 4.000 yıl öncesini konu alıyordu. Senaryoya göre Galactic Empire, henüz yükselişe geçmemişti. "Darth Malak" adındaki Sith Lord'u ve öğrencisi Darth Revas, Cumhuriyet'e karşı bir Sith saldırısında bulunmaya hazırlanıyorlardı. Malak'ın zaman içerisinde yaptıkları boyunu o kadar aştı ki birçok Jedi, savaşlar esnasında hayatını kaybetti. Kalanlarsa

## KotOR, aynı zamanda oyuncunun isteğine göre gerçek zamanlı ve sıra tabanlı oyun yapıları arasında geçiş imkanı sunuyordu.

(KotOR) oyuncuları, kendilerini gerçekten de eski bir zaman diliminde gibi hissedebilmeliydiler. Muzyka, buradaki en büyük yardımı LucasArts çalışanlarından aldıklarını söylüyor. "Biz şöyle bir kask olsun diyorduk ve Lucas çalışanları neredeyse anında hayalimizdeki eşya ve mekanları çıkarabiliyorlardı. Tıpkı bizim de onlara yardım ettiğimiz gibi, onlar da bize fazlasıyla yardımcı oldular. Bu bağ sayesinde çok iyi bir iş çıkarabildik." diyerek yapım esnasındaki rahatlık hissiyatından bahsetmişti.

Tasarım ve farklılıklardan sonraki sorunsuz oyunun süresiydi. BioWare, daha önce geliştirdiği Baldur's Gate ve Baldur's Gate II oyunlarından son derece deneyimliydi. Fakat ilk oyun 100 saatten fazla, ikinci oyun 200 saati aşkın oynama süresine sahipti. KotOR için istenilen süre 60 saattir. Nitekim uzunca süren uğraşlardan sonra istenilen süre yakalandı. Pek tabii ki yan görevlerle artabilen bir yapı kazandırıldı.

### BİR AZ DA OYUN

KotOR tamamen RPG bir oyun olarak tasarlandı ve piyasaya sürüldü. Zaten BioWare'in önceki oyunlarının tamamı, masaüstü FRP oyun sistemi olan AD&D üzerinde çalışıyordu. Nitekim halihazırda bulunan Star Wars Roleplaying Game



Nitekim sonuç hiç de beklenildiği gibi hüsrana olmadı. Evet, belki iki boyuta göre birçok sorunu vardı ama RPG oyun tarihine bambaşka bir soluk getirmişti. KotOR, aynı zamanda oyuncunun isteğine göre gerçek zamanlı ve sıra tabanlı oyun yapıları arasında geçiş imkanı sunuyordu. Pek tabii ki bu yapı, yine BioWare'in uzun zamandır kullandığı "Pause - Unpause" yapısıydı. Sıra tabanlı yapı, KotOR'a o kadar iyi yedirilmişti ki oyunun oynanışı tek bir tuşla çehre değiştiriyordu. Seçilmeyi bekleyen dokuz tane karakter olması, oyunun henüz başında ne kadar da derin bir evrene girdiğimizin ilk sinyallerini veriyordu. İlk kez bu kadar net bir şekilde kullanılabilen Light Side - Dark Side sistemi ise oyunun bir başka tadından yenmez özelliği idi. Oyun boyunca yaptığımız hareketlerden tutun da tavrımıza kadar neredeyse her şey bize Light Side ya da Dark Side puanı kazandırıyor. Bir taraf seçmemize hiç de "öylesine" bir durum değildi; çünkü force güçlerimizin seçtiğimiz taraf düzleminde geliştiği gerçeği herkesi çok dikkatli olmaya itmeye. Ayrıca taraf olmak, KotOR oyuncuları için farklı bir senaryo ağacı izlemektir. Yani bu oyunu herkes birden fazla kez bitirdi. Konuşma diyaloglarımızın sonuçlarıysa senaryonun gidişatını etkilediği gibi, NPC'lerimizle olan ilişkilerimizi bir hayli etkiliyordu.

### ONLİNE CUMHURİYET

Yani neymiş? KotOR, zamanının ve hatta şimdinin bile en iyi oyunlarından biriymiş. Ne yapmak lazım? Star Wars: The Old Republic çıkmadan, ilk ve ikinci oyunu hemen bitirmek lazım. Ne zaman kadar vaktimiz varmış? En fazla 2011 ortasına kadarmış. ■ **Ertuğrul Süngü**





## Dolu dolu bir dergi

www.mini-mag.com

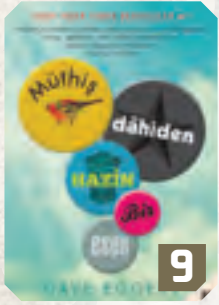
**E**-dergi dünyasına her geçen gün yeni yayınlar katılıyor ve ortaya okuması gayet keyifli, her yerden ulaşabileceğiniz kaynaklar sunuluyor. MiniMag de bunlardan biri. Son bir senedir internet üzerinden yayın hayatına devam eden MiniMag, kültür - sanat, müzik, sinema, moda, oyun ve teknoloji alanlarında en güncel haberleri okuyucuyla buluşturuyor. Son sayısında teknoloji alanında HTC Google Nexus One, iPhone 4 ve Sony NEX 5 ve Apple Mini gibi ürünleri, sinemada The Expendables ve Gulliver'in Maceraları'nı, oyun bölümünde Killzone 3'ü tanıtan MiniMag, müzik kısmındaysa Belle and Sebastian'la ilgili oldukça başarılı bir makaleye yer vermiş bulunuyor. E-dergi okumayı sevenlerdenseniz, MiniMag'ın tasarımını ve özellikle de fotoğraflarını çok seveceksiniz, bizden söylemesi. ■ **Ayça Zaman**

## Müthiş Dâhiden Hazin Bir Eser

Dave Eggers

**D**ergi ve senarist gibi niteliklerinin yanına yazarlığı da eklemekte hiçbir mahsur görmeyen Dave Eggers, modern kültür ve gidişatı hakkında alışılmadık dilyle oldukça başarılı bir kitaba imza attı.

Time, New York Times, San Francisco Chronicles ve LA Times tarafından yılın kitabı seçilen Müthiş Dâhiden Hazin Bir Eser, artık Türkçe'ye çevrilmiş bulunuyor. Günümüzün hastalığı olan her şeyi hemen isteyen, oturduğu yerden bütün dünyaya ulaşmanın rahatsız edici rahatlığıyla hayalleri uğruna bütün sorumluklarını terk etmeyi göze almış bir neslin bütün duyguları hakkında bambaşka bir bakış açısı sunuyor. Yazarın tüm samimiyetini hissedebileceğiniz, coşku ve heyecan dolu bu eser Siren Yayınları'ndan okuyucuyla buluşmaya çöktan hazır. ■ **Ayça Zaman**



## Grafik Tasarım

Dergi

**Ü**lkemizde her geçen gün grafik tasarım alanı genişliyor ve bu konuda eğitim almak isteyenlerin sayısı gün geçtikçe artıyor. Grafik Tasarım Dergisi de işte bu alanda kaynak arayanlar için mükemmel bir tercih olacak. Grafik tasarım işlerinin tanıtımı ve ülkemizdeki görsel tasarım sanatçılarıyla yapılan röportajların yanı sıra, yolun başında olan ama umut



vaat eden kişilerin tanıtılmasına da olanak veriyor. Grafik programları, bu konudaki taktikler ve yardım konuları hazırlayan dergi, tasarımla ilgili bütün detaylara değiniyor. İki ayda bir satışa sunulan Grafik Tasarım dergisi sayesinde ülkemizde bu alanda yapılan sergileri, konferansları ve sevdiğiniz sanatçılarla ilgili son haberleri yakından takip edebilirsiniz.

■ **Ayça Zaman**

## Etkinlikler



### Cirque du Soleil / Abdi İpekçi Arena

19 Şubat - 4 Mart

Dans ve performanslarıyla bütün dünyada yankı uyandıran ve yıllardır ülkemize de gelmesi beklenen Cirque du Soleil, sonunda Türkiye'de. 19 Şubat - 4 Mart tarihleri arası Abdi İpekçi Arena'da hemen yerinizi ayırtın!

### Ayın diğer etkinlikleri

- 4 Şubat: Shantel / Babylon, İstanbul
- 7 Şubat: Vanessa Paradise / Haliç Kongre Merkezi, İstanbul
- 7 - 9 Şubat: CM101MMXI / Türker İnanoğlu Maslak Show Center, İstanbul
- 10 - 11 Şubat: Olafur Arnalds / Salon İKSV, İstanbul
- 14 Şubat: Macy Gray / Babylon, İstanbul
- 14 Şubat: Jay Jay Johanson / Babylon, İstanbul
- 17-27 Şubat: !F İstanbul / İstanbul
- 19 Şubat - 4 Mart: Cirque du Soleil / Abdi İpekçi Arena, İstanbul
- 24 Şubat: Edwyn Collins / Ghetto, İstanbul



## Puanlama Sistemi

En iyi filmler, kitaplar, albümler...



### Altın

10 puana karşılık gelen ödül



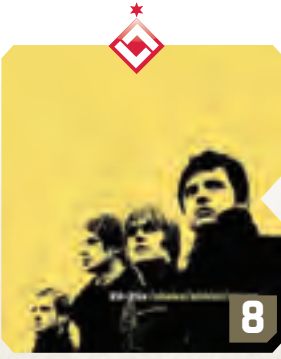
### Gümüş

9 puana karşılık gelen ödül



### Bronz

8 puana karşılık gelen ödül



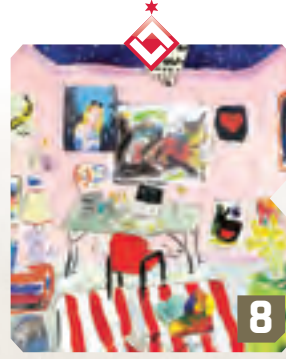
## 22-20s

### Shake / Shiver / Moan

**B**u arkadaşlarımız, 2004 yılında bana göre çok başarılı ve de gerçekten o dönemde standartlaşan Brit Rock sound'una alternatif, yeni hava katacak bir albüm çıkarmış olmalarına rağmen, aniden 2005 yılında dağılmışlardı ve bizleri üzmüşlerdi.

Neyse ki 2008 yılında yeniden bir araya gelme macerası başladı ve 2010 sonlarında yine klişe Brit Pop / Rock sound'un dışında kalmayı becere-

bilen yeni bir albüm ürettiler, sundular. Albümün önemli bir ticari başarı yakaladığını söyleyemeyiz ama müzikal kaliteye önem veren, keyifli gitarların olduğu, başarılı geri vokallerin eşlik ettiği dinlenebilir bir albüm. ■ **Turgut Taneli**



## Marnie Stern

### Marnie Stern

**M**arnie Stern denince, tanıyorsanız hip-hop sanatçısı ismi gibi geliyor sanki, sonra kendisini gördüğünüzde, müziğini nahif, yumuşak bekliyorsunuz, ardından bir bakıyorsunuz, ortada özel gitar çalma şekli ve deneysel Noise Rock tarzıyla oldukça sıkı bir sanatçı var. Marnie Stern'in müzik tarzı, bu tarzın üzerine yine özel sesiyle Rock veya Indie müzik severlere bile kolay dinlenebilir görünmeyebilir; ancak ortada gerçekten sıra dışı, deneysel, güçlü, tempolu bir müzik var. Deneysel Rock dinlemek isteyenlere sanatçının kendi ismini taşıyan ve 2010 sonunda çıkmış bu albümü mutlaka tavsiye edilir. ■ **Turgut Taneli**



**Türkiye'deki adı** Eyyvah Eyvah 2 **Yapım** Türkiye **Süre** 111 dk **Yönetmen** Hakan Algül **Oyuncular** Ata Demirel, Demet Akbağ

## Eyyvah Eyvah 2

Hüseyin Badem be yaaa!

**A**ta Demirel'i severim, tek kişilik gösterilerini kaçırmadan izlemeye çalışırım. Mimiklerini ve oyunculuk yeteneğini üst düzeyde bulduğum Ata Demirel'in son filmi, an itibarıyla tüm sinemalarda ve üç - dört salonda aynı anda oynuyor. Daha ilk haftada izleyici sayısı bir milyonu aşmış durumda. Salonlar dolup taşıyor, insanlar gülüyor, olumlu eleştiriler yağıyor. Gelin görün ki şahsım adına ben Eyyvah Eyvah 2 filminin ilk yarısı boyunca şöyle ağzımı yaya yaya güldüğümü hatırlıyorum. İlk filmin devamı niteliğindeki ikinci film, çekingen köylü genç Hüseyin Badem'in hemşire Müjgan ile arasındaki aşkı konu alıyor. Saf köylü delikanlının başına, cazibeli hemşirenin peşinde koşarken envai çeşit komik olay gelir. Prodüksiyon kalitesinden ziyade Ata Demirel'in ve Demet Akbağ'ın güçlü oyunculuk yetenekleriyle ön plana çıkan filmde belden aşağı esprilere yer verilmeden izleyici kitlesini güldürmek amaçlanmış. Özellikle ikinci yarıdan itibaren daha çok aksiyon ve komedi unsuru barındıran film, Yeşilçam'ın tekrar dirildiğine dair bir ispat niteliğinde. Son dönemde yerli yapımlar, yabancı filmleri sinema salonlarında kıstırmış vaziyette. Sinemalarda Amerikan filminden çok Türk filmi oynuyor. Bu durumu ülkemizdeki sinema sektörü açısından olumlu bir gelişme olarak değerlendirirken, Eyyvah Eyvah 2'yi alıp misal İngiltere ya da İsviçre'deki sinema salonlarında oynatsak izleyiciler ne kadar gülerdi diye düşünmeden de edemiyorum. Bizim insanımız Türkiye'de Mr. Bean'e ne kadar gülüyor? Sanırım yabancılar, Ata Demirel'in mimiklerine daha fazla gülecektir diye tahmin yürütüyorum. Türk sineması korku, dram ve de özellikle komedi türünde çok başarılı ürünler çıkarıyor. Ne yazık ki aynı başarı bilimkurgu filmleri için söz konusu değil. ■ **Ahmet Özdemir**



**Türkiye'deki adı** Cadılar Zamanı **Yapım** ABD **Süre** 95 dk **Yönetmen** Dominic Sena **Oyuncular** Nicolas Cage, Ron Perlman

## Season of the Witch

Savaşçıyı dize getiren masum görünüşlü cadı

**T**he Rock, Face/Off, Conair, Lord of War ve niceleri. Afişte Nicolas Cage'i görüyorsanız, o film muhtemelen ortalamanın üzerinde bir film demektir. Diğer bir deyişle Nicolas Cage'in kötü filmi, yok denecek kadar azdır. Bunun sebebi de Cage'in rol alacağı projeleri özenle seçen bir aktör olması. Season of the Witch de vizyona yeni giren büyük prodüksiyonlardan biri. Film, geçmiş zamanlardaki savaşçıların maceralarını konu alıyor ama yer yer tutarsızlıklar sergiliyor. Açılıştaki "Lord of the Rings" edasındaki savaş sahneleriyle karşılaşıyoruz, sonraları karanlık güçler ve cadılar karşılıyor araya, sonra da her iki öge aynı potada eritmeye çalışılıyor. Böyle bir "ortaya karışık" durumu söz konusu. Nicolas Cage'in canlandırdığı Behmen ve Ron Perlman'ın canlandırdığı Felson karakterlerine diyecek bir sözüm yok, aktörler oyunculuklarını konuşturuyorlar. Diyaloglar ve espriler akılda kalıcı türden. Savaşçı ruhu taşıyan erkeklerin, kalplerinin zavıflıklarını bir kadına belli etmesi durumda ne kadar aciz düşebileceğini uygulamalı olarak gösteriyor. Aciz, masum görünüşlü bir kızın aslında koca cengaverleri parmağında oynatabileceği, daha da ötesi, hayatlarına hükmedebileceği inceden incede empoze ediliyor. Senaryodaki bazı saçmalıklar ve tutarsızlıklar, filmin notunun kırılmasını da kaçınılmaz kılıyor. Koskoca perdeli kanatları olan şeytani yaratıcı çıplak elleriyle tutup durdurmaya çalışan bir tip gördüğünüzde gayriihtiyari kahkahayı basıveriyorsunuz. ■ **Ahmet Özdemir**

# YACHT

TÜRKİYE

5. yılında hediyeyle abonelik fırsatını kaçırmayın...

**Abone olun,  
olağanüstü hediyelere  
hemen sahip olun!**

## İşte Abonelik Hediyeleriniz

### İslam Uygarlığında

#### Astronomi, Coğrafya ve Denizcilik

Prof.Dr. Fuat Sezgin'in uzun yıllar süren araştırmaları sonucu ortaya çıkan bu eser İslam uygarlığının saklı kalmış bilimsel geçmişine dopdolu bir yolculuk yaptırıyor. Piyasa fiyatı: 375 TL.

### France TV Belgeselleri

Bol ödüllü çevreci Yann Arthus Bertrand'dan gezegenimize geniş bir çerçevede bakmamızı sağlayan belgeseller dizisi. Piyasa fiyatı: 270 TL.

### BBC Unutulmaz Yolculuklar

BBC'nin uluslararası gezgin ve fotoğrafçıların ömür boyu gittikleri yerler, yaptıkları yolculuklar ve ilginç deneyimlerinden en sevdiklerini özel olarak çekilmiş çok sayıda fotoğraf ile paylaştığı 4 kitap Piyasa fiyatı: 196 TL.



**Yıl boyunca Yacht Türkiye dergisi ve olağanüstü hediyeleri ile rüzgarı arkanıza alacaksınız.**

840 TL DEĞERİNDEKİ  
BENZERSİZ ABONELİK HEDİYELERİ.  
YACHT TÜRKİYE ABONELERİNE HEDİYE!



Denizler, tekneler ve gezginler hakkında her şey  
bu sıra dışı abonelik fırsatı ile daha keyifli...

1 yıllık abonelik 7 TL x 12 ay  
5 DVD'den oluşan **Keşfedilecek Sular** belgesel seti

2 yıllık abonelik 7 TL x 24 ay  
16 DVD'lik **Keşfedilecek Sular + Mucize Denizler +  
Denizler ve Ormanlar** belgesel setleri

3 yıllık abonelik 10.<sup>50</sup> TL x 24 ay  
BBC nin Unutulmaz Geziler Dizisi Kitapları

4 yıllık abonelik 14 TL x 24 ay  
İslam Uygarlığında Astronomi, Coğrafya ve Denizcilik Kitabı

AYDA SADECE

**7** TL  
x 12 AY

Bu olağanüstü fırsatı kaçırmayın, **hemen arayın!**

ABONE HATTI: 0212 **440 14 15**

www.boyut.com.tr/yachtabone



**Ahmet Özdemir** ahmet@level.com.tr

**Kes Dedim!**

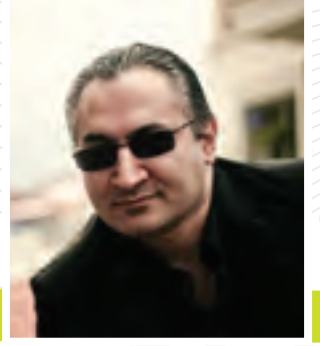
## Kafa dizileri!

**D**izilerin televizyonu istila etmesi inanılmaz boyutlara geldi. 90'lı yılların ortalarına doğru yine televizyonda izlenebilecek programlar vardı ama son yıllarda olay iyice çığırından çıktı ve benim "kafa dizisi" olarak adlandırdığım aptal diziler ekranı sardı. Sarmakla kalmadı, türedi, üredi ve çoğalmaya da devam ediyor. Sadece geçtiğimiz sene 300 küsur yerli dizi televizyondan halkımızın salonlarına girmiş. Kafa dizilerinin neredeyse tamamı entrika, aşk, ihanet, gerilim gibi milleti çok ilgilendiren (!) konuları ele almış. Size bu "kafa dizisi" adını nereden çıkardığımı açıklamak istiyorum. Ekrana ne zaman baksanız, bir zati muhteremin kafasını görüyorsunuz. Şöyle rasgele herhangi bir diziyi açın, sesini tamamen kısın ve bir 10 dakika inceleyin. Bir bu oyuncunun kellesini görüyorsu-

nuz, bir öbür oyuncunun kellesini. Nadiren oyuncular araca biniyor, sonra yine kelle izlemeye devam ediyoruz. Bir bu kafa, bir öbür kafa, sonra yine öteki kafa. Sonra? Sonra yine kafa! Güzel ülkemiz insanı o kadar alışmış ki bu kafa dizilerini izlemeye, belki "Kafa dışında ne göreceğiz ki?" diye düşünenler bile çıkabilir. Ben size en basitinden bir - iki misal vereyim. 70'lerin başında çıkan Battal Gazi film serisine bir bakın. Alın o filmi, sesini kısın ve izleyin. Cüneyt Arkın ata biniyor, kalelere tırmanıyor, bir aksiyon var, bir kostüm var, bir prodüksiyon var. Ben 80'li yıllarda Kara Murat filmlerini İsviçre, İtalyan ve Fransız kanallarında izlediğimi bilirim. Eh, Avrupalı izler tabii ki; kısın o filmlerin sesini, yine de heyecanla izlenebilecek bir prodüksiyon var ortada. Tamam, hadi o filmi, bunlar dizi, pardon kafa dizisi. Peki 80'lerin

başında çekilen Knight Rider ya da Türkiye'de bilinen adıyla "Kara Şimşek" dizisine ne demeli? Adamlar bundan 30 sene evvel konuşup uçabilen araba düşünmüş, bir prodüksiyon gerçekleştirmiş. Ya da "Altı Milyon Dolarlık Adam" dizisini hatırlayın. 40 yıl evvel bir bilimkurgu dizisi çekmiş elin oğlu. Biyonik adam Steve Austin, insan görünömlü robotlarla falan dövüşüyordu. Bundan 30 - 40 sene evvelinden bahsediyoruz, dikkatinizi çekerim. Hiç mi bir Allah'ın kulunun aklına gelmiyor bir bilimkurgu dizisi çekmek? Geliyor, geliyor da yapımcıların işine gelmiyor. Bahane de hazır: İnsanlar izleme! Kara Şimşek'i izlemediler mi? X-Files yıllarca dönmedi mi bu ülke televizyonlarında? Tamam, bütçeniz dar, en ucuz milleti ekrana bağlama peşindediniz, prodüksiyon yok, kostüm yok, özel efekt yok; peki senaryo da mı yok? Ruh da mı yok? Oyunculuk da mı yok? Emek harcamak da mı bu kadar zor? Cüneyt Arkın'ın 1973 yılında çektiği "Savulun Battal Gazi" filmine bir bakın. Çok mu para harcanmış? Hayır! Ama en azından büyük bir emek var. İnsanların saatlerini bu kadar ucuz dizilerle gasp etmelerine dayanamıyorum artık. Neden Amerika'da insanlar altı ay uğraşmış bir Oprah programını 45 dakikada tüketiyor da biz altı hafta bile uğraşılmamış kafa dizilerini saatlerce izlemek zorunda bırakılıyor? Kimse bana savunmasın, "diziler insanlara ekmek parası oldu, sektör halini aldı" diye. Kalitesiz yapımlar için bu bir gerekçe olamaz! Bu yazıyı yazarak nasıl bir kitleyi karşıma aldığımı farkındayım. "Koltuğunda oturup işkembeden sallıyorsunuz" diye düşünüyorsanız, yanılıyorsunuz. Bizzat gidip bazı kanalların genel yayın yönetmenleriyle görüştüm ve birçok kanal için şu ucuz kafa dizisi çekmenin bile çok maliyetli olduğunu öğrendim. Adamlar pahalı diye birçok projeyi hayata geçirmeden iptal ediyor. Bakalım daha ne kadar ucuzlatacaklar kafa dizilerini. Ben buradan ne kadar çırpınırsam çırpınayım, insanlar "diziler gereksiz uzun ve şişirilmiş" diye RTÜK'e ne kadar şikayet gönderirse göndersin, millet kafa dizisine meraklı olduğu müddetçe diziler çekilmeye devam edilecek. O zaman izleyen de izlemeye devam etsin. ■





Author

cem@level.com.tr

Cem Şancı

## Video oyunları satrancın yerini aldı mı?

**D**ünyanın analog yüzyıllarında, insanların eğlenmek ve zaman geçirmek için icat ettiği, zihin zorlayan o ünlü oyunu hatırladınız mı? Tabii ki yazının başlığından kopya çekip satranç olduğunu tahmin ettiniz ama ipucu vermemek kaçınılmazdı merak ederim zira insanlık analog çağları geride bırakıp dijital çağa girdiğinden beri öyle bilgisayar oyunlarıla karşılaşmıyorsunuz ki satrançtan çok daha üstün ve karmaşık yapısıyla insan zihninin sınırlarını zorlayacak meydan okumalar sunuyorlar.

Elbette ki elinize kılıç alıp, World of Warcraft'a atlayıp Orc keserken veya herhangi bir FPS'de önce tabancayla, hatta daha öncesinde levye ve bıçak ile, sonra pompalı tüfekle, daha sonraysa makineli tüfekle karşınıza çıkan düşmanları deşerken satranç deneyimini aşan bir zihin müsabakasıyla karşılaşmıyorsunuz ama öyle oyunlar var ki görenin, duyanın aklını alabiliyor. Bunlardan biri, daha önce bahsettiğim Space Empires serisiydi.

Düşmanınızla kapışmak için oyunun size sunduğu milyarlarca seçenek arasından keyfinize, stratejinize en uygun yöntemi belirleyip evreni ele geçirmeye çalıştığınız Space Empires serisi, aslında çoğunuzun adını duyduğu, oynadığı ve çok da sevdiği Master of Orion serisinin teknik açıdan çok daha gelişmiş haliydi.

Matrix Games'in geçen Mart ayında piyasaya çıkan "Distant Worlds" isimli oyunuyla şimdi o seviyeyi bir aşama daha yukarıya çekmiş. Geçen yılın sonunda piyasaya çıkan eklenti paketi Return of Shakturi ile beraber yaklaşık 2000 yıldız sistemi ve on binlerce gezegen arasında geçen müthiş bir "Master of Orion" deneyimi yaşıyorsunuz ki on binlerce gezegenin, ayın, asteroit kuşağının, nebulaların yer aldığı oyun haritalarında yüzlerce farklı çeşit kaynak için rakiplerinizle kapışıyor, yüzlerce yeni teknoloji geliştirip teknik olarak milyarlarca farklı uzay gemisi tasarlayabiliyor, çok detaylı bir diplomatik sistem sayesinde

komşularınızla stratejinize uygun ilişkiler geliştirebiliyor ve bu sırada kendi kendine yaşayan, gelişen, sizden bağımsız olarak imparatorluğunuz içinde işleyen özel sektörün, şirketlerin uzaydaki ihtiyaçlarına, genişleme planlarına da hizmet etmeye çalışıp düşmanlarınızla kapışıyor, tüm oyununuzu etkileyebilecek binlerce küçük detayın hepsine ayrı ayrı dikkat edip onbinlerce gezegen içinde, yüzbinlerce uzay gemisinin arasında taşlarınızı doğru yere sürmeye çalışıyorsunuz.

Atari'nin ilk oyun konsolu 2600'ü ülkeye getirip de reklamlarını her yerde gözümüze soktuğu 1980'lerin başında, babamın bir Atari konsoluyla eve gelip de joystickle ekranın başına geçip insanlık tarihinin en eski adventure oyunlarından olan Zelda'da şatodaki ejderhayı yenmek için hileler düşünürken sarf ettiği, "Yeni çağın satrancı bu cihazlar olacak." lafının üzerinden 30 sene geçti ve bugün fark ediyorum ki satranç artık bu oyunların yanında çocuk oyuncu gibi kalıyor. ■





**Tuna Şentuna** tsentuna@level.com.tr

**Bir Oyun Editörünün Anıları**

## Seul Kulesi - Son Bölüm

**K**ore seyahatim bir haftaydı, siz üç aydır bu "bir hafta"yı okuyorsunuz, sıkıldınız, haklısınız. Seyir defterinin bu son bölümünde size Seul'deki bölgelerden bahsetmek istiyorum. Böylece siz de oralara giderseniz bir gün, bu üç sayıyı yanınızda taşıyıp orada rehber niyetine kullanırsınız. (LEVEL her yerde!)

Seul'de size en çok ne yaptığımı anlatayım. Çok kısa olacak. Arkadaşlar ben sürekli kayboldum. Ama bunu iyi anlamda kullanıyorum; kötü kaybolmalar değildi. (Nasıl...)

Sahip olduğum kitapta adam gibi bir harita olmadığı ve Seul'de adam gibi harita bulmak zor olduğu için (Turist dostu değiller pek.) gitmek istediğim yerin hangi metro istasyonuna yakın olduğunu buluyor ve istasyondan çıktıktan sonra sevelerimle o noktaya ulaşıyordum. Birilerine

sormayı unuttun; cevap almak ne mümkün...

İlk gün, en yakınlarıdaki Deoksugung Sarayı'nı ziyaret ettim. Bu sarayın kapısında da tam nöbetçi değişimi oluyormuş, hoş bir tören izledim. Tam içeri girerken de bir takım genç Japon'lar bana "Hello" diyip "We are the world." diye tezahürat yaptı, çok da anlam veremedim. Sarayın avlusunda gezerken fotoğrafımı çekmesi için üçlü bir kız grubuna yanaş-tım. Elbette ki önce panikleyp dondular. Ardından fotoğrafımı çekmeyi başaran kız heyecanlanıp benle fotoğraf çekirmek istedi ve bir anda iki tane kızın arasında buldum kendimi.

Sarayda çok iş yoktu. Asıl ilginç olan, Seul'deki birçok eski yapının devasa binaların arasında kaybolmuş olması. Bu yapılarla rastlayınca kendinizi çölde vahaya çarpmış gibi hissediyorsunuz.

Bir sonraki durağım bir halk pazarı olan Namda-

emun pazarıydı... Örneğin bu pazara tam anlamıyla yanlışlıkla düştüm. Bildiğiniz halk pazarı; kumaş pantolonlar satılıyor, kadınlar bir takım ucuz giysilere hücum etmiş... Tüm bunların ortasında da ben! Bugünü Kore'nin ünlü "Jimjilbang" adındaki Sauna & Spa merkezlerinden biriyle noktaldıktan sonra ikinci gün soluğu eski bir Kore köyünde aldım. Bu köy de aynı diğer eski yapılar gibi şehrin ortasında kalmıştı. Dolaşırken bir Japon kafesine rastladım ve baktım başlarında da bir rehber var, hafif hafif yanaşım yanlarına. Fark edilmem pek zaman almadı tabii...

Buradan çıkıp Anguk istasyonuna geçiş yaptım ve yine eski saraylardan birini ararken, İstiklal Caddesi benzeri bir caddenin tam ortasına düştüm. Sağlı sollu bin bir tane dükkan, bin iki tane sanat galerisi, kafeler, mekanlar... "İşte budur!" dedim ve bunu bir alışveriş krizi aldı. Oraya giriyorum, buradan çıkıyorum, derken bu defa dörtlü bir kız grubu peşimden koşuyor! Biri yakaladı beni, "Aeee, annnyeeoooo..." diye bir şeyler sayıklayıp duruyor, dedim "Yes?". (Çok netmişim gerçekten.) Kız buzuk İngilizcesiyle bir ödevleri olduğunu, yabancılarla fotoğraf çekimeleri gerektiğini söyledi, ben de inandım. "Olur tabii, neden olmasın?" diye cevap verdim ki bunlar bir sevindi, bir sevindi... Hayır mı diyecektim, ne sanıyor idilerse. Fotoğrafi çektik, memleketimi sordular. "Türkiye." Diyince bunlarda yine bir şaşırma, bir sevinme... Dedim enerjiniz bana fazla, iyi günler, iyi yarınlar... Ben giderken onlar hala seviniyordu, öyle diyeyim.

Bir başka eski yapıda, bir Budist tapınağında nasıl Budist yapılmaya çalışıldığını konusunu uzatmadan geçiyorum ve Seul'un en yüksek noktasına geliyorum. Seul Kulesi adı verilen bu kule yaklaşık 240m yüksekliğe sahip ve bir tepede olduğu için, gözlem kısmına ulaştığınızda 390 metrede oluyorsunuz. Kule çok güzel, kule çok sembolik. Üzücü olan durumsa benim yine "error" verip teleferiği kullanmayıp merdivenlerle buraya ulaşmak istemem oldu. Her merdiven bir Ağrı Dağı'na dönüştü ve 0 derecede terleyen tek insan olarak Kore kayıtlarına geçtim. Siz bunu yapmayın ve teleferiğe 7\$'i verin, olur mu?

Sevgili Kore, seni tanıdığım için çok memnunum. Beni ağırladığın ve konukseverliğine her günümü iyi geçirmemi sağladığın için sana ne kadar teşekkür etsem az. Yolum bir daha oraya düşer mi bilmiyorum ama sokaklarında bir aşağı, bir yukarı yürürken hissettiklerimi ve o güzel kültürünü hiçbir zaman untaçağımı sanmıyorum. Görüşmek üzere, annyeonghi gaseyo... ■





## KAHİN - KAYIT: AS792103CR-1549 [7. Bölüm]

**K**aranlığın ortasında diz çökmüş, tüm kaslarım gerilmiş halde duruyordum. Kısacık bir zaman içinde çok fazla şey yaşamış olmama rağmen fiziksel olarak hiçbir yorgunluk duymuyordum. Ama zihnim allak bullak olmuştu. Cevap aradığım yüzlerce soru vardı ve artık daha fazla düşünemeyecek hale gelmiştim. Beynim yanıt aramaktan vazgeçmiş, pes etmişti.

Karanlıkta geldiğim yeri bulabilir miyim, buradan kaçabilir miyim diye düşündüm. Bu düşünce bile yorucuymdu. Çünkü beraberinde çok fazla soru getiriyordu. Bunlardan ilki ve en önemlisi, nereye kaçacaktım?

Giderek tanıdık gelmeye başlayan o sesin "artık kaçmana gerek yok" dediğini duydum.

Ses nereden geliyordu? Bir soru daha ve başıma saplanan bir ağrı... Pes ettim ve yere oturdum. Artık, en azından bir süre için, çabalamayacaktım. Kendimi bıraktım. Kaslarım saatler sonra ilk defa gevşedi. Beynim ilk defa gereksiz çabalardan, yanıtız sorulardan vazgeçti. Sadece oturdum. "Biraz su olsa" diye düşündüm.

Uzak köşede, duvardaki bir meşale yandı ve çevrem biraz olsun aydınlandı. Bana doğru yürüyen bir adam gördüm. Uzun boylu, siyah uzun düz saçlı bir adamdı. Koyu renk pelerinini savurarak yaklaşırken yüzüne baktım. 30, belki 40 yaşlarında görünüyordu. Kirli sakalı, yüzüne ürkütücü bir görüntü veriyordu

ama bana yaklaşırken yüzündeki hafif gülümsemesi aynı anda güven hissi uyandırıyor.

Elinde bir kase taşıyordu ve yaklaşık bana uzattı. Kıpırdamadan önce kaseye, sonra yüzüne baktım. "Susamışsındır" dedi. Dudaklarım kupkuruydu, dilim damağıma yapışmıştı. Susamıştım. Hiçbir şey düşünmeden suya uzandım ve o sudan aldığım ilk yudum, uzun zamandır karşılaştığım tek memnun edici şeydi.

"Çok fazla sorun olduğunu biliyorum ufaklık. Hepsini birden yanıtlamak isterdim ama tüm yanıtlara hazır olduğunu sanmıyorum. Ayrıca çok fazla zamanımız da kalmamış olabilir. O yüzden otur ve senin merak ettiklerinden yanıtlayabileceklerimi dinle. Ayrıca dinlen. Korkarım bugün için koşturmaca henüz bitmedi."

Sesi o kadar pürüzsüzdü ki sanki insanı hipnotize ediyordu. Devam etti: "Kim olduğunu anımsayamadığını biliyorum ama bu sorunun cevabını ne yazık ki veremem. Sadece şunu söyleyebilirim, sen özel birisin. Özel yeteneklerin var. Sen bunların farkında değilsin ve kullanmayı bilmiyorsun ama başkalarının zihninde gezinebildiğini bugün gördün. Üstelik gücün benim beklediğimden çok daha yüksek. Sadece başkalarının zihinlerinde dolaşmakla kalmıyorsun, beynin hiç eğitilmemiş olmasına rağmen, başkalarının zihinlerini kontrol de edebiliyorsun. Benim bu seviyeye gelmem üç yılımı almıştı."

Gülümsedi. Sesindeki kıskançlık mıydı? "Ama şunu söyleyebilirim ki bugünkü ufak testimizi başarıyla geç-

tin." Sessizce yüzümü inceledi. Sanki beni tanımaya çalışıyor gibiydi.

"Bundan sonra asla geriye dönüp bakmak zorunda kalmayacaksın. Geçmişini merak ettiğini biliyorum ama asıl heyecan verici olan, seni nelerin beklediği. Eğer eğitimini başarılı bir şekilde tamamlayabilirsen şu anda hayal edemeyeceğin güçlere kavuşabilirsin. Üstelik kendinden çok daha büyük ve soylu bir şeyin parçası olabilirsin. Bundan sonra tek yapman gereken çalışmak, eğitimini tamamlamak ve bu eşsiz yeteneklerini nereye kadar geliştirebileceğini öğrenmek. Sen henüz bunun için çok küçüksün ama ileride belki de galaksinin en güçlü, en etkili ve en korkulan adamı haline gelebilirsin. Öğreneceğin çok şey var. Ama şu anda daha fazla konuşmak için vaktimiz yok. Seninle tanışma fırsatı yakalamak isteyen başkaları da var ve seni onlardan kurtarmalıyım. Şimdi... Kalkabilecek misin ufaklık?"

O konuşurken kıyafetlerini inceliyordum. Üzerindeki bir tür üniformaya benziyordu. Savaşçı gibi bir şeydi sanki. Üzerinde bir silah görmüyordum ama kendine o kadar güveniyor gibiydi ki belki de silaha ihtiyaç duymuyordu. Sustuğunda yüzüne baktım. Gülümsüyordu. Kalkmama yardım etmek için elini uzatmıştı.

Kafam hala çok karışık ama sesi, görünüşü, söyledikleri... Bu adam güvenebileceğim biriydi. Elimi uzattım, yardımıyla ayağa kalktım.

Şimdi, yıllar sonrasında, düşününce o zaman ne kadar aptal olduğumu görebiliyorum. Küçük bir çocuğun aptallığını ancak şimdi anlayabiliyorum. Yıllarca hizmet ettiğim şeyin ne olduğunu, kimler için çalıştığımı ve işlediğim günahları ancak şimdi değerlendirebiliyorum.

Söylediği gibi gerçekten de zaman içinde çok güçlü hale geldim ama en çok ihtiyacım olan güce sahip değilim: Zamanı geri döndürmek. O güne dönüp arkama bakmadan ondan uzaklaşmak, Beni bekleyen kaderi değiştirmek. O günden sonra yaptıklarımı, yaşadıklarımı geri alabilmek...

Ama tüm bunları size başka bir gün anlatırım. Tabii eğer anlatacak kadar yaşayabilirsem...

Son Not: Bu, Kahin'in -şimdilik- son bölümüydü. Tüm bölümleri bir arada okumak için şu adresteki PDF dosyasını indirebilirsiniz: [www.umat.in/5v](http://www.umat.in/5v)





## Monster® Extreme Sunucu ve İş İstasyonu Serisi

**Dünyanın en hızlı ve en güçlü dizüstü bilgisayarları ile iş istasyonunuzu yanınızda taşıyın**

MONSTER® Extreme Sunucu ve İş İstasyonu Serisi, tam bir sunucu ve/veya iş istasyonu kalibreli bir bilgisayarın yeteneklerini sunabilen, tamamıyla geleneksel masaüstü tabanlı iş istasyonlarının yerini almak için tasarlanmış dünyanın en hızlı dizüstü bilgisayarları olarak üretilmiştir.

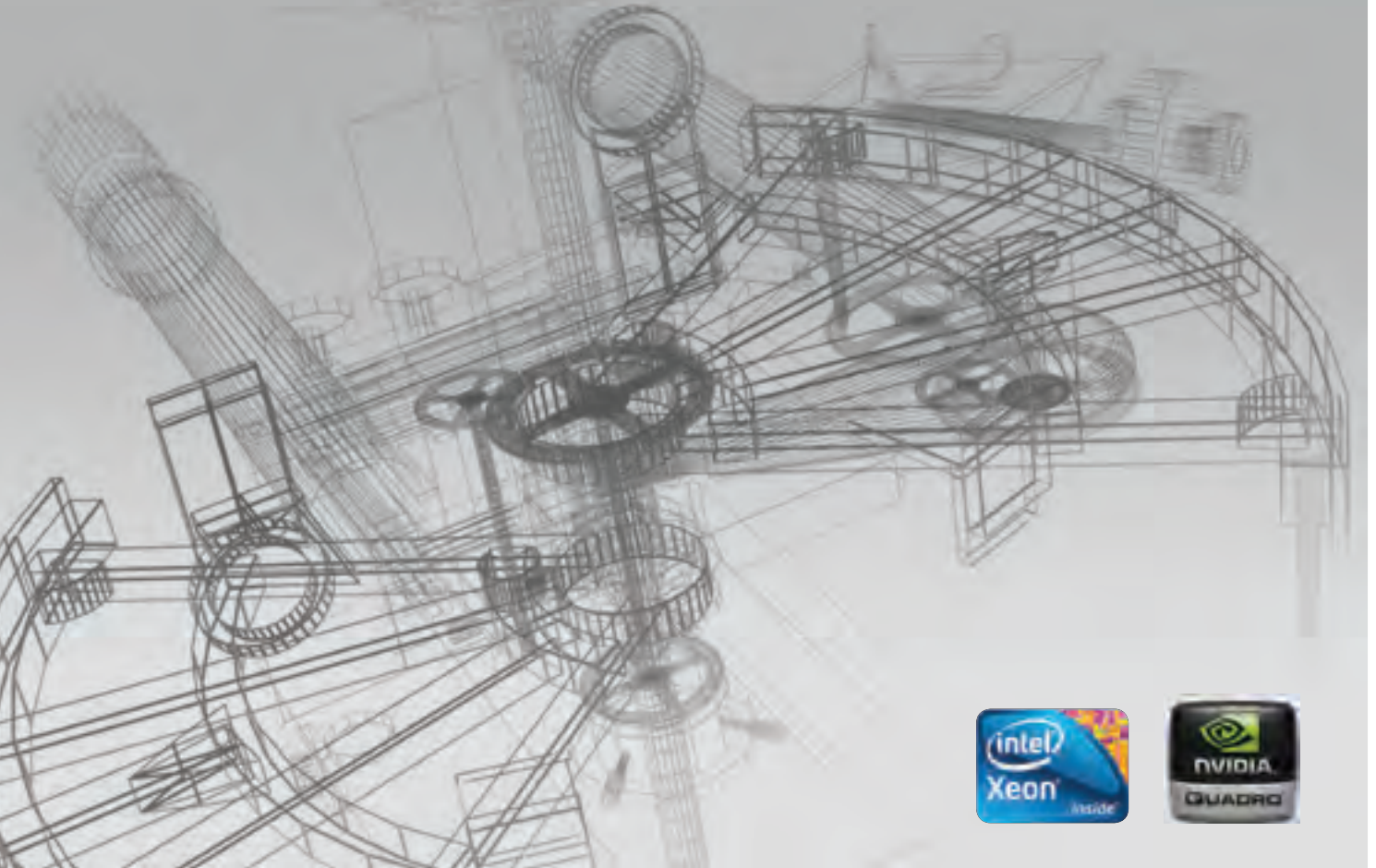
Monster® Dizüstü Bilgisayarlar, üstün performans gerektiren uygulamalar, en yeni bilgisayar oyunları ve ofis kullanımına kadar geniş bir ihtiyacı karşılamak amacıyla, her zaman yüksek performans veren en üstün bilgisayar bileşenlerinin birarada kullanılmasıyla tasarlanmıştır.



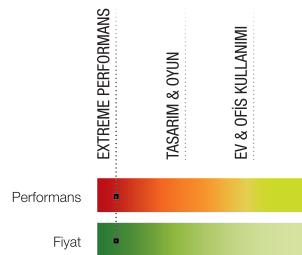


monster®  
Powerful Technology

# SUNUCU VE İŞ İSTASYONUNUZU YANINIZDA TAŞIYIN



konseptto



## Fiyat Performans Ölçeği

Seçimini yaptığınız her Monster® Dizüstü Bilgisayar, en yüksek performans veren en kaliteli bilgisayar bileşenlerinin bir arada kullanılmasıyla üretilmiştir. En doğru seçimi yapabilmek için fiyat/performans ölçeğini inceleyin.

Monster®, Orijinal Windows® 7 Ultimate işletim sistemi yüklemektedir.

## Monster® Extreme X7200

Ürün özelliklerini ihtiyaçlarınıza göre değiştirebilir, size özel bir notebook yaratabilirsiniz. Ayrıntılı bilgi için lütfen [www.monsternotebook.com.tr](http://www.monsternotebook.com.tr) adresini ziyaret edin.

\*İlandaki notebook görsel ve anlatımları modellere göre farklılık gösterebilir.





## **CRYSIS 2**

Nanosuit 2.0'ı giymemize az kaldı...

**LEVEL 170**

1 MART'TA PİYASADA

CHIP dergisinden Şubat ayında

# Herkese müthiş hediyeler

Ayrıca CHIP DVD, zeka geliştiren bulmacalar, yarış oyunları ve 3 boyutlu HD videolarla dolu

2 DVD  
TAM 16 GB DOLU DOLU İÇERİK

Yavaş ADSL için 10 çözüm  
Youtube videolarını kesintisiz seyredin, daha hızlı download yapın

# CHIP



**AJAN  
TARAYICILAR**

Firefox ve IE sizin  
hakkınızda hangi  
bilgileri sızdırıyor?



## Download kaynakları

CHIP'in tavsiyelerine oyun dosya indirirken kendinizi riske atmayın

### Açılmayan dosya kalmasın!

PDF i herkes bilir ama ya CR2 ve BSB gibi diğerleri? Bu rehber ile tüm dosyaları kolayca tanımlayıp açacaksınız

### HANGİ KABLO NEREYE?

Artık farklı standartlar için her zaman en doğru kabloyu seçebileceksiniz

### Tek tıkla 760 açığı kapatın

Google, iTunes, Flickr... 3. parti yazılım tehlikesini engelliyorsunuz

### 2 TEST: Notebook'lar ve büyük ekran TV'ler

40/42" ve 46/55" üzeri en yeni 20 TV ve 700 € altı en güçlü 18 notebook teste

+ 50 TANE 3D/HD VIDEO DVD'DE

oyun



2 video eğitim

5 tam sürüm

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

Şubat sayısı bayilerde kaçırmayın!

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





# VODAFONE CEP ÖZGÜR İLE, TRON EFSANESİ'NDEN SÜRPRİZ HEDİYELER VE NOKIA N8 KAZAN!



Cep Özgür'lü değilsen numaranla şimdi gel,  
her yöne toplamda 1200 dakika hediyeni de kaçıрма!

Cep Özgür'lüysen çekilişle 20 Nokia N8'den birini  
kazanma şansı şimdi seni bekliyor. Üstelik her 30 TL  
yüklemene ekstra çekiliş hakkı ile birlikte!

Bitmedi! Anında hediyelerin de var:  
Daft Punk'tan Tron Efsanesi film müziği,  
Tron Efsanesi mobil oyunu, duvar kâğıdı,  
ekran koruyucusu senin!

Çekilişe katılmak ve anında hediyeler için;  
TRON AD SOYADI ADRES =  = 1001

Detaylar [tron.cepozgur.com](http://tron.cepozgur.com)'da.



vodafone