

131 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

ŞUBAT 2012 - 7,50 TL (KDV DAHİL)  
2012 - 02 - ISSN 1301-2134

# LEVEL



# [PROTOTYPE 2]



Bu fiyat listesindeki fiyatlar 01.02 - 29.02.2012 için geçerlidir. Bu fiyat listesinde yer alan ürünlerimizin stoklarımızla sınırlıdır. Tüm ürünlerde KDV oranı, promosyon tarihinde belirtilen oranlar çerçevesinde tespit edilmiş olup, fiyatlarımız tüm vergiler dahildir. Vergi oranlarında meydana gelebilecek değişiklikler ve/veya yeni gelecek vergiler fiyatlarımızı ayarlayacaktır. Fiyat listemizdeki yer alan fiyat, ürün gibi bilgilerdeki yazım hataları söz konusu olduğunda mağazamızdaki bilgi ve fiyatlar geçerli olacaktır. Bu fiyat listesinde belirtilen stok adedini, fiyat listesinin geçerli olduğu tüm Media Markt mağazalarımızdaki, her bir ürün için toplam stok adedini belirtmektedir.

2007



2012

YAŞASIN DÜŞÜK FİYATLAR

# Yılın kutlaması

## DÜŞÜK FİYAT GARANTİSİ

**Düşük Fiyat Kanunu:**  
Aldığınız ürünün aynısını, il sınırları içinde daha düşük fiyata bulun, fiyat farkının 2 katını götürün.\*\*

Skype ile ücretsiz arama desteği\*

İnternet TV

SONY  
40" 102 cm  
LED-TV

1699 TL

\*CARDFINANS 10 x 169,90 TAKSİTLİ FİYAT

SONY 40EX520  
LED TV

eski fiyat

1999, TL

USB üzerinden film oynatma. İnce Edge LED panel. İnternete bağlanabilme ve internetten TV'nize doğrudan video aktarabilme. Kablosuz LAN için hazır özelliği ile, bir Sony USB Wi-Fi® adaptörü takarak kablosuz bağlanabilme. \*Skype kamerası alınması gereklidir. Toplam stok adedi: 500. Artikel no: 1063094.

\*\*Media Markt, mağazalarından satın aldığınız ürünü, başka bir mağazada daha ucuz bulduğunuz, satın alma tarihinden itibaren 14 gün içinde geçerli olan diğer mağazanın katalogu, broşürü, gazete ilanı, insertü veya ürünü Media Markt'tan satın aldığınız tarihten itibaren 14 gün içinde kesilmiş diğer mağazanın fişi/faturası ile ürünü Media Markt'tan satın aldığınız tarihten itibaren 14 gün içinde belgelemeniz aradaki fiyat farkının 2 katını hediye kartına yükleyerek size iade eder. Bu kampanya çerçevesinde hediye kartı dolularında kütüratlar dikkate alınmaz. Örnek: 56 TL'lik fiyat farkı için 112 TL'lik hediye kartı doluru yapılır. Hediye kartı, tüm Türkiye Media Markt mağazalarında geçerlidir ve paraya çevilemez. Bu kampanya çerçevesinde satın alınan ürünler iade edildiklerinde, hediye kartı da bu kampanya çerçevesinde kazanılan tutarıla birlikte veya para iadesi şeklinde Media Markt'a iade edilir. Fiyat farkı karşılamada Media Markt'tan satın aldığınız ürünün peşin fiyatı ile diğer mağazadaki aynı ürünün peşin fiyatı karşılaştırılır. Bu kampanya, ürün satın aldığınız Media Markt mağazasının bulunduğu il sınırları içinde, başka bir mağazada daha ucuz ürün bulmanız halinde geçerlidir. Düşük Fiyat Garantisi, aynı ürün için iki kez kullanılamaz. İnternet üzerinden satış yapan firmaların duyurduğu fiyatlar bu kampanyanın dışındadır.

**Kolay Taksit İmkani:** \*CARDFINANS 10 ve 6 Taksit **Garanti bonus 10 ve 6 Taksit** **maximum 4 Taksit** **WORLD 3 Taksit**  
75 TL ve üzeri alışverişlerinizde peşin fiyatına 6 taksit, 500 TL ve üzeri alışverişlerinizde ise Card Finans ve Bonus karta özel peşin fiyatına 10 taksit uygulaması geçerlidir.

**ŞİMDİ TÜRKİYE'DE 20 YERDE • Size en yakın mağaza adresi için: [www.mediamarkt.com.tr](http://www.mediamarkt.com.tr)**

# Media Markt®

Bakmadan alman.





## DEĞİŞİM

Geçen yıllar birçok şey gibi oyun dünyasını ve oyun oynama anlayışını da değiştirdi ancak en büyük değişim, online faktörü ve online oyunlar olsa gerek.

Eskiden online modlar birer opsiyonken bugün, olmazsa olmaz birer özellik. Artık her kutulu oyunun bir online modu olmak zorunda. Ve tabii ki ücretli ve ücretsiz online oyunlar... Bulduğumuz yerden bakıp, oyun dünyasının geleceğinin "online"da olduğunu söylemek zor olmasa gerek çünkü online oyunlar daha dinamik, kolay erişilebilir ve en önemlisi daha "sosyal".

Bu değişimi yaklaşık üç yıl önce sezip Online Oyun Dergisi'ni çıkartmaya başlamıştık, çok da ilgi gördü. Nedeni, yaşadığımız değişimdi ancak her zaman fazlası vardır: Bu ay 2011'in en iyi ücretsiz online oyunlarını seçiyor ve size yaklaşık 100 TL değerinde promo kodu hediye ediyoruz.

Ve tabii ki kapak konumuz Prototype 2... Sizin için Almanya'ya kadar gidip oyunu test ettik ve yapımcılarla özel röportajlar yaptık. Aldığımız özel izinle de dünyada Prototype 2'yi test eden ve yazan ilk dergi olduk.

Gelecek ay görüşmek üzere...

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

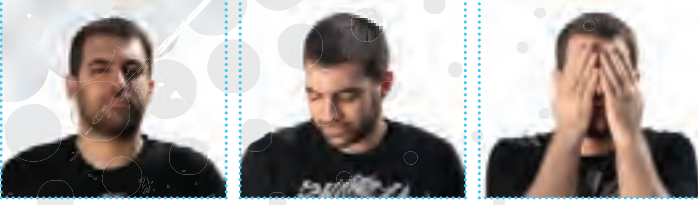
### Not

Bu ay verdiğimiz ve toplam değeri 95 TL olan Kehanet Online, Point Blank, Rappelz: Alın Yazısı ve WolfTeam promo kodlarını Online Oyun'un üçüncü sayfasında bulabilirsiniz.



■ Lisede mi yoksa üniversitede mi daha popülerdin? Neden?

## Şefik Akkoç



■ Al birini, vur ötekine! Şimdi daha iyi, hiç hatırlatma o karanlık günleri...

## Tuna Şentuna



■ Bence lisede popüler olan, üniversitede katlanarak daha popüler oluyor. Lisede popüler olmanın iki yöne de sapma şansı var. Bu açıklamayı yaptıktan sonra bana gelelim. Popülerlik gelip geçici arkadaşlar; önemli olan ruh güzelliği. (Deseler de inanmayın.)

## Cem Şancı



■ Şu dünyada en güzel insan, bir seven, bir de sevilmenin değerini bilendir. Geri kalan tüm şan şöhret, ün, nam boş beleş uğraştır.

## Emre Öztınaz



■ Üniversite genelde daha çok derse gir çık şeklinde geçtiğinden cevabım lise olacak sanırım.

## Ayça Zaman



■ Üniversitede sınıfın tek Fransızca bilen öğrencisi olarak hazırlık sınıfını başarıyla geçmem ve birinci sınıfta tek sınıfta kalan olmam ile ve hala okulu bitirememle enteresan bir popülerliğim oldu galiba. Bahçedeki bankla aynı anda okula başladık, ikimizin de ortamı terk edesi yok.

ŞUBAT 2012, SAYI 181

### 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

### EDİTÖR

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

### YAYIN KURULU

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

### GRAFİK TASARIM

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

### KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Eray Ant eray@level.com.tr

Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Meriç Erbay Bozkurt merbay@level.com.tr

Murat Karşlıoğlu mkarşli@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otopac@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

### MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

### YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoglu

### REKLAM

Grup Başkanı: Viki Habif

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

### LEVEL Reklam Satış Müdürü:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırmılioğlu

Tel: 0 212 336 53 60 (3 Hat), Faks: 0 212 336 53 90

Maya Akar Center Kat: 7 Büyükdere Cad. No: 100 - 102 34394

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 Vogel Burda Holding GmbH lisansı ile

T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide

yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların

her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılamaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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



*Miller*  
**Music  
Factory**  
2012

# 8 YILDIR YILDIZ ÜRETİYORUZ!

**BU SENEKİ  
YILDIZ SEN OL!**

Müzik dünyasından  
profesyonellerin vereceği  
**Miller Music Factory  
Workshop'larına ve Miller  
Music Tour America'ya**  
katılma şansı yakala!

Oy verip yıldızını  
destekleyenler de kazanıyor!

**SON KATILIM  
10 ŞUBAT CUMA**  
[www.millermusicfactory.com](http://www.millermusicfactory.com)

**showhow**  
ideas to entertain

18 yaş sınırı vardır.

IT'S *Miller* TIME.





## Prototype 2 Sayfa 48

Alex Mercer'ı geride bırakıp James Heller rolüne bürüneceğimiz oyunu Münih'te test ettik, bir de üstüne röportaj yaptık.

- 3 Editörden
- 4 LEVEL Tayfası
- 8 Posta
- 12 Takvim
- 14 Split Screen
- 16 LEVEL Ligi
- 18 Haber

### 28 Rocko@Psikiyatr

#### DOSYA KONUSU

- 30 alapluya
- 60 2011'in En İyi Ücretsiz Online Oyunları
- 88 Olağan Şüpheliler

#### İLK BAKIŞ

- 38 Hitman: Absolution

- 40 Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Generations
- 41 Sorcery
- 42 Nexuiz
- 43 Sniper: Ghost Warrior 2



- 44 XCOM
- 45 XCOM: Enemy Unknown
- 47 Asura's Wrath (Test)
- 48 Prototype 2 (Test & Röportaj)

- 54 BioShock Infinite
- 57 Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier
- 58 Resident Evil: Operation Raccoon City (Test)
- 59 Jagged Alliance: Back in Action

### 68 Doktorlar

#### İNCELEME

- 72 Q.U.B.E.
- 73 AMY
- 75 All Zombies Must Die!
- 76 Final Fantasy XIII-2
- 82 Choplifter HD
- 82 Dustforce
- 83 The King of Fighters XIII



## Final Fantasy XIII-2

Sayfa 76

Ayça'nın iki gün boyunca ofise hapsolmasına sebep olan oyun, bu durumu katlanılabilir kıldı mı? Konuş Ayça, çekinme.

84 Afterfall: InSanity



- 84 Sonic CD
- 85 ScaryGirl
- 85 Unstoppable Gorg
- 86 Frontline Commando
- 86 Line Runner
- 87 All That Matters
- 87 Alter Ego
- 87 Bust'n Rush
- 87 Midnight Mansion HD

94 **Role Playing**  
**Günlükleri**

- 97 Donanım
- 104 Market
- 106 Kültür & Sanat
- 110 Kare
- 114 LEVEL 182



### LEVEL DVD 181

#### DEMOLAR

- Bust'n Rush
- House of 1000 Doors
- Lost Ship Revolution
- Midnight Mansion HD
- Strategy Commander WWII
- The Golden Years
- The Jolly Gang's
- Misadventures in Africa

#### KURULUM DOSYALARI

- Rappelz
- Wolf Team
- ZombiRock

#### FULL OYUNLAR

- ^\_^
- Alter Ego
- Dog Game #1
- Process
- Super Pixel Man

#### VİDEOLAR

- Binary Domain
- Final Fantasy XIII-2
- Florensia
- Kingdoms of Amalur
- Lollipop Chainsaw
- Mass Effect 3
- Max Payne 3
- Ninja Gaiden 3
- Prototype 2
- Resident Evil: ORC
- S4 League: Season 2
- Shank 2
- Sonic the Hedgehog 4
- Soulcalibur V
- Spec Ops: The Line
- SSX
- Street Fighter X Tekken
- Syndicate
- The Darkness II
- The House of the Dead III
- Touch My Katamari
- Xbox 360 (2011 Oyunları)

#### SÜRÜCÜLER

- ATI / AMD
- NVIDIA
- Combined Community Codec

# POSTA

İşbu ki bundan böyle Agent 48 ile anılacak olup kendisi okur mail'lerini cevaplayacaktır. Muhatabın nüfus sureti ve ikametgah il muhaberi ilişikte olup yasal süreç başlatılmıştır.

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

## SİSTEM GEREKSİNİMLERİ

Selamün aleyküm Tuna Abi ve tüm LEVEL. İnşallah iyisinizdir. Ben birinci sayıdan beri takip ediyorum dergiyi. (Hey gidi günler...) Ya bir de online oyun sormaya korkuyorum. Şefik Abi araya girip LotRO der diye... Neyse sorularıma geçeyim.

**Dergiyi birinci sayısından beri takip ediyorsan, yaşımız aynı olmalı. O zaman Şefik'e de "abi" dememen gerekirdi. Demek ki ya bir abin var ve evde tüm LEVEL sayıları bir rafta duruyor ya da... Lie to Me izledim de az önce, onun etkileri bunlar. (Bir daha LotRO dersem! - Şefik)**

1. Xbox 360 mı, PS3 mü? Yoksa PS Vita mı? PS Vita'da da hiç oyun yok. Özellikle MW gibi FPS'ler. FPS yok abi ya! Tamam PS Vita'da pek FPS oynanmaz ama... Neyse sence hangisini almalıyım?

**Sen öyle san! Activision bir Call of Duty hazırlamaya başladı bile PS Vita için. O yetmezse Sony'den Killzone var? Çift analog kola sahip olduğu için PS Vita'da FPS'ler canavar gibi olacak! Heyecanlıyım, belli oluyor mu?!**

2. Ben Portal'ı hiç oynamadım. Nasıl oyun? Çok dandik ve sıkıcı bir oyuna benziyor. Önerir misin? Aman sus sus; şu dediklerini Ayça duyarsa seni koskoca Türkiye'de bulur, imha eder. Portal kötü bir oyun

değil ya, niye dandik dedin ki öyle... Güzel oyun çok. Bayağı iyi. Vurma Ayça...

3. Senin gibi oyundan anlayan birinin nasıl Battlefield 3 dediğine inanamıyorum. Modern Warfare 3 bin basar bence. Evet MW3'ün grafikleri eskimiş olabilir fakat çok daha iyi bir atmosfere sahip. Neden BF3 dediğini açar mısın?

**Yenilik içeriyor, hoş grafikler içeriyor, farklılık getiriyor. MW3 ise aynı eğlenceyi, her şekilde aynı biçimde sunuyor. Biz de oyun sektörünün nabzını tutan insanlar olarak, yeniliği her zaman önde tutuyoruz ve onun için... Bayağı şu an hakim önünde gibiyim ya! Sorgu ışığı da üstümden. Nasıl bir ortam, sen düşün. (Yeniliğe açık olun biraz yahu. - Şefik)**

4. Tuna Abi, Hitman hakkında ne düşünüyorsun? Hitman: Absolution ne zaman raflarda?

**Hitman'i hiçbir zaman çekici bulmadım ama Absolution iyi bir oyun olacak gibi duruyor. 2012'nin herhangi bir zamanı piyasada. (Çok net cevap veririm.)**

5. PC için bir RPG önerir misin? Ve de senin hiç unuttuğum bir FPS? (Biraz eski olursa iyi olur. Nostaljik olsun ama çok da geriye gitme.)

**PC için RPG isteklerine önümüzdeki birçok ay**

**boyunca Skyrim diye cevap verebilirim. Hiç unuttuğum FPS de çok geçmişlerde. Deus Ex, Unreal Tournament ve BioShock diyebilir miyim izin verisen... (Call of Duty 2 diyeyim ben; anısı var. - Şefik)**

6. Ve senden bir strateji oyunu önerisi istiyorum. (Civilization V hariç.)

**StarCraft III! (Bu kolay oldu.)**

7. Tuna Abi ne alaka bilmiyorum ama PC'nin sistem gereksinimlerini yazsana? (Kaba oldu.) Çok merak ediyorum, zaten hep merak etmişimdir.

**Sistem gereksinimleri değil, tek bir gereksinimi var, o da elektrik. "Türkçe'mizi düzgün kullanalım" kampanyası başlatmama ramak kaldı, söyleyeyim. Sen sistem özelliklerini sormuşsun, onu da anladım. i7 işlemci, 12GB RAM, GTX570 ekran kartı, 26 inç monitör gibi, "standart" bir sistem işte...**

Sorularım bu kadar. Lütfen yayımla diyeceğim ama çok klasik kaçar. (Yine klasik oldu.) Ama başka ne diyebilirim ki? Neyse kendinize iyi bakın. Yayımlaman ve bir daha görüşmek dileğiyle...

Halil İbrahim TUNÇ

**KRATOS GERİ Mİ DÖNÜYOR?**





Merhaba Tuna Abi: Benim adım Berkin. Birkaç sorum olacak; hazırsan başlıyorum.

**Emniyet kemerimi taktım, kafama da kaskımı geçirdim, boynumda atkı, kafamda huni... Hazırım bence...**

1. Ben PS3 sahibiyim ve Şubat'ta doğum günüm var. Ben de bu fırsatı kullanıp Resistance 3 almayı düşünüyordum ancak sonra Twisted Metal'ı duydum. Türleri belki tutmuyor ama ilgimi çekti. Sence Twisted Metal nasıl bir oyun; hangisini alsam?

**Twisted Metal'ı bizim Ahmet bir seviyor, bir seviyor... Niye sevdiğini henüz öğrenemedim ama bana hiçbir zaman çekici gelmemiştir Twisted Metal. Ahmet benim bilmediğim bir şeyler biliyor olabilir mi? Sence bu konuyu araştırmalı mıyım? Bence Resistance 3; hiç araştırmam gelmedi.**

2. Resistance 3 veya Twisted Metal dışında bana hangi oyunu önerebilirsin PS3 için?

**Her ne kadar bayılmamış olsam da Uncharted 3 olur. Batman: Arkham City ise çok şık durur.**

3. Bilgisayarım biraz kötü. Call of Duty: Black Ops'ta bile kasiyor. Batman: Arkham City'yi veya Assassin's Creed: Revelations'ı çalıştırır mı sence?

**Black Ops'ta bile zorlanan bilgisayardan pek hayır gelmez maalesef Berkin. Acaba o bilgisayardan kurtulsan mı? Bir caminin önüne bırak, kim bilir belki de sen de iyi bir çocuk olursan Şirinler sana da bir bilgisayar bırakabilir... Berkin? Hiç durduruyorsun da beni? Ama gerçekten ekran kartını değiştirsen, iyi edersin. (Benim sistem de Black Ops'ta hafif kasi, değişim şart! - Şefik)**

4. Yeni bir God of War konusunda habeler duydum. Yeni GoW oyunu çıkacak mı, bir bilgin var mı?

**Dota 2 için de çalışan bir müzik yapımcısı, internet sitesinde GoW 4 için de çalıştığını yazdı**

## Black Ops'ta bile zorlanan bilgisayardan pek hayır gelmez maalesef Berkin. Acaba o bilgisayardan kurtulsan mı?

**geçtiğimiz günlerde. Sonra ne oldu? O internet sitesi bir anda kapandı! Bence işin içinde CIA var, sence?**

5. Son olarak PSN hesabı olan varsa ekibinizde, kullanıcı isimlerini verebilir misin?

**Buna gammazlık yapmak denir ki arkadaşlarımı gammazlamayı hiç sevmem. Ne var ki "gammazlamak" kelimesini bu kadar çok ve yerinde kullanabildiğim için ne denli mutluyum, ne denli sevinç içerisindeyim, bunun hakkında seninle uzun uzun konuşabilirim. (Daha çok Xbox Live'da olduğumuz için PSN'de yok sayılırız.)**

Cevaplırsan çok sevinirim. Hayatta başarılar.

Berkin ÇİFTÇİ

## ORTAYA KARIŞIK

Tuna Abi merhaba! Ben 14 yaşındayım. Sayfanızı da 177. sayıdan beri takip ediyorum. Mail atmakta geç kalmadığının mutluluğunu yaşayarak sorularına geçiyorum.

**Ben de 30 yaşındayım! Çok havalı geldi kulağına, değil mi? Oysa ki çok sevisiz bir durum. Geçen gün dedim ki sakalım keseyim, sırf bıyık bırakayım. Bir baktım ki çenemin altında muhallebi kıvamında bir gıdı varmış! İşte yaşlılık böyle bir şey; bir ayağım çukurda. (Bunu niye anlattım ki?)** 1. Sence Mafia serisi yeni bir oyun çıkarmayı düşünüyör mü? Düşünüyorsa ne zamana kadar beklememiz gerekir?

**Mafia serisi diyerek Türkiye ve dünyadaki türlü**

**türlü mafya kollarından mı bahsetmek istedin acaba? Bunların çok tehlikeli konular olduğunu bildirir, esenlikler dilerim... Şayet ki yeni bir Mafia oyununu soruyorsan, o konuda maalesef hiçbir bilgi yok elimizde. Biz de beklemeyiz. (Bir bitiremedim arkadaş! Şimdi L.A. Noire'a da başladım, yandım... - Şefik)**

2. Derginizin bir sayısında Grand Theft Auto V'te "modifiye" olacağı yazıyordu. Sence sadece videoda olduğu gibi üst bölümü açıp kapama mı, yoksa gerçekten biz oyun severleri mutlu edecek kadar güzel bir modifiye sistemi mi olacak?

**Hangi sayısında yazıyordu? Bunu söylemediğin için soruna cevap veremiyorum, görüşünüz. Dur dur gitmedim bir yere. Haha, gittim! (Deliymişim, değil mi?) Bence GTA IV'ün biraz fazla sığ olması Rockstar'ı da rahatsız etmiş olacak ki tam şekleküllü bir modifiye durumu göreceğiz GTAV'te.**

3. Bana Diablo III çıkana kadar beni oyalayacak bir oyun söyler misin bu tarzda?

**Torchlight var, olmadı Dungeon Siege III var.**

**Online dersin de League of Legends derim. (Diablo III çıkana kadar seni oyalayacak binlerce oyun çıkabilir ve Tuna da bunları aylar boyunca sayabilir sanırım. - Şefik)**

4. Birazdan özelliklerini yazacağım laptop'ıma 100 üzerinden bir puan versen, bu puanın kaç olurdu? Intel i7 2630QM işlemci, 4GB RAM, NVIDIA GeForce GT525 2,5 ekran kartı.

**Ben oradaki GT525 2,5'i kesinlikle anlamadım ama yine de bir puan vereyim: 72,4. (Benim puanım 2,5 kesinlikle. - Şefik)**

5. The Sims'in durmadan yeni eklenti paketi çıkması aklıma şu soruyu getirdi: Acaba eklenti paketleri The Sims 4'ün çıkışını geciktirecek mi ve bu oyun ne zaman çıkacak? Bu sorumu cevaplayabilir misin?

**Bu tuzak bir soru mu? Cevaplayamam dersem, bir anda evimi mafya mı basacak? (Bir ilgin olduğundan şüpheleniyorum zira.)**

**Bence The Sims 4 çıkmasın artık. The Sims serisi hepten sıkıcı bir oyun. Zaten gerçek hayatta yapmam gereken bir ton işi, bir de ekran başında niye yapayım... (Deme öyle, çarpılırsın. - Şefik)** Sorularım bu kadardı. Sorularımı dergide yayımlayarak cevap verirseniz, çok mutlu olurum. Hayırlı işler.

**Bayağı bakkaldan iki eklemek, bir şalgam suyu alıp çıkan bir adam gibi veda ettin İkbal yahu. Sana da hayırlı işler, eyvallah. (Hemen ayak uydururum.)**

M. İkbal AKKUŞ

## HELLO BRO!

"Hello Bro!" diye başlangıç yaparsam çok ilginç görüneceğini düşünmüştüm, öyle de oldu sanırım. Yoksa olmadı mı? (Bundan sonraki İspanyolca olacak.) Neyse Tuna Abi orası sana kalmış...

LEVEL'ı 172. sayısından beri takip ediyorum; malum 170. LEVEL kuralına uymak lazım. Sorularım içimde depreşti, üşengeçliğim geçti, geçtim bilgisayar başına, parmaklarım klavye başında dans etsin dedim. (Çok edebi oldu!)

Ben bir Call of Duty fanatığıyım ancak MW3'ün MW2'nin tekrarı olacağını duymuştum, sinirim bozulmuştu. Yani Call of Duty 16: Black Warfare gibi bir şey çıkacak olsalar, millet aynı hevesle alacak. Ben de değişiklik olsun diye Battlefield 3 alayım dedim ve internet üzerinden Rusça CD seri numarasını aldım. Almaz olaydım! Her güncelleme çıktığında İngilizce yamasını bulmam gerekiyor.

Format attım, Assassin's Creed: Revelations oynadım, bitirdim, ağladım. Çok hüznümlü bitti vallahi; sonunu söylemeyeyim de sürprizi kaçmasın. Sorularına geçeyim en iyisi.

**İspanyolca'dan girip dans eden parmaklara geçip ardından Rusça CD seri numarası ile finali yaptın, benim de kafamı karıştırdın Orhan! Her tarafı es geçip direkt olarak Rusça kısmında geliyorum. Sanırım korsan birtakım işlerle meşgulsün, yoksa ne işin olur Rusça ile, değil mi? Orhan? Orada mısın? Aaa, gitmiş.**

1. Ben Xbox 360 Kinect ve PlayStation Move arasında kaldım Tuna Abi. Bir el at şu mevzuca.

**Bence Kinect daha orijinal, daha çok gelecek vaat ediyor. Yine de ekran karşısında maymun olmak için fazla karizmatığım. (Buna inanıyor muyuz?)**

2. Wolfteam oyununa herkesin para yüklemesi haksızlığa sebep olduğundan oyunu bıraktım.

Önerebileceğiniz League of Legends, WoT veya LC dışında bir oyun var mıdır?

**WoT ve LC neyin kısaltması acaba... Sana o zaman Star Wars: The Old Republic öneriyorum. Para verince insanın oynayası geliyor.**

3. Bilgisayarım Intel Core i3, 4GB RAM, GeForce GT335M ekran kartı. Skyrim'i sorunsuz oynayabilir miyim?

**Mümkünatı yok. İllaki ayarları kısman gerekecektir. Bu arada dikkat ettim, her beş okurdan üçünde laptop var. Eskiden laptop'lar bu kadar yaygın değildi. Neden? Çünkü pahalıydı. Şimdi ne oldu? Ucuzladılar. Böyle konuşarak nereye varabiliriz? Elbette ki Şefik'in dur dediği yere!**

**(Hem laptop'ta oyun olmaz bence. - Şefik)**

Tuna Abi cevaplırsan bilgisayarda hevesle okurum. Yayımlarsan da dergiyi her zamanki gibi okula götürür arkadaşlarla "okuruk". King'sin Tuna Abi! (Bir de Şefik Abi! [Bir de Fırat Abi! (Bir de LEVEL Ahalisi!)])

Orhan KOÇ

## ESKİ BİR DOST

Selamlar Tuna. Sekiz yıllık LEVEL okuyucusu olmama rağmen, günün birinde sana mektup yazacağım hayatta aklıma gelmezdi çünkü küçükken, "Kesin torpilleri yayımlıyorlar burada ya!" diye düşündüğüm, büyüyünce de yazmaya üşendiğim için bir türlü seninle tanışmak nasip olmadı. Ha dersin ki şimdi ne değişti, inan hiçbir fikrim yok. Belki de Hugo'ya katılmak için gizli gizli kanalı aradığım günleri özledim ya da son harçlığımla aldığım LEVEL'i annem görmesin diye montudan içine saklayıp odama girince heyecandan boncuk boncuk terlemiş halimde dergiyi okumayı... Her neyse, çok yer kaplamak istemiyorum, birkaç sorum var.

**Selam Görkem. N'abersin? Torpil konusunda haklısın ve buradan az önce bana telefon edip "Benim mektubu koydun mu hacı?" dediğini de kimseye söylemeyeceğim. Nasıl bir torpilden korktun acaba... Sonuçta ben çok az okuru tanıyorum; onların mektuplarına öncelik versem de bir ayda biter. Geriye kaldı sonsuz ay! Bir konuya daha değinmek istiyorum; ben hiçbir zaman oyun dergilerini eve gizli sokmadım. Ebeveynler oyun oynamaya karışıyor olabilir de çocuklarının ne olursa olsun, bir şeyler okumasına da karışmamalı diye düşünmekteyim, amin.**

1. MW3'teki türbülans görevinde, helikopterin kapısını açtığına verdiğin tepki neydi?

**Türbülans görevi... O görevde uçakta değil miydik? Helikopterin kapısını nerede açıyorduk? Hiç hatırlamıyorum! Öteki ay bana birkaç ipucu daha yollarsan sevinirim. Böylece seninle buradan**

► **mektup arkadaşı oluruz, herkes de bizim bu man-yaklığımızı konuşur. Nasıl fikir?**

2. Sence God of War 4'te geçmişe mi döneceğiz, yoksa yapımcılar yaratıcılıklarını kullanıp bizi farklı evrenlere mi götüreceğiz?

**Yaratıcılıklarını fazla kullanıp bizi geleceğe götür-mesinler de... Düşünsene God of War bilimkurgu olmuş... Ürperdim bak! İnan ki GoW 4'te ne görece-ğimiz hakkında en ufak bir tahminim bile yok. Bir ihtimal dediğin gibi geçmişe gidebiliriz. (Hemen kabullendim.)**

3. Verdiğin DVD'lerde Jazz JackRabbit 2, Little Big Adventure gibi 90'lı yılların efsane oyunlarının tam sürümlerini vermeyi düşünüyor musunuz?

**O kadar eski oyunların yeni işletim sistemlerinde çalışması biraz güç oluyor kendi başına. Ancak GOG gibi aracı firmalar el atacak da, DVD'de vermemize izin verecek de, biz bunun haberini alacağız da... Anlayacağın o iş biraz zor.**

4. Sence Türk oyun sektörü ne durumda? Pusu'dan sonra dişe dokunur bir oyun yapıldı mı Türkiye'de?

**Türk oyun sektörü olduğu yere çakıldı kaldı, hiçbir yere gidemiyor. En fazla iPhone veya Android oyunları ortaya çıkıyor ama büyük oyunları hiç düşünme bile. (Öyle bir sektör yok hala, sadece yurtdışında önemli firmaların birer parçası olan Türklerin varlığından söz edebiliriz kanımca. - Şefik)**

5. Bence Sony, Uncharted 3'e Türkçe desteği vermesi-ne rağmen reklamını iyi yapamadı. En azından God of War 3'teki gibi televizyon reklamlarını hak ediyordu. Sen bu konu hakkında ne düşünüyorsun?

**Bu konuda haklısın aslında ama sanırım ki inFamous 2'den ve Killzone 3'ten sonra olay biraz sıradan-laştı ve reklama gerek olmadığını düşündüler. Ben de isterdim televizyon kanallarında yumuşatıcı, banka, yiyecek, içecek reklamları yerine, oyun gör-rüntüleri dönsün ama burası Türkiye; burada her şey klişe. (Türkçe seslendirme de yapılmış çok daha fazlası yapılmalıydı bence de. - Şefik)** Evet sorularım bu kadar. Yayınlansa da yayınlanmasa da önemli değil. Ayın başında derginin ilk sayfalarını karıştırıp "Acaba yayımlamışlar mı?" diye heyecanlan-mak bile bana yetecek. Unutma ki kalorifer petekli evlerde, konforun dibine vuranlara inat, hala sobanın üzerinde unutulmuş mandalina kokusunu özleyenler var...

Görkem OĞAN

## AŞAĞIDAKİ MEKTUBA BİR BAŞLIK BULUNUZ

Merhaba sevgili LEVEL ailesi. Yardım istemekten çok fikirlerinizi sorduğum bir mail yazdım. Arada Şefik Abi de karşısına süper olur. Çok sıkmadan sorulara geçiyorum.

**Şefik, Arnold Schwarzenegger çok sıkmadan araya gir, hepimizi patlatır bak! Çabuk, çabuki! (Yettim! - Şefik)**

1. The Elder Scrolls IV: Oblivion'ı keşfettiğimden beri oyunu sayısız kere bitirdim. (Oyunu oynayanlar bilir; oyun aslında hiç bitmiyor. Bitirmekten kastım, oyundaki bütün görevleri bitirmek ve herkesi öldürmek.) İl-ginç bir şekilde Skyrim'den hiç zevk almadım. Tamam, adamlar çift el büyü, silah, yeni skill ve class sistemleri yapmış ama ben çok bir değişiklik göremedim. Oysa oyunu uzun zamandır bekliyordum. Sizce sorun ben-de mi, yoksa Skyrim hakikaten biraz tekrar mı olmuş? **Skyrim'i beğenen de var, beğenmeyen de ama sendeki durum, Oblivion'ı biraz fazla oynamaktan dolayı, genel olarak oyunun türünden sıkılmış olman olabilir.**

2. Beş - altı gündür League of Legends oynuyorum; oyun beni çok sardı ve eski sayılarda yapılmış bir inceleme veya "promo" var mı diye baktım ama bir şey bulamadım. Acaba bir promosyon kodu verebilir mi-siniz? (Ocak sayısında da sormuş Doruk isimli arkadaş ama net bir şey söylememiştiniz.)

**Doruk'a dediğim gibi, "Bağ bozumu olmadan, üç tepeden üç kartal uçmadan, promosyon kodu vermemiz olası değil." Doruk'a tam olarak böyle mi demiştiniz? Dur sana başka bir cevap vereyim bari: Bu konuyu değerlendireceğiz; Venüs ile Merkür, Plüton'un gezegen olmaktan çıkmasını engelledi-ğinde...**

3. Laptop'ım 2008'den kalma ve yeni oyunları orta grafikte bazen kasarak çalıştırıyor. Yeni oyunlardaki çok yüksek grafikler nedeniyle pek oyun oynayama-yacağı mı düşünüyorum, sence değiştirmenin vakti gelmiş mi?

**İşte bir laptop kullanıcısı daha! Masaüstü bilgi-sayarların suyu mu çıktı acaba? Yoksa benim bil-mediyim bir şeyler mi dönüyor?! 2008'den kalma laptop'ın ekran kartı kesinlikle eskimektedir zira o dönemde bile en iyisi olmadığını düşünüyorum. (Yani masaüstü ekran kartlarıyla karşılaştırınca.) O yüzden sen o laptop'ı sat, adam gibi bir masaüstü bilgisayar al! (Güzel dedin. - Şefik)**

4. Battlefield 3 ortaliği kasıp kavuruyor ama ben yine de multiplayer olarak COD'dan vazgeçmemek gerekti-ğini düşünüyorum. Siz ne düşünüyorsunuz?

**Bence BF3 gayet iyi fakat MW3 de çok eğlence-li. Halihazırda MW3 oynayanlar orada kalmalı, BF3'çüler de kendi mekanında. Nasıl plan?**

5. Batman: Arkham City'yi çok övüyorlar; alırsam verdiğim paraya değer mi?

**Kesinlikle!**

6. Hasan Abi'ye ne oldu, birkaç aydır yok? Forumda Şefik Abi barıştılar demiş ama barışsalar, "Hasan ve Hasan Yan Yana" diye bir köşe olmaz mıydı? Yoksa kavgaya tutuşup birbirlerini mi öldürdüler?

**"Hasan ile Hasan el ele" köşesi çok yavan olacağı için o konuyu hiç düşünmedik bile. Kavga konusu da külliyen yalan. Demek ki neymiş, Hasan şizof-ren bir kişilikmiş. Bizim de onu Sessiz Çılgınlık ve Fısıltılar Ruh Sağlığı Merkezi'ne yollamaktan başka çaremiz kalmadı. (Bu merkez in gerçek olduğunu biliyor muydunuz?) (Hatta Özel Fısıltılar ve Çılgınlık-lar Ruh Sağlığı ve Hastalıkları Merkezi imiş, daha tuhaf. Şefik)**

7. Son sorum oyunlarla ilgili değil, filmlerle ilgili. Geçen gün küçükken hep dizisini izlediğim, çizgi romanlarını okuduğum Conan: The Barbarian'ın filmi ni izledim. Bence adamlar hiç becerememiş. Adam bir şatosunda, bir mağarada ayın yapıyor... Olay örgüsü çok kötü. Siz ne düşünüyorsunuz?

**Conan'ın filmi tam anlamıyla rezalet! Ben de senin gibi Conan çizgi romanlarıyla büyümüş bir insanım ve filmi izledikten sonra DVD'yi nereye fırlatacağı-mı bilemedim. Sonunda kırdım, köpeğe verdim. Sorularım bu kadar. Umarım yayımlarsınız. Google Chrome sağ olsun bir çok imla hatasını düzelttim ama hala hata varsa umarım sorun olmaz. Hepinize ama özellikle Ertuğrul ve Firat Abi'ye selamlar. Arnold Berk SMOLINKA**

## CENK NEREDE? ERDEM NEREDE?!

Merhabalar Tuna Abi ve LEVEL ailesi. Dergiye aldığım ilk zamanlar hiç de eski değil. Kapağında GTA IV vardı. Özel sayı olduğu için dört farklı kapağı vardı. Aaah ah, ne günlerdi... Neyse Tuna Abi, sizi sıkmadan soruları-ma ve paylaşmak istediklerime geçiyorum.

1. Ben bir Assassin's Creed fanatığıyım. AC 2012 diye

bir şey duydum; 2012'nin sonlarına doğru geliyormuş. Bir bilginiz var mı oyun hakkında? AC bittikten sonra biz ne yapacağız? Ne oynayacağız?

**Aman merak etme, Assassin's Creed'in bu kadar seveni öldükten sonra, o seri asla sonlanmaz ve son derece sıkıcı ve klişe bir hale gelene kadar da piyasada olur! Evet, 2012 yılında yepyeni bir Assassin's Creed geliyor. Bakalım bu defa dünyanın hangi köşesine gideceğiz...**

2. Mayıs'a doğru bir PS3 160 GB almayı düşünüyorum. Para biriktiriyorum. Yurtdışından daha hesaplı bir fiyata almayı düşündüğüm için Dolar'ın yükselmesi canımı sıkıyor. Bir oyun listesi yaptım. 1) Assassin's Creed: Revelations. 2) Tekken 6 ve Tekken Hybrid. 3) Pro Evolution Soccer 2012. 4) InFamous 2. 5) Need for Speed: The Run. Sence bu oyunların içine kesin eklemem gereken oyunlar var mı?

**O oyunlara Uncharted 3: Drake's Deception'ı ve Batman: Arkham City iyi gider. Peki Mustafa... İna-nır mısın, "Peki Mustafa" yazdıktan sonra yazının başında kalktım ve geri oturduğumda ne diyeceği-mi hatırlayamadım! Vay be... (Pro Evolution Soccer 2012 çıksın FIFA 12 girsin, LittleBigPlanet 2 girsin, Killzone 3 girsin... - Şefik)**

3. Cenk ve Erdem Abilerimiz nerede? En arka say-fadalar, çok güzel diyalog yazıyorlardı. Okudukça gülüyor, güldükçe paylaşıyorduk dostlarla. (Cana geleceğine damacana gelsin favorilerimdedir.) Şimdi de Doktor oldular. Cenk ve Erdem Abilerime selamlar-ımı iletirseniz sevinirim. Kendilerini çağımızın video, konu, metin ve her türlü şeyin yorumcuları olarak görüyorum.

**Cenk ve Erdem Abilerin tam olarak buradalar, hiçbir yere gitmediler. Doktor falan oldular dedi-ğin gibi... Sen istersen çağımızın yorumcuları da olurlar. Evet... (Soru sorulmayınca ne yapacağımı şaşırrıyorum.)**

4. Online bir oyuna girercesine üyelik alıp seri nu-marası girdiğimiz, internet gerektiren oyunlar vardı. Evet, ben de bir oyun şirketi olsam, ben de böyle bir önlem alırdım, haklısınız ama neden kötü bir program kullanıp eziyet çektiyorlar bize. Bu konu hakkında bir düşünce, bir çalışma var mı? Sen ne düşünüyorsun Tuna Abi?

**Bahsettiğin oyun hangisi tam olarak? Düşündüm, düşündüm bulamadım. İstersen bu oyunun ismini bir dağdan aşağı kayarken çizeceğin şekillerle yaz, fotoğrafını helikopterden çek ve bize yolla. Sana düşüncelerimi altın plakette sunacağım dan emin olabilirsiniz.**

5. Bir adamın evindeki eşyaları haciz ederken, bodru-munda Superman'ın ilk çizgi romanı bulunmuş. Adam açık arttırmadan satarak hem evini kurtarmış, hem de cebine para kalmış. Ne dersin abi, LEVEL dergi ve posterlerini saklamaya başlayalım mı?

**Güzel hikayeyimi bu Superman olayı; sevdim. Bize gönderdiğin gizli övgüleri de aldık, sağ olsun.**

**Bence de dediğin şey olabilir; o yüzden o LEVEL dergi ve posterlerini asla ama asla atmayın! (Ben en altında satıyorum, iyi para var bu işte. - Şefik)** Sorularım bu kadar Tuna Abi. İnşallah cevaplar ve yayımlarsın. Şimdiden teşekkür ediyorum sana. İleride senin gibi bir dergide çalışmak istiyorum. Çok imreni-yorum size. Poster konusunda bir şeyler yaparsanız, her ay bir posterle bize birer hatıra bıraksanız...

**Poster konusunda bir şeyler yaptık, her ay bir pos-terle dünyadaki birkaç hektar ağacı daha ortadan kaldırdık. Hatıra ormanı olarak evinde ağırlayabi-lirsin artık...**

Mustafa Kürşat ELİTOK



**YENİ**



**ETi**

**OBNOK**

ÇİKOLATAYA  
BANDIRILMIŞ  
BİSKUVİ

**ŞEKLİ KOMBO,  
LEZZETİ KOMBO!**




**ETi**

Lezzet Uygarlığı

# Takvim Şubat

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

Pzt.	Salı	Çarş.	Perş.	Cuma	Cmt.	Pzr.
			2 <ul style="list-style-type: none"><li>• Metal Gear Solid HD Collection (PS3 360)</li><li>• NeverDead (PS3 360)</li></ul>	3 <ul style="list-style-type: none"><li>• Captain Morgane and the Golden Turtle (PC PS3)</li><li>• Final Fantasy XIII-2 (PS3 360)</li><li>• Soulcalibur V (PS3 360)</li></ul>		
6 	7			10 <ul style="list-style-type: none"><li>• Catherine (PS3 360)</li><li>• Combat Wings: The Great Battles of World War II (PC PS3 360)</li><li>• Crusader Kings II (PC)</li><li>• Grand Slam Tennis 2 (PS3 360)</li><li>• Inversion (PC PS3 360)</li><li>• Jagged Alliance: Back in Action (PC)</li><li>• Kingdoms of Amalur (PC PS3 360)</li><li>• Naruto Shippuden: UNSG (PS3 360)</li><li>• The Darkness II (PC PS3 360)</li></ul>		12 <ul style="list-style-type: none"><li>• Heavy Fire: Afghanistan (360)</li></ul>
14 <ul style="list-style-type: none"><li>• UFC Undisputed 3 (PS3 360)</li></ul>			17 <ul style="list-style-type: none"><li>• Field of Glory: Wolves from the Sea (PC Mac)</li><li>• Outdoors Unlimited (PS3 360)</li><li>• SSX (PS3 360)</li><li>• Twisted Metal (PS3)</li></ul>			
20	21	22 <ul style="list-style-type: none"><li>• Army Corps of Hell (PSV)</li><li>• Asphalt Injection (PSV)</li><li>• Ben 10: Galactic Racing (PSV)</li><li>• BlazBlue: Continuum Shift Extend (PS3 360 PSV)</li><li>• Dynasty Warriors Next (PSV)</li><li>• Escape Plan (PSV)</li><li>• F1 2011 (PSV)</li><li>• FIFA Football (PSV)</li><li>• Hustle Kings (PSV)</li><li>• LEGO Harry Potter: Years 5-7 (PSV)</li><li>• Little Deviants (PSV)</li><li>• Lumines: Electronic Symphony (PSV)</li><li>• ModNation Racers: Road Trip (PSV)</li><li>• MotorStorm RC (PSV)</li><li>• Ninja Gaiden Sigma (PSV)</li><li>• Plants vs. Zombies (PSV)</li><li>• Rayman Origins (PSV)</li><li>• Super Monkey Ball: Banana Splitz (PSV)</li><li>• Touch My Katamari (PSV)</li><li>• Ultimate Marvel vs. Capcom 3 (PSV)</li><li>• Uncharted: Golden Abyss (PSV)</li><li>• Virtua Tennis 4 (PSV)</li><li>• WipEout 2048 (PSV)</li></ul>	24 <ul style="list-style-type: none"><li>• Asura's Wrath (PS3 360)</li><li>• Get Up and Dance (PS3)</li><li>• Syndicate (PC PS3 360)</li><li>• Wargame: European Escalation (PC)</li></ul>	25 <ul style="list-style-type: none"><li>• Blades of Time (PS3 360)</li></ul>	26	
				2	3	4



T O N I G H T

IT'S *Miller* TIME.



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

# SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



## Silent Hill: Downpour

Platform: PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi: 17 Şubat 2012

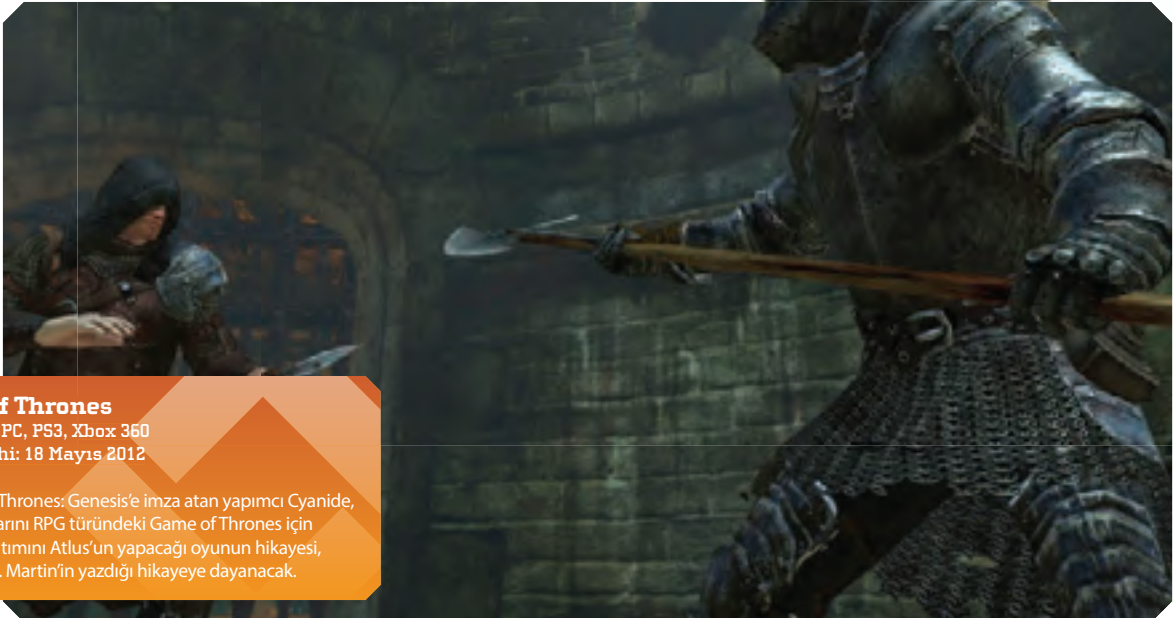
Ryall State Hapishanesi'nde mahkum olan Murphy, gizemli bir kazanın ardından özgürlüğe doğru koşarken kendini kişisel cehennemi haline dönüştürecek Silent Hill'de bulur. Konami bize bir kez daha psikolojik işkence yapmaya hazırlanıyor.

## Deadlight

Platform: Xbox 360

Çıkış Tarihi: 2012'nin ikinci çeyreği

Tequila Works imzasıyla piyasaya çıkacak olan oyun, oyuncuları en derin korkularıyla yüzleştirmek için tasarlanıyor. Deadlight, sunduğu farklı ambiyansıyla diğer korku oyunlarından sıyrılmaya çalışacak.



## Game of Thrones

Platform: PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi: 18 Mayıs 2012

A Game of Thrones: Genesis'e imza atan yapımcı Cyanide, bu kez kollarını RPG türündeki Game of Thrones için sıvadı. Dağıtımını Atlus'un yapacağı oyunun hikayesi, George R.R. Martin'in yazdığı hikayeye dayanacak.



# Şehrin yeni fenomeni BlackBerry Curve 9360 ilk kez Turkcell'de!

Yeni BlackBerry Curve 9360 şimdi daha şık, daha akıllı ve daha sosyal.

Kampanya dahilindeki tarifene ek,  
24 ay boyunca ayda

**39 TL**'den  
başlayan taksitlerle.

Akıllı telefon Turkcell'den alınır.



**BlackBerry Curve**

[turkcell.com.tr](http://turkcell.com.tr) | [facebook.com/Turkcell](https://facebook.com/Turkcell) | [twitter.com/Turkcell](https://twitter.com/Turkcell) | Müşteri Hizmetleri: 444 0 532



**TURKCELL**

Hayat paylaşınca güzel

Bu kampanya 25.02.2012 tarihine kadar geçerlidir. Tarifeye birlikte alınabilecek teklifler ve fiyatları şu şekildedir: BlackBerry Curve 9360 + Alo Paket = 77 TL x 24 ay; BlackBerry Curve 9360 + Alo Süper Paket = 104 TL x 24 ay; BlackBerry Curve 9360 + Cılsız Paket = 104 TL x 24 ay; BlackBerry Curve 9360 + Full Paket = 108 TL x 24 aydır. Fiyatlar KDV ve ÖVV dahil TL olarak gösterilmiştir. BlackBerry Curve 9360 kampanyasından yararlanan abonenin faturasına yansıtılacak aylık cihaz taksiti 45 TL'dir. Kampanyaya katılmak isteyen abonenin, BlackBerry internet paketlerinden birinin (100 MB BlackBerry B15 Giriş ya da 1 GB BlackBerry Full B15) aktif olması gerekmektedir. Paket aşım ücretleri, konuşma aşımı için 41.5 Kr/dakika, SMS paket aşımı için 41.5 Kr/SMS ve tüm internet paketlerinde paket aşımı için 0.000049 TL/KB'dir. Paket aşım ücretlerinde değişiklik olduğu takdirde, güncel internet ve tarife paket aşım ücretleriyle aynı olacaktır. 24 aylık kontrat bitiminde aboneler, kontratta seçtikleri tarife ve/veya internet paketleriyle ve güncel tarife ve/veya internet fiyatlarıyla ücretlendirilmeye devam ederler. Kampanyaya katılan abone için faturalarına, ilk fatura kesim tarihinden itibaren, cihaz taksiti ve servis/tarife paket bedeli yansıtılmaya başlar. Ses Kontratlı Bireysel BlackBerry Curve 9360 Kampanyası tekliflerinden, 12 aydan uzun süreli Turkcell bireysel faturalı hat abone, son 6 ay fatura toplamı 250 TL ve üzeri olduğu sürece ve Platinum/Platinum Plus paketlerden herhangi birine abone olmayan, son 7 aydır Turkcell abonesi olan ve son 7 ay içinde herhangi 6 ayın birinde fatura tutarı en az 140 TL ve ortalaması 150 TL ve üzeri olan bireysel faturalı abone 24 ay taahhüt verdikleri sürece yararlanabilir. Belirtilen abone aylık ödemelerini hem faturaları, hem kredi kartı aracılığıyla yapabilirler. Kampanya katılım koşullarına sağlanmayan Turkcell bireysel faturalı abone için "Kredi Kartı" seçeneği belirtilmiş teklifler dışında, 24 ay boyunca cihaz taksit bedeli üzerinden anlaşılmalı kredi kartı aracılığıyla tahsilat imkânı sunulacaktır. Tekliflere katılacak bireysel abone, kredi kartı uygulamaması kapsamında, cihaz bedeli 24 ay boyunca kredi kartından tahsil edilecek, kalan servis/tarife bedelleri faturaya yansıtılacaktır. 24 ay boyunca, cihaz taksit bedeli, abonenin Turkcell faturasında yer alacak ve faturaya bu tutar kadar eksi bakiye işlenecek, abonenin ödediği tutar karşılığı mahsup olacaktır. Banka çekilen cihaz taksiti tutarın üzerine, abonenin banka ekstresinde ayrıca faiz uygulanabilir. Taahhütnamede belirtilen yükümlülükleri kısmen veya tamamen uyulmaması durumunda ve/veya seçilen kampanyanın süresi sona ermeden kampanyadan ayrılmak istemesi durumunda ve/veya taahhütnamede belirtilen her bir mobil hattı başka bir mobil operatöre taşınması durumunda söz konusu ayrılmışlığı gerektirendiği aydan itibaren taahhüt süresi bitimine kadar ödemesi gereken vergiler dahil, kalan cihaz taksitleri toplam ve o güne kadar verilen Turkcell indirimleri, mobil hizmet faturasına söz konusu tarihi takip eden fatura döneminde bir keredeyse yansıtılır. Kredi kartı tekliflerinde ise yansıtılacak cıyma bedeliyle kredi kartından tahsil edilecek kalan tutarı mahsup olacaktır. TC kimlik numarası başında bir abone en fazla 2 adet, tek hatta en fazla 1 adet cihazlı tekliften yararlanabilecektir ve en fazla iki kere kampanyayı iptal etme hakkına sahip olacaktır. Paketteki kullanılmayan internet bir sonraki aya devretmez. Kampanya başka bir telefon hattına devredilemez. Tüm paketler yurtiçinde geçerlidir. Kampanya stoklarla sınırlıdır. Tarifede değişiklik yapılarak yararlandırılan tekliflerde, cihaz bedeli ve servis/tarife paket bedeli ikinci fatura kesim tarihinden itibaren yansıtılmaya başlanacaktır. Kontrat süresince paket değişikliği yapılamaz. © 2010 Research In Motion Limited. Tüm hakları saklıdır. BlackBerry®, RIM®, Research In Motion®, SurePress™, BBM™ ve diğer ticari markalar, isimler ve logolar, Research In Motion Limited şirketinin markası ve ABD ve tüm dünyada tescilli ve/veya kullanılmaktadır. Mac ve iTunes ve iCal markaları, Apple Inc. şirketine ait ticari markalardır. Apple Inc. Research In Motion Limited şirketini ve/veya ürünlerini ve hizmetlerini tavsiye etmez, sponsorluğunu üstlenmez ve herhangi bir başka biçimde onları bağlantı içerisinde değildir. Microsoft Windows Media, Hotmail ve Windows Live markaları, Microsoft şirketinin ticari markalardır. Wi-Fi markası, Wi-Fi Alliance ittifakının bir ticari markasıdır. Bluetooth, Bluetooth SIG alt bir ticari markasıdır. Gmail, Google Inc. şirketine ait bir ticari markasıdır. AOL markası, AOL LLC şirketinin bir ticari markasıdır. Yahoo! adı, Yahoo! Inc. şirketinin bir ticari markasıdır. Twitter adı, Twitter Inc. şirketinin bir ticari markasıdır. Facebook adı, Facebook Inc. şirketinin bir ticari markasıdır. TETRIS® 1985-2010 TETRIS Holding LLC, Game Technology © 2009 Electronic Arts Inc. Tüm diğer ticari markalar bunların sahiplerinin mülkiyetindedir. Kampanyaya ilgili ayrıntı bilgi 444 0 532 ve turkcell.com.tr'de.





# LEVEL LİGİ

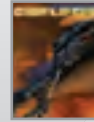
Ay 2

Oyun **Choplifter HD**

Platform **PC**

Yeni yıla girmenin heyecanı daha tazeyken yılın ilk ayını da geride bırakmış durumdayız. Geçen ay başlayan yeni sezonun ilk galibi Emre oldu ve zirveye yerleşti. Puanlama sisteminde sadeleştirmeye gittiğimiz ikinci ayın oyunuyorsa Choplifter HD. Oynanacak oyunu araştırırken lige en uygun olduğunu düşündüğüm ve haliyle test etmiş olduğum oyunda iddialı olmama rağmen -başta Emre olmak üzere- herkesin yeteneklerini konuşturacak olması ihtimali beni korkutmaktaydı. Bakın bakalım korkumu yenebilmiş miyim...

## Choplifter HD



**Yapım** inXile entertainment  
**Dağıtım** inXile entertainment  
**Tür** Aksiyon  
**Platform** PC, PS3, Xbox 360  
**Web** www.choplifterhd.com

Ocak ayının ilk yarısında Steam, PlayStation Network ve Xbox Live üzerinden oyuncuların beğenisine sunulan Choplifter HD, ilk versiyonu 1982 yılında Apple II için tasarlanmış oyunun en güncel versiyonu aslında. Yıllar içinde Atari, Commodore 64 ve Sega Master System gibi platformlarda da piksel piksel boy gösteren oyunun yeni versiyonu, sonundaki "HD" takısından da anlayacağınız üzere geliştirilmiş grafiklere sahip. Oyundaki amacımızla farklı tipteki helikopterleri kullanarak hem düşmanları ve hatta zombileri öldürmek, hem de masum sivillere yaşam mücadelelerinde yardımcı olmak. Oynanış temeli Geometry Wars ve türevi oyunlara fazlasıyla benzeyen Choplifter HD'yi PC'de de mutlaka gamepad ile oynamanızı öneririm.



# Oyuncular

## Ahmet

Favori Helikopter: **Snow Bunny**  
Favori Silah: **Mini-Gun**  
Favori Düşman: **Infantry Soldier**

## Emre

Favori Helikopter: **Raven**  
Favori Silah: **Missile**  
Favori Düşman: **Zombie**

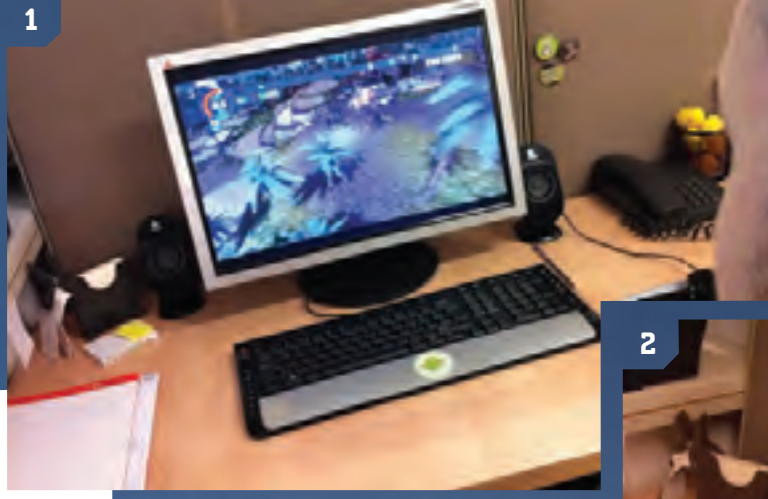
## Fırat

Favori Helikopter: **Mantis**  
Favori Silah: **Mini-Gun**  
Favori Düşman: **Anti-Aircraft**

## Şefik

Favori Helikopter: **Navajo**  
Favori Silah: **Missile**  
Favori Düşman: **Tank**

1



"Eski bir oyunun hakkında en rahat eski bir oyuncu gelir" diye düşünürdüm hep ama Fırat bu düşüncemi çürütecek kadar kötü bir performans sergiledi. Kontrollere alışma sürecini kısa tutan Fırat, bunun da dezavantajıyla direkt yere çakıldı ve sıfır çekenlere verdiğimiz ikinci hakkını da kötü kullanarak mücadeleyi 0 puanla tamamladı.

2



Sırada başka bir eski oyuncu var. Ahmet'in biz oyunu test ederkenki yüz ifadesi, oyuna sıcak bakmadığını gözler önüne seriyordu. "Benim biraz başım ağrıyor." bahanesini anında etkisiz hale getirdik ve kendisini bilgisayar başına aldık. İlk hakkında Fırat gibi sıfır çeken Ahmet, ikinci hakkında bölümü sonlandırmayı başararak 9.300 puan topladı.

3



LEVEL Ligi'nde her zaman en büyük rakibim olan Emre'den önce yarışıyor olmak, büyük bir dezavantaj olarak karşıma dikilse de oyunu daha dikkatli oynamama vesile oldu. Tüm düşmanları vurduğum, tüm rehaneleri kurtardığım ve çekim ekibini bile didik didik aradığım turu, sadece tek bir kayıpla ve 17.350 puanla bitirdim. Bu kayıp başımı yakabilir mi?

Neyse ki yakmadı; çünkü Emre de kısa sürede bir kayıp vererek durumu eşitledi. Dışarıdaki kar fırtınası nedeniyle eve nasıl gideceğinin derdine düşen Emre, konsantrasyon problemi yaşamasına rağmen dikkatli ve kendinden emin bir performans sergiledi ama düşmanlarla pek fazla haşır neşir olmayınca 14.600 puanda kalarak birinciliği bana kaptırdı.

4



İSİM	MAÇ	KUPA
Emre	2	1
Şefik	2	1
Ahmet	2	0
Fırat	2	0
Ayça	0	0

🏆 = Ayın galibi



## Zombilerin yaratıcılarından...

**Resident Evil 6, bu yıl piyasada!**

**H** iç de belli etmediler, değil mi? Her ne kadar birkaç söylenti çıksa da Resident Evil 6'yla ilgili bir parça bile elle tutulur bilgi sızmadı. Ancak oyunun açıklanmasından sadece birkaç gün önce, bilinçli bir şekilde yayılan birkaç viral reklam gördük, o kadar. Capcom oyunun açıklamasını da birkaç tane kuru bilgiyle veya bir - iki tane ekran görüntüsüyle yapmadı; oyunun neredeyse tamamlandığını kanıtlar nitelikte bir fragman yayımladı. Fragmanı izledikten hemen sonra da oyunun bu yıl piyasada olacağını öğrendik ve rahatladık zira gördüklerimiz o kadar güzeldi ki...

Maalesef fragmanı LEVEL DVD'sine yetiştiremedik; Capcom sadece birkaç gün önce fragmanı yayımlasaydı bu mümkün olacaktı fakat size internet yolları gözükte. (Hemen [www.level.com.tr](http://www.level.com.tr)'den LEVEL Online'a!)

Yeni korku / macera oyunumuz hakkında dikkat çeken ilk özellik, oyunda üç farklı karakteri kontrol edecek olmamız. Hayır, hepsini aynı anda kontrol etmeyeceğiz fakat Call of Duty oyunlarındaki gibi,

bölümler arasında karakterler ve bulunduğumuz mekanlar arasında geçişler olacak. Oyunda üç farklı karakterin ve bolca mekanın bulunmasının en önemli nedeni de senaryoda yatıyor.

### Virüse tek panzehir

Raccoon City'de olanlardan sonra 10 yıl geçmiştir, her şey normale dönmüştür. İşte bu büyük bir yalan zira "Her şey benim yüzümden oldu!" diye bağırarak bir kadın yüzünden artık tüm dünya Raccoon City'ye dönmüş durumda. Yani virüs, artık tüm dünyadaki insanların %90'ını etkisi altına almış. Durumun nasıl çözüleceği belli değil fakat Leon S. Kennedy, Chris Redfield ve adı belli olmayan, suratında bir yara izi taşıyan ve Resident Evil 4'ten tanıdığımız Ashley ile seyahat eden bir adam, tüm dünyanın virüsün etkisi altında kalmasını engellemek için harekete geçiyor.

Bu üç karakter arasındaki en büyük fark, buldukları bölgelerin de getirdiği özellikler neticesinde daha farklı oyunlara sahip olması.

Leon S. Kennedy, daha karanlık ortamlarda, daha

çok Resident Evil 1'e ve 2'ye yakın bir oynanışla karşımıza çıkacak gibi gözüküyor. Hani hiç beklemediğimiz anda bir yerden, bir şey fırlar ya, işte bunlarla Leon muhatap olacak. Karanlık tünellerde ilerleyecek, sevimsiz zombiler gruplar halinde ona saldırarak ve nihayet yürürken ateş edebileceğiz! (Resident Evil 5'i dünyanın en tutuk oyunlarından biri yapan özellik.)

Bununla sınırlı kalacağını sanmıyoruz elbette ki







fakat Chris Redfield'ı bir Çin mahallesinde (Ya da direkt Çin'de?) mücadele ederken görüyoruz. Chris'in oynanışı Resident Evil serisinde de birçok ilke imza atıyor. Chris birçok siville karşılaşiyor bulunduğu bölgede ve bunlarla etkileşime de geçebiliyor. Önce bir kameramanı kenara ittiriyor, ardından ona doğru koşan bir adamın ağızına patlatıyor! Yok yok, öyle yapmıyor ama sinirli bir şekilde kenara çekiliyor. Sonuçta onun bir amacı var ve her siville tek tek ilgilenecek vakti yok. Chris'in macerasında ona eşlik eden birtakım polisler de olduğu için onu kontrol ettiğimiz bölümlerde aksiyonun daha yüksek bir oranda olacağını düşünmekteyim; hatta Gears of War'dan biraz esinlendiği de ortada zira Chris'in koşarak bir barikatta siper aldığı ve bu siperin ardından düşmanlarıyla savaştığını da görmekteyiz. (Gerçi garip bir yaratık onu siperden alıp çekiyor uzuvlarıyla ama normal düşmanlara karşı bu siperler korunaklı bir ortam yaratacaktır.)

Ashley'nin yardımını aldığına inandığımız ve kanının tüm insanlığa faydası olacağı fragmanda belirtilen yeni oynanabilir karakterse daha çok Resident Evil 3'ün Nemesis'i tarzı, büyük bir düşmanla mücadele edecek gibi gözükmeğe. Bir yerde kahramanımız ve Ashley, dev yaratıktan kaçmak için hızlı bir koşuşturmacanın içine düşüyor. (Kamera önden çekiyor, siz kameraya doğru koşuyorsunuz.) Adrenalin dozajı son derece yüksek bu tip bölümler, elimizin ayağımızın birbirine dolaşmasına neden olacak, şimdiden eminim buna.

### Yeni ufuklar

Üç karakterde de ortak olan bir özellik var ki o da bolca yakın dövüş hareketi kullanıyor olmaları. Leon tekmelerini konuşturuyor, Chris yumruklarını, yeni karakterimizse insan üstü kombolarıyla

sıradan zombileri birer sinek gibi avlıyor. Yakın dövüşün nasıl işleyeceği açıklanmış değil fakat istediğimiz zaman kullanabiliyorsak şayet, ben yeni karakterimizle Rambo'culuk oynamaya hazırım!

Önceki Resident Evil oyunlarından farklı olarak üç karakter de çok daha hızlı hareket ediyor artık. Chris normal koşu hızını arttırarak, çok daha hızlı koşabiliyor, koşuktan sonra kayarak siperin ardına geçiyor; Leon yerde kayarken aksi yöne dönüp ateş edebiliyor. Yeni karakterimiz de eğer yakın dövüştekinin bir kısmı kadar atik hareket edebiliyorsa zaten, düz duvara bile tırmanabilir.

Düşman tipleri de elbette ki çeşitlilik kazanmış durumda. Sıradan virüs kapalı halk dışında, şişman garip yaratıklar, uzuvları uzayan daha da garip yaratıklar, duvarda yürümeyi seven sürüngenler ve öldürmesi imkansız gibi gözükene güçlü yaratıklar başımızın belası olacak. Bunlardan bazılarını sıradan mermiler etki bile etmeyecek, ya kaçacağız ya da daha güçlü bir silahla saldıracağız; hatta bir tankı kullanacağımıza bile şahit olduk. (İşin içinde motosiklet bile olacak.)

Capcom'un yaptığı açıklamaya göre Resident Evil 6'yı anlaşılmalı (co-op) olarak da oynayabileceğiz. Bunun nasıl işleyeceği de belirtilmedi ama senaryoyu anlaşılmalı şekilde oynasak çok şık dururdu.

Fragmandan anladığımız kadarıyla, şu an için bile oyunun grafikleri gayet iyi bir noktada ancak



ara sahnelerin CGI olmaması beni biraz üzdü. Oyun motoru çok kuvvetli, orası belli ama Capcom'un CGI ekibinin daha önceki Resident Evil oyunlarındaki başarısını hatırlayınca, yine aynı kalitede bir görsellik görmek istiyoruz ister istemez.

PS3 ve Xbox 360 versiyonları 20 Kasım'da piyasada olacak ve PC versiyonu da bunu takip edecek. Ve elbette ki oyun hakkında açıklanan her türlü bilgiye yine dergide yer vereceğimize emin olabilirsiniz. ■

## Neler istiyoruz?

"Bu oyundan büyük beklentilerimiz var." dersek yalan olur çünkü oyunu bekliyor bile sayılmazdık. Tamam, RE5 pek tatmin etmediği için bir devam oyununa her zaman gönlümüz açıktı fakat Operation Raccoon City'ye odaklanmak da bizi RE6'yı düşünmekten biraz uzaklaştırmıştı.

RE6'dan en önemli beklentimiz kuşkusuz ki oyunun daha esnek kontrollere sahip olması. RE5 o dönem için o kadar tutuk bir oyundu ki ancak büyük sabır sahibi insanlar oyuna dayanabilmişti. Kontrollerdeki esneklik, zaten yerli yerinde olan sağlam vuruş hissiyatıyla birleşince tadından yenmeyecek bir birleşim oluşturacaktır.

Şahsen kaliteli ve sürükleyici bir hikaye beklemekteyim. Üç kişiyi kontrol edeceğimiz ve bu kişilerin hikayelerinin birbirleriyle mutlaka kesişmesi gerektiğini düşünüyorum yoksa yaptıklarımız çok havada kalacakmış gibi gözüküyor.

Son olarak da oyunun eksiksiz çıkması gerektiğini düşünüyorum. Yani bir bölümünü DLC'lere ayırırlarsa tatlar kaçır. Capcom bu defa da çağın gerisinde bir oyun hazırlarsa bir daha kolay kolay kimse Resident Evil aramaz; bizden söylemesi.



# Bu oyun ne zaman çıkacak?!

**Diablo III'e köklü değişimler gelirken, oyuncular meşalelerle Blizzard ofislerine hücum etti, ediyor..**

**Y**arın asırdır bekliyoruz sanki bu oyunu. Ne zaman çıkacağı belirsiz, bizi ne kadar eğlendireceği net. Bu iki kavram bir araya gelince de elbette ki sabırsızlık ortaya çıkıyor ve Blizzard çıkıp da, "Oyunu piyasaya kolay kolay sürmemek adına, çıkmamış oyunda köklü değişimler yaptık!" deyince, sinirler biraz geriliyor.

Oyunun mükemmel olması için çalıştıklarını, hiç kimsenin oyunun geç kalmasını mükemmel bir oyun çıktıktan sonra hatırlamayacağını belirten Jay Wilson, yaptıkları değişimlerin son derece gerekli olduğunu ve oynanışı kolaylaştırdığını söylüyor.

Diablo III'e gelen en önemli değişimlerden bir tanesi, karakter özellikleriyle ilgili. Defense, Attack ve Precision

ortadan kaldırılıyor ve karakterlerin özelliklerini belirleyen başlıklar Strength, Dexterity, Intellect ve Vitality olarak belirleniyor. Bu kararı vermekteki amaçlarının eşya özelliklerinin birbirleriyle benzerliklerini azaltmak olduğunu açıklıyor Blizzard. Bu değişikliği yapmak için oyunda bir ton başka değişiklik yapılması gerektiği de ek bir bilgi olarak geliyor ve bu haberle birlikte, oyunu 2012'nin ilk yarısında göremeyeceğimiz neredeyse kesinleşmiş oluyor. (Kötü haberi ne başta, ne sonda, hiç beklemediğiniz bir anda vereyim dedim.)

Bir başka değişikliğe gelelim. Daha önceki Diablo III ilk bakışlarımızda görmüşsünüzdür, oyunda birtakım Artisan'ların görevlerini yaparak çeşitli zanaatlar öğrenebileceğiz. Bunlardan bir tanesi olan Mystic oyundan kovuldu. Mystic pılısını pırtısını toplayıp giderken ona bağlı olan enhancement sistemi de ortadan kalkmış oldu. Jay Wilson, Mystic'in oyundan çıkartılışıyla ilgili olarak "Oyuna hiçbir şey eklemiyorduk ki ablam." diye yorumda bulundu.

Oyuncuların girdikleri zindanlarda, şehre uğramadan eşyaları parçalarına ayırabilmelerine veya satmalarına olanak tanıyan The Cauldron of Jordan ve Nephalem Cube de artık oyunda yer almıyor. Eskiden Stone of Recall olarak bilinen Town Portal (Aslında en eski adı da bu.), artık kasabalara anında dönmemizi sağlıyor ve eşya alım satım işlerini de burada halletmemiz için kolay bir yol oluşturmuş oluyor. Yapımcılara göre bu sayede savaşa da iki dakika ara verip iki nefes alabileceğiz. Eşyaları kırma, bükme işlemini de artık

Blacksmith'ler yapabilecek fakat sıradan (beyaz) eşyaları onlara itelemeyeceğiz.

Gayet gereksiz gördüğüm ve Diablo III'te keşke olmasaymış dediğim Scroll of Identification da oyunda yer almayacak. Onun yerine her karakterin bu iş için bir yeteneği olacak. (Oh be!)

Beşinci tuş artık iksirlere ayrılmış durumda ve karakterlerin özellikleri eşya penceresinde de görülebilecek.

Açıklanan irili ufaklı değişimler bu kadar fakat Jay Wilson daha yapılacak çok fazla işin olduğunu söylüyor ve bir kez daha mükemmel bir oyun piyasaya sürmek için çabaladıklarını dile getiriyor. Umuyoruz ki bu değişimleri yayılarak yapmazlar da oyunu bu yıl içerisinde (!) oynarız! ■

## Diablo III Konsollarda!

Ve sonunda Diablo III'ün konsollar için de hazırlanmakta olduğu açıklandı. Aslında birçok kez bu konu hakkında söylentiler duymuştuk ve yapımcıların da bunu yalanladığını hiçbir zaman görmemiştik fakat konu hep bir şekilde havada kalyordu. Geçtiğimiz aysa yapımcılardan gelen bir Twitter mesajıyla bu bilgi kesinleşti.

Diablo III'ün hangi konsollar için hazırlanmakta olduğu açıklanmamış olsa da tahminimiz PS3 ve Xbox 360 yönünde. Ve elbette ki oyunun ne zaman konsollar için piyasaya olacağı da belirsizliğini koruyor. Blizzard bir ihtimal, oyunu PC'de ve konsollarda aynı anda piyasaya sürebilir ve bu mükemmel bir karar olur. Beklemedeyiz...



## Sevgilisine aşkını bağırarak isteyen var mı?

Logitech Mini Boombox

**L**ogitech'in yeni hoparlörü; akıllı telefonlarla, tablet bilgisayarlarla ve Bluetooth uyumlu tüm cihazlarla kolayca eşleşebilen ürün ile sevgilinize aşkınızı ister kendi sesinizle ister en sevdiğiniz şarkıyla haykırabilirsiniz. Farklı akustik özelliği ile güçlü bir müzik deneyimi sunan ürün, gelişmiş bas kalitesiyle size özel anlar yaşama imkanı veriyor. Pürüzsüz ses kalitesinde müzik dinleme konforu sunan Mini Boombox'ın dahili mikrofonu

sayesinde sanki sevgilinizin yanındaymışsınız gibi mükemmel ses kalitesiyle sohbet edebilirsiniz. Yeniden şarj edilebilen dahili pille 10 saate kadar dinleme imkanı sunan, üst kısmında bulunan arkadan aydınlatmalı, dokunmatik kontrol paneliyle kullanım kolaylığı sağlayan, göz alıcı kırmızı renge ve şirin forma sahip Logitech Mini Boombox ile sesin mükemmel kontrolünü sevgilinize hediye edebilirsiniz. ■





# Bizi Zirveye Taşdığınız İçin TEŞEKKÜRLER TÜRKİYE

## POINT BLANK

### 12 Farklı Oyun Modu

Bitmeyen Heyecan  
Bitmeyen Yenilikler  
Bitmeyen Aksiyon

TDM

İmha Görevi

Bomba Görevi

Yoketme Görevi

Defans Görevi

Dino Modu

Keskin Nişancı Modu

Yumruk Modu

Yapay Zeka (AI) Modu

Pompa Maçı

Bıçak Maçı

RPG Maçı

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



# Eddy Gordo olmazsa ben de yokum!

Yeni karakterleriyle, Street Fighter X Tekken karşınızda

**S**ize şunu net bir şekilde söyleyebilirim ki bu dergide ben olmasam, şu oyunu da bu kadar çok görmezsiniz bu sayfalarda ama dövüş oyunlarına olan sempatiğimden dolayı, iki bilgi kıvrıntısı görmeyeyim mi, hemen o dövüş

oyununa yer vermek istiyorum.

Street Fighter X Tekken, 9 Mart'ta piyasada. Yani gelecek ay, ben her şeyi bırakıp bu oyunu oynuyorum olacağım Xbox Live'da, sizi de beklerim. Oyunun çıkışına bu kadar az bir süre kala, hala yeni karakterler açıklanıyor ve dikkat çekici yedi karakter de oyundaki yerini almış durumda.

Ünlü boksörümüz Balrog, tek elindeki pençesiyle

hiperaktif bir profil çizen Vega, tekmeleriyle ünlü Juri ve tüm kötülüğün başı M. Bison, Capcom kısmında koltuklarına oturdu. Tekken bölümünde ise dik saçlı Paul, Bruce Lee'nin akrabası Law ve şirin kızımız Xiaoyu bulunmakta.

Dikkat ediyorum, bazı önemli karakterler hala oyunda yok. Bunların hiç oyuna eklenmeyeceği düşüncesini kaldıramayacağım için çeşitli DLC'lerle oyuna ekleneceklerini düşünerek kendimi rahatlatıyorum.

Oyunun PS Vita versiyonuyla ilgili de bir gelişme var. PS Vita'ya özel Cole ve Sony'nin maskotu Toro, PS Vita'ya özel iki karakter olarak açıklanmıştı. LEVEL DVD'sindeki fragmanda da görebileceğiniz üzere iki gölgeli karakter daha oyuna ekleniyor ve bunların Pac-Man ve Mega Man oldukları düşünülüyor. Mega Man bir yere kadar da Pac-Man nedir? ■



## Diablo III'ü beklerken...

Gelin biraz Warrior's Lair oynayalım

**A**slında her çıkan izometrik aksiyon RPG oyununu Diablo'ya benzetmeyi sevmiyorum ama bir zamanlar FPS'lere nasıl ki "Doom gibi" diyor idiysek, aynı durum şimdi de bu RPG oyunları için geçerli. Ve Diablo III ne kadar gecikirse bu oyunlara ilgi de o kadar büyük olacaktır diye düşünüyorum.

Daha önce PS Vita'da Ruin olarak bilinen oyunumuzun yeni adı Warrior's Lair. Bu isim aslında oyuna daha uygun çünkü bildiğiniz üzere oyunda, başka oyuncuların zindanlarını ziyaret ediyor ve onların yuvalarını yok etmeye çalışıyoruz. Evet, Warrior's Lair son derece sosyal bir oyun. Amacımız, tanımadığımız insanlarla savaşmak, onların zindanlarında düşmanlarla savaşmak ve nihayetinde onları ortadan kaldırmak. Bu yüzden de PS Vita'yı her daim yanımızda bulundurmak isteyeceğiz çünkü kimin, ne zaman bize saldıracağını takip etmemiz gerekecek. Aslına bakarsanız

oyun sosyal ağlarla da sürekli bağlantıda olacağı için olan biteni bu ağlardan takip etmek de bir çözüm olarak sunulacak.

Birçok farklı sınıfın bulunacağı oyunda şu an sadece Warrior yani Savaşçı sınıfının nasıl bir oynanışa sahip olacağı belli ve onun da önüne geleni kesmekten daha ötesini yaptığını söyleyemeyeceğim. Birçok eşya, silah, zırh ve ekipman bulacağımız oyunun bir özelliği daha var ki o da PS Vita'yı bir kenara koyup oyuna kaldığımız yerden, PS3'te devam edebilmek. Cloud (bulut) sistemi sayesinde oyunu PSN'deki sunuculara kaydedebileceğiz ve oyuna PS3'ümüzde devam edebileceğiz. Yine aynı şekilde kayıt dosyası PSN'de olduğu sürece, iki sistem arasında istediğimiz zaman geçiş yapabilmemiz mümkün.

Oyunun ne zaman çıkacağı hala belli değil lakin bu yıl içerisinde piyasada olması bekleniyor. İşte şimdi tam olarak Diablo III'e benzedin ey Warrior's Lair! ■



## 250 GB hafızalı tablet

Archos 80 G9

**Ş**imdi açık konuşalım. Tablet dediğiniz zaman küçümseyip de işlemcisi ve yetenekleri zayıf bir tablet aldığınızda, ekrana dokunup da cihazın tepki vermesini beklediğiniz sürede gidip bir çay koyup dönüyorsunuz. Böyle tablet deneyimi olmaz olsun. Ama işte, Archos'u takdir ediyoruz zira yüksek seviyede tabletler üretmek kalbimizi fethediyor. Yakın bir zamanda dünya ile eş zamanlı Türkiye'de satışa sunuluyor. 250GB sabit diske sahip olan dünyanın ilk ve tek tableti Archos 80 G9, bu

özelliğine ek çift çekirdekli OMAP4 (@1.2GHz) işlemcisi ve ergonomik tasarımı ile pazarda tüm dikkatleri üzerine topluyor. Mobil olmanın rahatlığını yüksek saklama kapasitesi ile birleştiren bu dev hafızalı tablet, hızı, gücü ve kapasitesi ile herkesi mutlu ediyor. 250 GB sabit diske sahip bu ürüne, yüksek çözünürlükte (HD formatta) 40 film, MPEG4 formatında yüzlerce video, on binlerce resim kaydetmek mümkün. Bu dev hafızalı ürüne, mobil dünyanın cep sineması dersek hata etmiş olmayız. ■





## Geride dönüş yok

Sadece en iyiler için, BioShock Infinite'e yeni bir oyun modu geliyor

**B**ioShock Infinite ilk bakışını okudunuz mu? Sadece birkaç sayfa ileride, yine tarafımdan yazılmış, muhteşem bir eser. Tamamı tamam, kendimi övmekle alakası yok durumun; asıl olay oyun için acayip sabırsızlanmış olmam. Bence çok iyi bir oyun olacak BioShock Infinite ve oyunu bir kez tamamladıktan sonra ne yapacağımın cevabını da geçtiğimiz ay Irrational Games vermiş bulunuyor.

Konu 1999 Mode. Konunun gerçekleşme nedeni de tamamıyla oyuncuların isteği. Irrational Games, öyle işten anlamayan patronların yönettiği bir firma olmadığı için oyuncuların isteklerini de dinliyorlar ve 1999 moduyla da bu istekleri hayata geçirebildiklerini kanıtlamış durumdadır. BioShock Infinite'de yer alacağı kesinleşen 1999 modu, "Zor" zorluk seviyesinden bir adım ötede, sabırlı ve hırslı oyuncuların uğrayacağı bir oyun modu olacak. Bu oyun modunda yaptığınız her şeyden mesul olacaksınız ve verdiğiniz kararların geri dönüşü de olmayacak. "Verdiğiniz her kararın, geri dönüşü olmayan sonuçları olacak ve bu kararlar sizi, oyun tarzınıza uygun olmayan bir yola sürüklerse de bunun cezasını çekmek zorunda kalacaksınız." diyor Irrational Games ve ekliyor: "Ayvayı yediniz."

Vereceğimiz kararların ne olduğu tam olarak belirtilmese de özellikle karakterimize verdiğimiz özellikler konusunda çok dikkatli olmamız gerektiğini vurguluyor yapımcı firma.

Bu kararlar dışında, envanterimizin az olacağı, düşmanların daha büyük bir mücadele ortaya koyacağı ve kayıt noktalarını bulduğumuzda, çölde vaha bulmuşçasına sevineceğimiz söylenmekte.

Bir kez daha düşününce, sanırım oyunu normal zorluk seviyesinde tamamlamanın kalbim için daha iyi olacağını düşündüm. Yaşlıyım artık... ■



## Headshot yiyince titreyen kulaklık

7.1 kanallı kulaklık seti Cavimanus

**P**rofesyonel oyuncular için tasarlanan kulaklık seti, kusursuz bir oyun deneyimi yaşatmayı vaat ediyor. Oyun dünyasında ayakta kalabilmek için düşmanın attığı adımları çok geç olmadan duyabilmeniz gerekir. Sanal 7,1 kanal sistemi ve 40 mm neodimyum sürücü birimleri ile Cavimanus, savaş alanındaki en önemli silahınız olacak. Kulaklık setinde yer alan

titreşim fonksiyonunu açarak oyun oynamayı daha da heyecanlı hale getirebilirsiniz. Dahası, ses kontrolü kulaklık üzerinde yer alıyor böylece kontrol kutusu ile vakit kaybetmeye gerek kalmadan sesi rahatlıkla ayarlamak mümkün. Cavimanus'un diğer özellikleri arasında ise katlanabilir mikrofon, güç açık olduğunda yanan LED ışığı ve altın kaplama USB konektörü yer alıyor. ■







## 7 gün sonra...

Aradığınız tat **Shank 2**'de

**i**lk Shank'le ilgili bilgiler su yüzüne çıkmaya başladığında, bir - iki tane ekran görüntüsü yayımlandığında, otomatik olarak oyuna hayran kalmıştım; çünkü o grafikler neydi öyle arkadaş! El çizimi, rengarenk, inanılmaz yumuşak animasyonlara sahip mükemmel bir görsellik... Fakat buna rağmen oynanış da bir o kadar "kütük" çıkmadı mı?! Oynanış iyi değil, bir de üstüne oyun kısa, Shank'le alakam çok kısa sürdü ve bir daha da yüzüne bakmadığımı itiraf edebilirim.

Klei tüm eleştirileri dinlemiş ve Shank 2'yi çok da güzel yapmış. Bu karara vardım zira gördüklerim beni şimdiden çok mutlu etti.

Yeniden iki boyutlu ortamda sürdüreceği macerasında, Shank bu defa çok daha hızlı hareket ediyor. Hızlı dediğim, hareketleri birbirine bağlaması veya olaylara tepkisi çok daha net. Yine hafif saldırılarla düşmanlarını ağır saldırılara açık hale getiriyor Shank ve yine, elektrikli testeresini çıkarıp, düşmanını yarıp geçiyor. Bazı düşmanlarını tutup yere

çakması veya bir yerlere fırlatmasından öte, Wolverine stili ekranın bir köşesine fırlayıp gidebilmesi ve düşmanlarının organlarını deşmesi de yine Shank'ın yıldız hareketlerinden. İşte tüm bu hareketleri birbirine rahatça bağlayabilmek de Shank 2'nin getirdiği en büyük yenilik.

Kontratklarda da büyük bir yenilenme geçiriyor Shank 2. Düşmanların kafasında kısa bir süreliğine, bir ünlem işareti beliriyor ve bu sırada doğru tuşa basmayı başırırsanız, düşmanı nakavt ediyorsunuz. Bu sistem eskisine göre çok daha iyi çalışıyor ve boss'larda da bir hayli işe yarıyor.

Oyuna eklenen yeni multiplayer modu sayesinde de dalga dalga gelen düşmanlara karşı savaş verebiliyoruz. Genellikle bir görevimiz olan bu bölümlerde kazandığımız altınlarla da kendimize daha iyi ekipmanlar alabiliyoruz.

7 Şubat'ta Steam ve PSN, 8 Şubat'ta da XBLA üzerinden satışa sunuluyor oyun ve bence bu defa her şey yolunda gidecek. ■



## Dokun bana

Touch My Katamari'de yassı devrim

**P**SP'de oynanamayan bir başka oyun da elbette ki Me and My Katamari idi. PSP'nin eksik analog stick'i yüzünden o topu nasıl çevireceğimizi bir türlü bilemiyorduk. Şimdi PS Vita iki analog stick'e sahip oldu fakat Namco Bandai de bu defa dedi ki, "Ben analog stick falan anlamam, Katamari her zaman dokunarak oynanması gereken bir oyun olmuştur ve PS Vita'nın dokunmatik ekranı sayesinde, bunu sonunda gerçekleştirebiliyoruz!"

Oyun aynen şöyle oynanacak: PS Vita'nın dokunmatik ekranında sol elimiz karakterimizi sola, sağ elimiz de sağa yönlendirecek. Katamari'yi itirmek istediğimizde iki elimizi de ileri iteceğiz, geriye gitmek istediğimizde de geriye çekeceğiz.

Oyundaki en büyük yenilikse artık Katamari'yi mükemmel bir yuvarlak şeklinde büyütme zorunda olmayışımız. Yeni oyunda dilersek Katamari'yi dikine

veya enine, yassı olarak sürükleyebileceğiz. Katamari'yi dikine çekiştirmek istediğimizde, PS Vita'nın dokunmatik arka panelinde ellerimizi ortaya doğru yaklaştıracamız, bir pide şekline getirmek istediğimizdeyse ellerimizi arkada dışa doğru sürükleyeceğiz. Bunu neden yapacağımıza gelince... Artık oyunda bazı yerlerden geçmek için Katamari'nin şeklini değiştirmek şart koşulacak ama bu şekil değiştirme işini



daha çok, etrafta daha kolay dolaşabilmek için yapacağız; hatta Katamari'nin şeklini değiştirmenin eşyaları toplamayı kolaylaştırdığı da tecrübe edilmiş bir gerçek.

22 Şubat'ta, piyasada olması beklenen Touch My Katamari, ilginç bir oynanışa sahip olmasıyla sıradan oyunlardan hoşlanmayanlar için iyi bir seçenek ve hatta PS Vita'nın en eğlenceli oyunlarından biri olacağına da eminim. ■



## Transformers gibi tablet

Eee Pad Transformer Prime

**T**abletler güzel de bir de klavyeleri olsa, hatta bazen Netbook'a dönüşebilseler diye yakın arkadaşlarımızın duaları kabul oldu. ASUS, tam da böyle bir tablet üretti. Dünyanın ilk dört çekirdekli tableti Eee Pad Transformer Prime, adına yaraşır şekilde bir öyle bir böyle olabiliyor. Siz istedikçe Transformasyon geçiriyor. 10.1 inç boyutundaki yeni Eee Pad Transformer Prime TF201, Android 3.2 işletim sistemi ile geliyor ancak Android 4.0 Ice Cream Sandwich çıktığında güncellenebilecek. Dört çekirdekli NVIDIA Tegra 3 işlemciye sahip Transformer Prime, çizilmeye ve darbeye karşı ultra dayanıklı 1280x800 çözünürlük ile kullanıcılara kusursuz bir tablet deneyimi sunuyor. Kalınlığı yalnızca 8.3mm, ağırlığı 585 gram olan Eee Pad Transformer Prime'in tek başına kullanım süresi 12 saati bulurken, özel klavye dock ünitesi ile birleştirildiğinde bu süre 18 saate kadar çıkıyor. ■







## Welcome to the USA!

Burada korku dolu anlar sizi bekliyor..

**Y**ok yok, propaganda falan yapmıyorum; siyasi bir yorum da değil başlıkta geçenler. Olay Alan Wake ve yeni oyunu, Alan Wake's American Nightmare.

Geçen ay da dergide yer verdiğimiz oyunun senaryo bölümü hakkında önemli bir bilgi edinmiş bulunuyoruz. Bu da şu ki normal bir oyuncu, oyunu dört ila beş saat arasında tamamlayabilecek. Eğer yan görevleri yapmak için uğraşsanız, bu süre biraz daha uzayacak.

Oyunun senaryo kısmını tamamlayan oyuncuların Horde modu bekliyor olacak. Fight 'til Dawn adındaki bu modda dalga dalga gelen düşmanlara karşı savaş vereceğimizi zaten açıklamıştık. Böyle-

mediğimiz ve yeni öğrendiğimiz konu, bu modda toplamda beş tane haritanın olacağı ve bunları da tamamlayanları Nightmare zorluk seviyesinin bekliyor olduğu.

Alan Wake'in neden böyle bir kabus içine düştüyüze hala belli değil. Meğerse Alan Wake, Night Springs TV programı için birkaç bölüm hikaye yazmış zamanında ve bir nedenden dolayı bu hikayelerden bir tanesinin içine düşüyor.

Oyundan keyif almak için bir önceki oyunu oynamanız kesinlikle gerek olmayan American Nightmare, yeni bir renk paleti ve daha fazla parçalanabilen çevre tasarımları ile bu ayın 15'inde XBL'dan indirilmek üzere bizlerle olacak. ■

## Saati siz belirleyin

TechnoMarine saatleriyle, tasarım ve şıklık bir arada

**O**yunların başında günün nasıl geçtiği, o günün hangi saati olduğunu anlamamız bazen zorlaşabiliyor. Bazen perdeler kapalı olduğunda, gece mi olmuş, yoksa gündüz mü, bunun ayrımı bile kaybolabiliyor. Oysa ki 2012 yılı için özel olarak tasarlanan TechnoMarine Night Vision modeline sahip olsanız, saatiniz gündüz simsiyah olacak ve geceleri, turuncu, mavi veya yeşil renklerden birinde olacağı için direkt olarak günün hangi yarısında olduğunuzu anlayabileceksiniz!

Madonna, Barbara Streisand, Lenny Kravitz, Sharon Stone ve Arnold Schwarzenegger gibi ünlülerin de tercih ettiği TechnoMarine saatleri, özellikle suya dayanıklı yapısıyla spor tarzı ve şıklığı birleştiriyor. Lüks bir saatin eğlenceli de olabildiğini kanıtlayan TechnoMarine saatleri, saate bakmak için fırsat kollamanıza neden olacak kadar etkileyici tasarımlara sahip. Yeni bir saat arayışındaysanız, TechnoMarine saatlerine bir göz atmanızı tavsiye ederiz. ■



## Acer'in Ultrabook'u

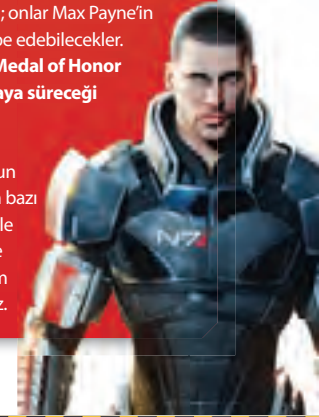
Acer Aspire S5

**U**ltrabook'lar, teknoloji dünyasının en son trendi. Netbook hafifliğine ve taşınabilirliğine sahip ancak Notebook işlem gücüne sahip cihazlar olan Ultrabook'lar, sırtlarında ağır yükler taşımadan güçlü dizüstü bilgisayarlarını her yere götürmek isteyen insanlar için tasarlanmış. Zaten artık, internet siteleri bile başlı başına ağır birer uygulama gibi çalıştığından, bu yükü kaldıramayan Netbook'lar ömrünü doldurmuştu. Hayat bir kez daha kanıtladı ki teknoloji dünyasında güç her şeyden önemli. Peki Acer'in yeni Ultrabook'u ne vaat ediyor? En kalın noktası yalnızca 15 mm olan 1.35kg'dan daha hafif ve 13.3 inç LCD ekrana sahip olan S5, hızlı açma kapama için

benzersiz Acer Green Instant On teknolojisine ve kullanıcıların multimedya ve verilerini tüm cihazlarından her zaman, her yerde -cihaz uykudayken bile- yönetebilmelerini sağlayan Acer Always Connect teknolojisine sahip, ince, hafif ama güçlü bir Ultrabook. Aspire S5, akıllıca tasarlanmış MagicFlip giriş/çıkış bağlantı paneli bağlantı yerinin tam altına gizlenmiş Acer'in ilk Ultrabook'u. Bu tasarım özelliği genel inceliği ve S5'in modern görünümünü artırır. İhtiyaç duyulduğunda, MagicFlip tuşuna bir kez basılarak giriş/çıkış bağlantı noktalarını ortaya çıkaran panel açılır. Ortaya çıkan bağlantı noktaları ise: HDMI, USB 3.0 ve 20 Gbps Thunderbolt. ■

## Son Dakika!

- Kar yağdı, İstanbul iptal oldu. Kar yağdı, Ankara Sibiryaya soğuklarına teslim oldu. Kar yağdı, kar topu oynandı, dağlarda kayak yapıldı.
- Türkiye'de Telekom'un ADSL kullanıcılarına yasakladığı Megaupload'un fişini ABD çektik. Megaupload hesabınız var idiyse geçmiş olsun...
- iPad 3'ün Mart ayında piyasada olacağı dedikoduları ivme kazandı. Dört işlemcili, 1024x768'den daha yüksek çözünürlüğe sahip olacağı belirtilen iPad 3'e yine yoğun talep olacak gibi gözüküyor.
- Gaikai tarafından yapılan bir açıklamaya göre E3'ün en büyük haberlerinden bir tanesi, Sony'den, Microsoft'tan ve Nintendo'dan birinin yeni nesil maratonuna katılmayacağı yönünde. Wii-U çoktan açıklandığına göre, geriye Sony ve Microsoft kalıyor. Bize pek olası gelmedi ama...
- Geçtiğimiz yıl iOS platformunda boy gösteren, yılların eskitemediği ünlü oyun Another World, sonunda Android'e de geliyor. Orijinal veya HD grafik seçenekleriyle gelecek olan oyunda üç farklı zorluk seviyesi ve skorlarınızı paylaşabileceğiniz OpenFeint desteği de bulunacak.
- Doom, XBLA üzerinden 400 puana satılmakta. 1993'ün bu klasik oyununu denemenizi tavsiye ediyoruz.
- Herkesin geri adım atmasıyla birlikte, internetin ümüğünü sıcağa sokan SOPA rafa kaldırıldı. PIPA da aynı şekilde askıya alındı. Bu demek değil ki bu iki kavram bir daha ABD'yi ve dünyayı bir kez daha rahatsız etmeyecek.
- Sevgililer Günü'nü bir kenara bırakıp Mass Effect 3'ün demosunu oynamak isteyenler, demonun çıkış tarihini anladınız.
- Dynasty Warriors'ın, Samurai Warriors'ın, Ninja Gaiden'in, Dead or Alive'nin ve Bladestorm'un karakterlerini bir araya toplayan Warriors Orochi 3, Tecmo Koei damgasıyla yakında Avrupa'da da satışa çıkıyor.
- Max Payne 3'ün çıkış tarihi, Mart'tan 15 Mayıs'a alındı. PC'ciler için durum daha da vahim; onlar Max Payne'in yeni macerasını 29 Mayıs'ta tecrübe edebilecekler.
- EA'nın bu yıl içerisinde yeni bir Medal of Honor ve Need for Speed oyunu piyasaya süreceği söyleniyor.
- Thief 4'ün Unreal Engine 3 grafik motoruyla çalışacağı ve online oyun olacağı sunacağı, projede yer alan bazı kişilerin CV'lerinin ele geçirilmesiyle ortaya çıktı. Bu kişiler artık projede yer almadığı içinse bu bilgilere tam anlamıyla güvenmek doğru olmaz.





## Gotham City'ye yardım

Süper kahramanlara doycaksınız

**L**EGO oyunlarının sonunun geleceğini pek düşünmüyorum. Mesela LEGO Twilight çıksa bence o oyunu, bilgisayar ve konsol oyunların "Öykü" diye bakan o sevimli kızların tümü satın alır ve oynar. Ardından o başroldeki parıldayan vampir neden o kadar kutu gibi olmuş diye de ciyaklarlar. Yani nedir, LEGO oyunları her türlü yapıma uyarlanabilir. Ancak şöyle bir durum olmuş ki 11 milyon kopya satarak LEGO Batman, LEGO oyunları içerisinde en fazla satan oyun olma unvanını yakalamış. Eh, bu da tek bir şeyin habercisi; yepyeni bir LEGO Batman oyununun...

Geçtiğimiz günlerde TT Games de yeni LEGO Batman oyununu açıkladı. Batman'ı, Robin'ı, Superman'ı, Green Lantern'ı ve Wonder Woman'ı kontrol edebileceğimiz yeni oyunda amacımız Gotham City'yi Lex Luthor ve Joker'dan kurtarmak.

Gotham City'yi Batmobile ve Batwing ile gezebileceğimizi biliyoruz ve bunun yanında Superman'ın ve Green Lantern'ın şehirde uçabileceğini de öğrenmiş bulunuyoruz.

Batman'ın Power Suit'ı, Robin'ın Hazard Cannon'ı oyuna yeni eklenen ekipmanlardan sadece birkaç tanesi. Green Lantern'ın yeşil gücünü, Superman'ın süper nefesi ve mikrodalga bakışlarını da kullanabileceğimiz LEGO Batman 2, aklınıza gelebilecek tüm oyun sistemleri (PC, PS3, Xbox 360, Wii, DS, 3DS ve PS Vita) için 2012'nin yaz aylarında piyasada olacak. Özellikle küçük oyuncuların tercih edeceğini düşündüğüm oyun, bakalım ilk LEGO Batman kadar iyi bir satış rakamı yakalayabilecek mi? ■

## Korkacağına, ateş et

Silent Hill'e farklı bir bakış, Book of Memories ile geliyor

**S**ilent Hill'i nasıl bilirsiniz? Bolca korku, ilginç bir senaryo, az miktarda cephane, garip sesler... Şimdi bunların hepsini bir kenara bırakın, olayı izometrik bir açıdan görüntüleyin ve başrole de kendi yaratacağınız karakteri koyun. PS Vita'daki Silent Hill oyununuz, hazır.

Sabit bir karakter yerine, kendi karakterimizi yaratabilmemize olanak tanıyan yeni Silent Hill oyunu, Book of Memories, aynı zamanda Silent Hill'in ağır ve korkutucu atmosferinden de uzaklaştırıyor bizi. Book of Memories aksiyona dayalı oynanışıyla daha çok Diablo'yu andırıyor.

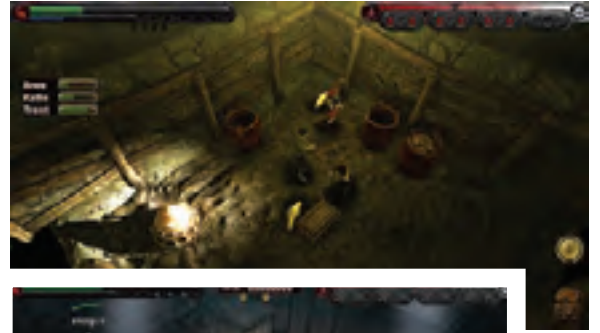
Yarattığımız karakterle, oyunun isminde geçen kitaptaki anıların içine düşüyoruz. Burada amacımız, tonla yarattığı ortadan kaldırmak. "Silent Hill" ve "aksiyon" kelimeleri yan yana pek ilerlemese de yapımcılar PS Vita'da daha hızlı oynanabilen oyun-

ların iş yapacağını düşündüğü için böyle bir yola başvurmuş.

Oyunu tek başımıza oynayabileceğimiz gibi, arkadaşlarımızla anlaşmalı (co-op) olarak da tecrübe edebileceğimizi ve bunu yaparak daha fazla eğleneceğimizi de belirtmekte.

Bulacağımız silahların cephaneleri herhangi bir aksiyon oyunundaki kadar fazla olmayacak ama diğer Silent Hill oyunlarındaki kadar da kısıtlı kalmayacak. Yakın dövüş silahlarıysa tüm SH oyunlarındaki gibi kullandıkça eskিয়েcek, eskidikçe moralimizin bozulmasına neden olacak.

Grafiksel açıdan oyunun şu an için pek iyi bir iş başardığını söyleyemeyeceğim ama belki de aksiyona öylesine kapılıp gideceğiz ki grafikleri görmezden geleceğiz. Bu da bana pek olası gelmediği için... Neyse, sonucu birkaç ay içinde nasıl olsa göreceğiz. ■



## Oyuncunun demirbaşı

Logitech Gaming Mouse G300

**B**iz oyuncular tembel insanlarız, o yüzden donanım üreticilerinin elimizi kolumuzu kaldırmadan yattığımız yerden oyun oynayabilelim diye yaptıklarını, NASA kendi astronotlarına yapmıyor, inanın. PC oyuncularına avantaj sağlamak için özel olarak tasarlanan Logitech Gaming Mouse G300, programlanabilir dokuz denetim tuşu ve kart üzerindeki üç profil ayarı sayesinde oyunlar için daha fazla güç ve daha fazla kontrol sağlıyor. Logitech Gaming Mouse G300, üç oyun ya da oyuncu profillerini hafızasında tutarak, sizin

herhangi bir sürülüm yüklemenize ya da bilgisayarlar arası işlem yapmanıza gerek duymadan çalışıyor. Kullanıcı odaklı ışıklandırma yedi profile kadar farklı renk atamanızı sağlıyor böylelikle her seçtiğiniz profili kolaylıkla anlayabiliyorsunuz. Logitech Gaming Mouse G300'ün 2500 dpi optik sensör ve standart USB bir mouse'dan sekiz kat daha yüksek (1 milisaniye) rapor hızına sahip. Ayrıca opsiyonel sürükülebilir yazılımı, Logitech Gaming Mouse G300'ü istediğiniz gibi ayarlamayı kolaylaştırıyor. ■



# ZOMBI ROCK

ÇILGIN DENEY



**YILIN EN İYİ AKSIYON OYUNU!**  
**KAPILARINI HERKESE AÇTI!**

ROCKO @

PSİKIYATRİ

ŞEFİK AKKOÇ

"ÖLÜ OYUNLAR  
GÖRÜYÖRÜM"





## AMY

Sen hiç tren yolculuğu yaptın mı doktor? Ben yaptım, hem de çok çok uzaklara gittim trenle. Bir gün aldım biletimi, geçtim kompartimana ama yalnız değildim. Karşımda bir kız vardı, küçük bir kız. Sevimli gibiydi, konuşmak istedim, sorular sordum ama cevap vermedi. Benden korktu sandım, üstüne gitmedim, ona bir iPad verdim, oyalansın istedim ama çizdiklerini görünce... Ölümü resmediyordu, hem de benim ölümümü! Dövdüm, indim trenen, oh.

## EVIL QUEST

Galvis, Galvis, Galvis... Seni en başta uyarmıştım, yapma demiştim, adam ol demiştim, yola gel demiştim, sakın bir hayat sür demiştim ama hayır, sen beni dinlemedim, kötü biri olmak istedin, şeytana uydun, şeytan oldun, aferin. Şimdi hayal dünyanda yaşıyorsun, dünyayı ele geçirme planları yaptığın ve asla gerçekleşmeyecek o hayalinin peşinden koşuyorsun ama zararın neresinden dönsen kar, bunu unutma, beni dinle, böyle olmaz.

## JASF: JANE'S ADVANCED STRIKE FIGHTERS

Uyandım... Bir anda, gürültüyle, gecenin bir vakti uyandım... Uçaklar, jetler geçiyordu evin üstünden... Korktum, gecenin köründe neden geçiyorlardı ki? Savaş mı çıkmıştı? Savaş çıktıysa ben buraya nasıl geldim. Dışarıya çok sakın... Sonra uyudum... Sabah uyandım, sesler susmuştu, uçaklar ve jetler yoktu, sadece sokaktaki insan sesleri, kadınların topuklu ayakkabılarının çıkardığı iğrenç tıkrıtlar. Daha çok korktum! Savaş mı çıkmıştı yine?!

## POSTAL III

Bana kötü diyorlar ama onunla tanışmadılar daha! Arkadaşım, asker arkadaşım, isimsiz arkadaşım. O da benim gibi çok normal bir insandı ama bir anda değişti, hem de çok. Önce sokakta gördüğü hayvanları tekme-insanlara saldırdı, uyandı, dinlemedi, sonra lemeye başladı, uyardım, dinlemedi, sonra insanlara saldırdı, onlara vurdu, onları kesti, biçti, dehşete kapıldım! Nedenini sormaya kalmadan bana da saldırdı, öldürdü beni, sonra gitti, ben de gömüldüm, rahat uyudum.

## ŞİKAYETLER

- AMY
- EvilQuest
- JASF: Jane's Advanced  
Strike Fighters
- Postal III

Not: YAVAŞ YAVAŞ  
beni de hasta etmeye  
başladı!









Karakterlerdeki, manzaradaki ve grafiklerdeki güzellik...



Yapım **Danal Entertainment** Dağıtım **alaplaya Tür MMORPG**

**LOCO** [loco.tr.alaplaya.net](http://loco.tr.alaplaya.net)

İki farklı tarafın tek ortak noktası

**Y**azılarımı takip edenler, RPG oyunlarını fazlasıyla sevdiğimi iyi biliyorlardı, TPS cinsi oyunlara benim için biraz daha arka planda kalır. Fakat Land of Chaos Online ki biz ona kısaca "LOCO" diyoruz, benim ve benim gibi birçok oyuncunun öncelik kıstaslarını resmen alaşağı edecek bir şekilde çıktı karşımıza. Daha önce sadece düşündüğümüz ama görmediğimiz bir fikirle geldi, onu daha da özel yapansa bu tek fikrin arkasına sığınıp kalmaması oldu...

LOCO, temel olarak RPG ve RTS öğelerini aynı potada eritmiş bir oyun. Bu iki elemente bir de strateji öğeleri eklenince tadından yenmez hale geliyor. LOCO içerisinde bulunan strateji, bizim "koridor" olarak bildiğimiz oyun moduna benziyor ama tabii ki bundan daha fazlası var. Daha detaya girmeden evvel, içerisinde tam tamına 12 farklı karakter bulunduran bu hızlı oyunun tamamen PvP ağırlıklı olmasına rağmen, her karakteri için inanılmaz derecede detaylı hikayeler yazılmış ve bunları oyun içerisinde bize gösteriyor olmasını sizlerle paylaşmak istedim. Her karakterin tek tek detaylarına kadar inen LOCO'da Atin, Fox Lady, Irene Claudel, Kilmor, Laair Hathy, Merino, Minity Grey, Nosferatu, Octavian, Randy Rozz, Stella ve Very Mary Bell adındaki karakterler kullanımımıza sunulmuş durumda. Her karakterin birbirinden farklı birçok saldırı ve savunma stili bulunuyor. Temel olarak baktığımızdaysa her karakteri dilediğimiz yönde geliştirebildiğimizi görüyoruz ki bu durum birçok MMO'nun başaramadığı bir detay. LOCO'da bulunan her karakterin toplamda 10 adet yeteneği bulunuyor ve bu yeteneklerden sekiz tanesi standart, diğer iki tanesiye spesifik olarak o karaktere özel yetenekleri oluşturuyor. Yetenekler oyun içerisinde bulunan yetenek ağacı yardımıyla

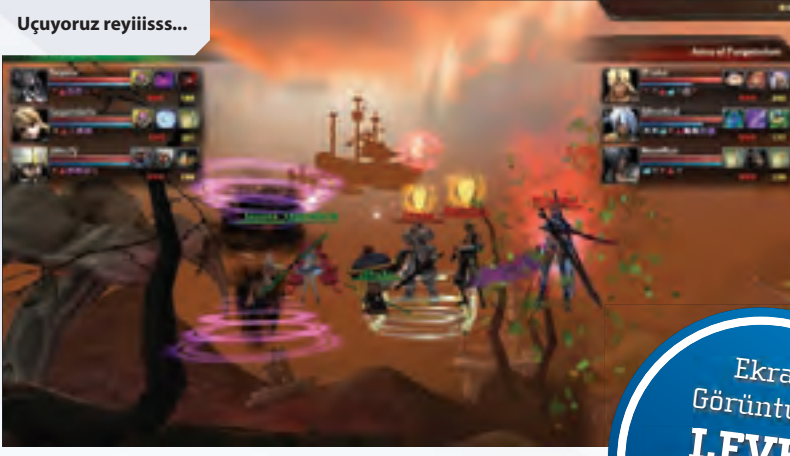
kolaylıkla seçilebiliyor. Bazı karakterler daha çok savunmaya yatkınken, bazıları daha çok saldırıya dönük oluyorlar. Bu iki yeteneği bir arada kullanan karakterlerse takımın tam anlamıyla destekleyicisi rolünü üstleniyorlar.

Birçok MMO'da bulunmayan eğitim (tutorial) bölümleri sayesinde oyuna girip de ilk başta gördüklerinden korkan oyuncular bir hayli rahatlatan LOCO, bu sayede çok fazla oyuncunun da beğenisi toplamış bir yapım. Düşünsenize, sıfırdan MMO'ya başlayan kim bilir kaç oyuncu, kendilerini yönlendirecek bir eğitim bölümü olmadığı için seçtikleri oyuna başladıkları anda ondan soğuyorlar... Bu da demek oluyor ki LOCO, profesyonel olsun, amatör olsun, her oyuncuya kapılarını sonuna kadar açan bir oyun; hatta bu eğitim, gerekli bölümleri bitirip artık oyunun karşısına geçtiğiniz zaman bile devam ediyor. Nasıl mı? LOCO ilk olarak size üç tane başlangıç haritası öneriyor. Bu haritaların en büyük özelliği, içerisinde tıpkı sizin gibi oyuna yeni başlayan birçok oyuncuya ev sahipliği yapıyor olması. Akabinde çok daha basit temellere dayanan stratejilerle düşmanınıza üstünlük sağlamaksa işten bile değil. Bunun yanında oyunun ne gibi bir mantığa dayandığını görmenin en iyi yolu da bu haritaları oynamaktan geçiyor. Bu üç harita sayesinde LOCO dünyasında bulunan diğer haritalara girdiğimizde çok büyük bir rahatlık hissediyor, ▶





Uçuyoruz reyiiiiss...



Ekran  
Görüntüleri  
**LEVEL  
ONLINE**'da  
www.level.com.tr

terimizi geliştirmek. LOCO'da karakter gelişimi hem oyun içerisinde, hem de oyun dışarısında oluyor. Misal bazı yetenekler sadece her haritanın sonunda kullanılabilir hale geliyor. Bunun haricinde karakterimiz, düşman yaratıkları yok ettikçe seviye atıyor ve gücüne güç katıyor. Artık bizim yapmamız gereken, içerisinde bulunduğumuz takıma göre bir yetenek zincirinden

ilerlemek, yoksa zafer bir hayli zor. Peki bu zaferi kazanmanın tek yolu seviye atlamak mı? Hayır, tabii ki de değil. Oyun içerisinde öldürdüğümüz düşman başına kazandığımız bir para mevcut ve malum, bu paranın harcanmayı heyecanla beklediği bazı binalar da üssümüzde bizleri bekliyor. Alabileceğimiz eşyalarsa Basic Item, Special Item ve Exclusive Item olmak üzere üçe bölünmüş durumda. Buradan oyuna büyük etki edecek silahları ve iksirleri satın alıyor, savaş alanındaki iddiamızı katlıyoruz. Birçok farklı eşya bizleri bekliyor ama karakterimizin yetenek olarak ilerlediği yönde bonus veren eşyalara yatırım yapmak hem oyuncuya büyük yarar sağlıyor, hem de rakipler üzerindeki gücümüzü artırıyor. "Y" tuşu ile yapabileceğimiz kombo eşyalarsa LOCO'nun bir diğer güzel yanı. Oyunda herhangi bir şekilde bulunmayan ve fazlasıyla etkili olan bu eşyaları yapabiliyor olmak oyunu bir derece daha komplike hale getiriyor.

LOCO'da kullanılan arabirim, birçok MMO'dakine benzerlik gösteriyor. Kolay bir şekilde ulaşabildiğimiz ve



► en basitinden ne yapmamız ve ne yapmamamız gerektiğini çok iyi bir şekilde görebiliyoruz.

Gelelim haritaların temel yapısına... Oyun içerisinde iki taraf bulunuyor ve her iki tarafın da asıl amacı, diğerinin üssünü yok etmek. Bunu yapmak için ilk olarak yolda bulunan düşman ünitelerini temizlememiz gerekiyor. Fakat o da ne? Bir de harita üzerinde bulunan savunma binaları var ve belirli aralıklarla düşman ünitesi üretiyor. Yetmezmiş gibi bir de düşman bölgeyi savunan karakterler de işin içine giriyor ve her şey bir anda karışıyor. İşte bütün bu karışıklık içerisinde yapmamız gereken ilk şey, karakterimizi geliştirmek.

### Yeni bir LOCO



LOCO durduğu yerde durmadı ve Kasım ayının 11'i itibarıyla LOCO: Evolution ile kendisini bir adım daha ileriye taşıdı. İlk olarak kullanıcılarına Arhonnas şehrini sunan eklenti, aynı zamanda yeni bir karşılaşma sistemi de geliştirmiş durumda. Arabirimim tamamen değiştiği LOCO: Evolution, oyunculara görsel olarak da farklı bir deneyim yaşıyor. Yenilenen başarı sistemi sayesinde artık oyuncular ne gibi büyük zorlukları aştıklarından haberdar olabilecekler. LOCO oyuncularının uzun zamandır beklediği pet'lerse LOCO: Evolution ile oyuna dahil edilmiş durumda.







## Oyun içerisinde bulunan yüzlerce farklı animasyon da itinayla tasarlanmış ve biz MMO severlerin beğenisine sunulmuş

klavyemizdeki rakamlar yardımıyla aktive edilebilen yeteneklerimiz sayesinde, bu denli hızlı bir oyun içerisinde rahatlıkla hayatta kalabiliyoruz. Birazcık daha detaya gidecek olursak ve oyuna daha yakından bakarsak, karşımıza harika grafiklerle süslü bir oyun çıkıyor. LOCO gerçekten ücretsiz olduğu halde pek az oyunun sahip olduğu kalitede grafiklere sahip. Bunun yanında oyun içerisinde bulunan yüzlerce farklı animasyon da itinayla tasarlanmış ve biz MMO severlerin beğenisine sunulmuş. Seçebildiğimiz karakterlerin detaylarını bir kenara bıraktığımızda, bu seferde düşman ünitelerin farklılığı ve güzelliği karşısında donup kalıyoruz. Seslendirmeler ve müzikler oyunun heyecanına heyecan katıyor. Zaten fazlasıyla hızlı olan oyun yapısına bir de bu müzikler eklenince değmeyin keyfimize; oyuna daha ne şekilde kilitlenilebilir, bilemiyorum...

LOCO, düzenli olarak kullanıcılarını mutlu etmeye odaklı bir oyun. Neden böyle söylediğimi merak ediyorsanız size vereceğim ilk örnek, oyun içerisinde düzenli olarak yapılan etkinlikler olacaktır. Yılbaşı bonusu olsun, son dönemde yapılan Güçlü Noel maymunları olsun, yapılan birçok etkinlik mevcut ve hepsi tamamen oyuncularını memnun etmek ve yüzleri biraz daha güldürmek için durmaksızın oyunda karşımıza çıkıyor. İkinci örneğe direkt olarak bilgisayarlarımızı

hedef alıyor. Merak etmeyin, bu bir virüs değil! Bütün bu güzelliklerin bir bedeli olmalı ve bilgisayar kullanıcıları olarak bu bedelin ne demek olduğunu çok da iyi biliyoruz. Nitekim LOCO, herhangi bir son model bilgisayar istemeyecek kadar cömert davranıyor bize. Günümüzde bulunan orta seviye bir bilgisayar bile kendisini en yüksek ayarlarda oynatmaya yetiyor da artıyor bile.

Sonuç olarak çok büyük bir strateji oyununu RPG ile birleştiren, bir de yanına üçüncü şahıs kamera açısı koyun, tüm bunları yaparken de daha önce görülmemiş güzellikte ve renkte bir dünya düşünün... İşte bu LOCO'dur. Hızlı bir oyun yapısı seviyor, RPG elementlerinden hoşlanıyor ve her anınızı aksiyonla geçirmenin peşinde iseniz LOCO tam da size göre bir oyun demektir. Fakat bu tanıma uymayan oyuncuların da dikkatine; LOCO sadece tanımlara sıkışıp kalacak bir oyundan çok ama çok daha ötesini barındırıyor. Ücretsiz MMO meraklısı her oyuncunun kendisine bir kez şans vermesi dileklerimizle... ■





Menzilli silahlar oyunda gerçekten etkili.



Yapım **NETTS** Dağıtım **alaplaya** Tür **MMORPG**

## Florensia [florensia.tr.alaplaya.net](http://florensia.tr.alaplaya.net)

Yelkenleri açın, gidiyoruz!

**ü**cretsiz MMO piyasasında gerçekten çok fazla seçenek bulunuyor. Resmen her ay yeni bir ücretli MMO ile daha karşı karşıya geliyoruz. Peki bu MMO'lar bizim isteklerimizi karşılıyorlar mı? Peki ya biz ücretsiz MMO'lardan ne istediğimizin farkında mıyız?

İşte kendisini oyunlara kaptırmış birçok oyuncu, bir oyunu beğenip diğerine burun kıvrırken çıkageldi Florensia. Bütün MMO'cuları bir anda şaşırttı çünkü birçok oyuncunun aklına bile gelemez düzeyde farklı ve bir o kadar da hayata geçirmesi zor bir fikirle karşımıza çıktı... Florensia hem karada, hem de denizde geçen bir oyun. Bir yandan ayaklarımızın toprağa değ-

deneyimi sunuyor. Gelin kendilerini biraz daha yakından tanıyalım...

Explorer sınıfı, dünya üzerinde bulunan birçok defneyi diğer sınıflara göre çok daha kolay bulabildiği gibi aynı zamanda kapalı hazine sandıklarını rahatlıkla açabiliyor. Ağır zırh giyme şansını olmayan bu sınıf, daha çok düşmanı uzaktan fark edebilme yeteneğinin ardına sığınıyor, genel olarak menzilli silah kullanıyor. Saint sınıfı oyunun iyileştirici sınıfıdır. Ölülerini canlandırabilme gücü, onun belki de oyundaki en önemli özelliklerinden bir tanesiyken birçok farklı saldırı gücüne de sahip. Yine de birincil görevi, dostlarına yardım etmektir. Mercenary ise temel olarak tank rolünü üstlenen bir sınıf olarak karşımıza çıkıyor. Giydiği ağır zırhlar ve düşmanın dikkatini üzerine çekebilme yeteneği ile kendisini öne atma konusunda ondan daha iyisi yoktur. En büyük sorunuysa büyük saldırılarından aldığı

## Florensia, oyunculardan gerçekten özveride bulunmalarını ve kendisiyle ilgilenmeleri gerektiğini hatırlatıyor düzenli olarak

diği bir hayatımız varken, diğer yandan da her şeyin çok gaddar olduğu bir deniz yaşamı bekliyor biz ücretli MMO severleri. Nitekim bu iki farklı alan, oyunda bir bölünmeden daha çok bir birleşmeye dönüşmüş durumda ki zaten Florensia'nın en iyi yaptığı şeylerden bir tanesi de bu birleşme. Kısacası sadece karada ya da sadece denizde var olmak yetmiyor bu oyunda; Florensia, oyunculardan gerçekten özveride bulunmalarını ve kendisiyle ilgilenmeleri gerektiğini hatırlatıyor düzenli olarak.

Florensia'ya girdiğimiz zaman karşımıza seçilmeyi bekleyen dört farklı sınıf geliyor. Explorer, Mercenary, Noble ve Saint olarak dörde bölünmüş olan sınıflar, kendi aralarında ikişer farklı sınıfa bölünerek toplamda 12 farklı Florensia sınıfı oluşmasını sağlıyor. Sınıflarımız, temelde bilinen MMO sınıflarına benziyorlar ama dedim ya, bu oyunda her şey biraz sabra dayanıyor ve vakti geldiği zaman seçilebilen alt sınıflarla bambaşka bir oyun





ağır hasar. Son olarak Noble sınıfına kısaca bir bakalım... Kendisi bir nevi büyücüdür, yaptığı büyüleri saldırılarla tek bir düşmana ya da büyük bir gruba aynı anda zarar verebilir, yetmezmiş gibi yaptığı saldırılardan sonra teleport olarak düşmanlarını düzenli olarak şaşırtabilir. İşte bu sınıflar, oyuna merhaba dediğimiz andan sonra bizi neler bekleyeceğinin de bir anlamda işaretçisi.

Gelelim deniz kısmına... Florensia çok büyük bir okyanusa sahip ve bu okyanusun her kıyısında farklı bir şehir bulmak mümkün. Bütün bu kıyıları gezmek içinse bize bir adet gemi lazım ama tam olarak hangisi... İşte Florensia'nın farklılıklarından bir tanesi daha burada devreye giriyor ve oyunun sadece bir konuda gelişmediğini, tam tersine hem deniz, hem de kara yönüne eşit derecede ağırlık verildiğini bizlere ispatlıyor. Nasıl mı? Bütün bu kara özelliklerinin yanında deniz için de tam tamına beş farklı gemiyi oyun severlerin seçimine sunarak... Hemen sizleri kendileriyle tanıştırmak istiyorum, buyurun buradan gelin...

İlk gemimiz Zırhlı Gemi adı altında karşımıza çıkıyor. Çok büyük bir zırh gücüne sahip olan bu gemi, aynı zamanda üzerinde barındırdığı farklı savunma yetenekleriyle de düşman saldırısına karşı rahat bir şekilde yelken açıyor. Büyük Top Gemisi, inanılmaz derecede uzak mesafelerden düşmanını harcayabiliyor. Bir anda birkaç düşmanın ateşine maruz kalan bir geminin hayatta kalmasıysa neredeyse imkansız gibi bir şey. Torpido Gemisi, diğer adıyla Saldırı Firkateyni ise düşük saldırı ve savunma gücüne rağmen, yelken genişliğinin verdiği avantajı kullanarak yaptığı hızlı manevralarla kendisini düşmanına karşı zor bir hedef haline getirerek koruyabiliyor. Ön tarafında taşıdığı torpidolar, onun ne kadar tehlikeli olduğunu gösteriyor. Darbe Gemisi, yani Şahmerdan, oyunun en temel saldırı gemisi. Her türlü saldırı yeteneği olan bu gemi, özellikle burnunda bulunan boynuzu sayesinde yakın savaşlarda da düşmanına büyük hasarlar verebilir. Eh, bu kadar savaşın ardında bir de tamirciye ihtiyacımız vardı, değil mi? İşte bu iş için üretilmiş olan Bakım - Onarım Gemisi, yani Lojistik Destek Gemisi'ne merhaba diyelim. Bu gemimiz, kullanabildiği güçleri sayesinde diğer gemileri düzenli olarak iyileştirmekten sorumlu. Denizin diplerine koyabildiği mayınlar sayesinde düşmanını bir hayli yavaşlatma özelliğine sahip.

Florensia'nın bize sunduğu bütün bu güzel detayları kullanabilmek için "Free Battle Zone" adı verilen bölgelerde biraz antrenman yaptıktan sonra her türlü PvP ve PvE alanına gönül rahatlığıyla gidebiliyoruz. Oyunu iyi bir şekilde oynadığımızı düşündüğümüz andan itibaren bir nevi arenaya benzeyen "War Zone"larda rakiplerimize karşı mücadele edebiliyoruz. Pek tabii ki bu işin PvP yönü

ama merak etmeyin, oyun içerisinde dilediğimiz gibi parti kurabiliyor ve birbirinden farklı görevlere bir grup olarak yelken açabiliyoruz.

Oyunda bulunan en önemli özelliklerden bir tanesi, Türkçe eklentisiyle destekleniyor olması, yani ana dilimizde rahatça ilerleyebiliyor olmamız. Ziyadesiyle düzgün olan Türkçe çevirileriyle oyun severlere bambaşka bir dünyanın kapısını kolay bir şekilde ve kendisini anlatarak açan Florensia, aynı zamanda denizler üzerinde bulunan o güzel görselliğiyle de kullanıcıyı kendisine çeken bir oyun. Eğer her yere koştuktan bıktıysanız, biraz da dünyayı denizler üzerinde bir yandan gezerek, bir yandan da savaşarak dolaşmak istiyorsanız, Florensia tam da sizin istediğiniz gibi bir oyun demektir.

■ Ertuğrul Süngü

## Yardımlaşma



Florensia'yı diğer alapaya oyunlarından ayıran tek özellik hem deniz, hem de karada var olması ile sınırlı değil zira bu iki farklı ve büyük bölge, özellikle oyuna yeni başlayan oyunculara minik bir korku uyandırabiliyor. Dahası bazı oyuncular, bazı görevleri bulmakta ve yapmakta zorluk çekiyorlar. İşte bu durumun bir nebze de önüne geçilmesi için alapaya forumlarında konuyla ilgili çok açıklayıcı bilgiler bulmak mümkün. Bazı oyuncular, bulunan görevlerin yerlerini tarif ediyorlarken, bazıları da görevler esnasında neler yapılması gerektiğini adım adım anlatıyorlar.



# blue JEAN

Şubat Sayısı  
bayilerde



20  
Poster



Avril Lavigne Evanescence maNga Eminem 30 Seconds to Mars Big Time Rush  
Shakira Glee Kellan Lutz Korn Megadeth Neil Patrick Harris Nickelback  
Nicki Minaj Nightwish Ramones Shinee Simple Plan Teen Wolf

Her ay  
3 dergi



bluejean.com.tr

Dijital Dergi Aboneliği için  
www.effectmua.com



facebook.com/bluejeanmagazine



twitter.com/bluejeandergi



# İlk Bakış

Aksiyon fırtınası yaklaşıyor

**Ö**nümüz oyunlarla dolu. Nereye kafamızı çevirsek yeni bir yapıma denk geliyor, nereye elimizi sallasak yeni bir oyun projesine çarpıyoruz. Kuşkusuz bunların arasından bizi BioShock Infinite fazlasıyla heyecanlandırıyor. Barkod kafalı Hitman'ı de epey özledik. Şu Max Payne 3'ü de iple çekiyoruz ama bu

ay öyle bir oyun var ki elimizde, oynayanı içine çekip adeta hayattan koparıyor. Evet, Prototype 2'den bahsediyoruz. Çıktığında oyuncuları ekran başına zamklayacak olan Prototype 2'yi oynamak için Almanya'nın Münih şehrine giden Ahmet'ten bir daha haber alınamadı. Oyunu test edip bize anlatsın diye göndermiştik, gidiş o gidiş...



38

## Hitman: Absolution

Azrael'in habercisi barkod kafa yeni avlar peşinde!



40

## Naruto Shippuden: UNSG

Naruto hastalarına müjde! Animedan farksız grafiklerle yeni bir Naruto oyunu yolda.



48

## Prototype 2

İlk oyundaki Alex Mercer düşman olarak karşınıza dikilirse ne yaparsınız?

## 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**

# BioShock Infinite

Geçtiğimiz yıl E3 ve gamescom fuarlarında fırtınalar koparan oyun artık bize bir adım daha yaklaştı.

54



Yapım IO Interactive Dağıtım Square Enix Tür Aksiyon  
Platform PC, PS3, Xbox 360 Çıkış Tarihi 2012 Web www.hitman.com

# Hitman: Absolution

Barkod damgalı seri katilin dönüşü

**B**u adamın neyin peşinde olduğundan çok, onun o işi nasıl halledeceği bizim ilgi alanımızda olmuştur. En azından dört oyundur, kimi, nasıl öldüreceğimizin hesabını yaptık, geriye kalan konuları umursamayarak... Beşinci oyunumuzda da farklı bir şey yok. Vuracağız, saklanacağız, izimizi kaybettireceğiz ve kelimiz ay ışığında parlamasın diye dua edeceğiz. Hitman: Absolution, diğer tüm Hitman oyunlarından daha detaylı görsel yapısı ve IO Interactive'in Kane & Lynch'ten edindiği tecrübe ile bu yılın -muhtemelen- sonlarına doğru karşımızda olacak. ■ Tuna Şentuna

1



Ajan 47 ile tanışın. Kendisi sert surat hatları ve tek bir saç tanesi bulunmayan kafasıyla dikkat çekiyor. Bundan daha fazlasını görmek pek az insana hasıl oluyor zira Ajan 47, sinirli yapısıyla da herhangi bir insanın karşısında uzun süre durmasına izin vermiyor.

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

2



Hitman oyunlarının hiçbir tanesinde Rambo'culuk başarı getirmemiştir ve Hitman: Absolution'da da bu değişmeyecek. Bolca saklanacağız, bir mekana girmeden önce kafamızı uzatacağız ki önümüze çıkacak olan bir düşman, tüm bölgeyi alarm konumuna geçirmesin.

3



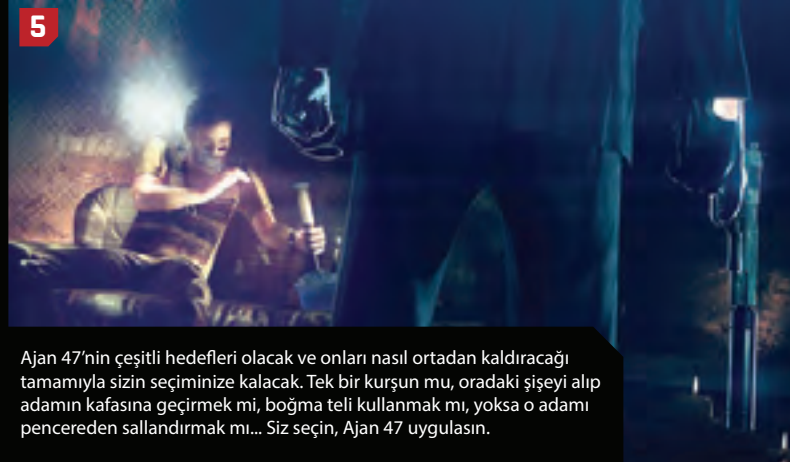
Buraya nasıl çıktığımız hakkında hiçbir fikrim olmadığı gibi, bu konumdan nasıl bir saldırı gerçekleştireceğimizi de anlayabilmiş değilim. IO Interactive bizi oraya koyduysa mutlaka bir bildiği vardır. Sanıyorum ki birçok alanda, böyle ilginç pozisyonlardan saldırılarımızı gerçekleştirebileceğiz. Evet, aynen Batman gibi...

4



Buradaki mükemmel aydınlatmadan gözümüzü aldıktan sonra ajanımızın neden bir polis gibi giyindiğini sorgulayabiliriz. Ajan 47, problemleri çözmek ve düşmanlarının dikkatini çekmemek için kılık değiştirebilecek. Tabii ki bu tam bir çözüm değil; saçma bir davranışınızda fark edilmeniz her zaman olası.

5



Ajan 47'nin çeşitli hedefleri olacak ve onları nasıl ortadan kaldıracığı tamamiyle sizin seçiminize kalacak. Tek bir kurşun mu, oradaki şeyeyi alıp adamın kafasına geçirmek mi, boğma teli kullanmak mı, yoksa o adamı pencereden sallandırmak mı... Siz seçin, Ajan 47 uygulasin.





Şehir manzarası güzel gözüküyor, değil mi? Ne var ki bu oyundaki özgürlük derecesi Batman: Arkham City'deki kadar yüksek değil. Daha çok Arkham Asylum'da olduğu gibi büyük iç mekanlarda, çözümlerimizi kendimiz üreteceğiz.



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

Senaryodaki çizgisellik, daha önceden ayarlanmış "olaylar" sayesinde ayarlanacak. Bir yerde özgürce borunuzu öttürürken, bir anda bir trene binmişçesine bir dizi olayın içine düşeceksiniz. Bu iki farklı oynanışın oyunda bulunması, kesinlikle oyunun monotonluğunu kıracak gibi duruyor.



Ve kimse onun, orada olduğunu bile anlamamışken, Ajan 47 işini halledip oradan ayrılacak. Tutarsız hareketler yapmazsa kimse orada olduğuna bile inanmayacak. Ajan 47'nin gerçek mi, yoksa büyük bir hayal mi olduğunun kararını, siz vereceksiniz...



Tansiyon Ölçer

NORMAL

Yapım CyberConnect2 Dağıtım Namco Bandai Tür Aksiyon Platform PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 30 Mart 2012 Web tinyurl.com/6p8bfpq

# Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Generations

Kaçınıcı kez, Rasengan!

**N**aruto'yu kaçınıcı bölümde bıraktım, hatırlamıyorum ama "Özlemiyorum." dersem yalan olur. Şu an anime kaçınıcı bölümde, onu bile bilmiyorum fakat arada onlarca "filler" bölüm olduğundan da eminim. Şöyle birileri oturup bana ne oldu bitti, bir yandan çizerek, bir yandan anlatarak gösterse pek memnun olurum açıkçası. Belki de CyberConnect2 bunu benim için yapma hedefindedir yeni oyununda? Güzel olmaz mıydı...

## Geçmişse selam olsun

Naruto'yla uzaktan yakından alakası olmayanların bir kez daha "Bu ne abi?" diyerek konuya yaklaşıcağı Naruto Shippuden: UNSG, Naruto hayranlarıysa bir kez daha ekran başına alacak gibi gözüküyor.

Önceki Ultimate Ninja Storm oyunlarında olduğu gibi, bu defa da görsellik anime kalitesinde; hatta daha parlak renkler ve daha net çizgiler olduğu için animeden daha iyi bile diyebiliriz. Efektler, karakter modellemeleri ve mekanlar, animemizi izlemekte olanlara saniyesinde tanıdık gelecektir.

Grafikleri bir kenara bırakıp oyunun seriye getirdiği en önemli yenilikten bahsetmek gerekirse hikayenin bu defa bütün olarak anlatılacak olduğunu görürüz. Animemizi veya mangayı takip edenler bilirler, Naruto iki bölümden oluşmak-

## 60 Dakika

Yazının içeriğinde, oyunun senaryo bölümünde farklı karakterleri de kontrol edebileceğimizden bahsettim. Naruto'nun animesini hazırlamakta olan firma, sırf bu iş için tam 60 dakikalık özel bir içerik hazırlıyor. Yani animede hiç görmediğimiz olaylara, UNSG'de şahit olacağız.



■ Chidori vs. Rasengan. Hangisi kazanmıştı, hatırlayın...



ta. İlk bölümde Naruto'nun ve arkadaşlarının küçüklüğü konu edilmemiştir, Shippuden takısıyla yayımlanan ikinci bölümdeyse aynı karakterlerin gençliklerine yer verilir. UNSG'de bu iki bölümün de yer alacağı açıklandı ve böylece seriyi tam olarak takip edemeyenler veya neler olduğunu yavaş yavaş unutanlar da yabancılaşmaktan kurtulacak. (Naruto'da olanları unutmak aslında mümkün değil zira herhangi bir olay yaklaşık 10 bölüme yayıldığı için her şey kafanıza kazınıyor.)

## Farklı yüzler, farklı hikayeler

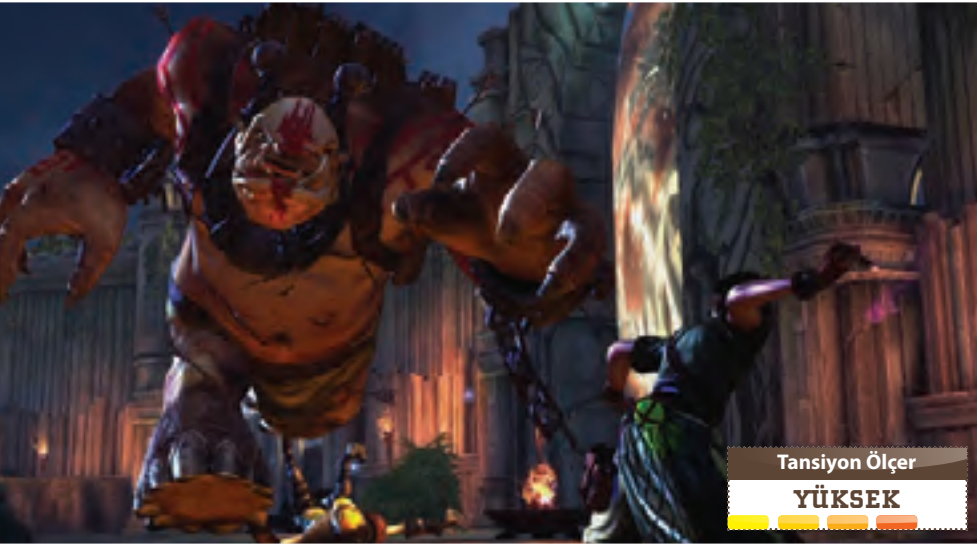
Her türlü Naruto oyununda, oyunun ana kahramanı hep Naruto olmuştur, oyunda bir senaryo modu varsa orada illa Naruto'yla hikayeyi tecrübe etmişiz. UNSG'de yapımcılar yine bunun olacağını fakat bu defa farklı karakterlerle, senaryonun bazı kısımlarını onların gözünden de görebileceğimizi belirttiler, herkesin yüzü güldü. Ne yalan söyleyeyim, Naruto serisindeki en iyi karakterlerden biri hiçbir zaman olmadı. Bence bir Rock Lee daha eğlenceli, bir Sasuke veya Gaara daha karizmatik, bir Neji daha ilginç... Dolayısıyla bu karara şapka çıkarmak gerektiğini düşünüyorum.

Dragon Ball oyunlarından bir tanesinde yer alan "karakter yaratma" özelliği de gündemde fakat CyberConnect2 lisans konusunda katı olan bir firmayla çalıştıklarını ve bunun pek mümkün olmadığını söylüyor. CyberConnect2, oyuncuların isteklerini çeşitli forumlardan takip ettiklerini ve bunları her zaman değerlendirdiklerini ifade ediyor ve kendi karakterinizi yaratabilme olanağını da Naruto'nun yaratıcılarına bir teklif olarak götüreceklerini belirtiyor.

Gördüğüm ve açıklananlardan anladığım kadarıyla dövüş sisteminde pek fazla bir değişiklik yok. Artık yardımcı karakterleri ayrı birer tuşla oyuna sokacağımız söyleniyor (Böyle değil miydi zaten?) ve arayüz de oyuncuların daha kolay anlayacağı bir şekilde düzenleniyor. Onun dışında yine tek tuşla kombolar yapacak, özel gücümüzü çalıştırıp karakterlerimizin özel hareketlerini düşmanımıza yedirmeye çalışacağız. Dövüş oyunlarıyla içli dışlı olan biri olarak, Naruto'nun dövüş sistemini hiçbir zaman beğenmemişimdir ve sanırım bu, yeni oyunda da devam edecek gibi duruyor. Tabii ki Naruto'yla aramız açılmasın diye bu oyuna da bir şans vereceğiz, aksi mümkün değil...

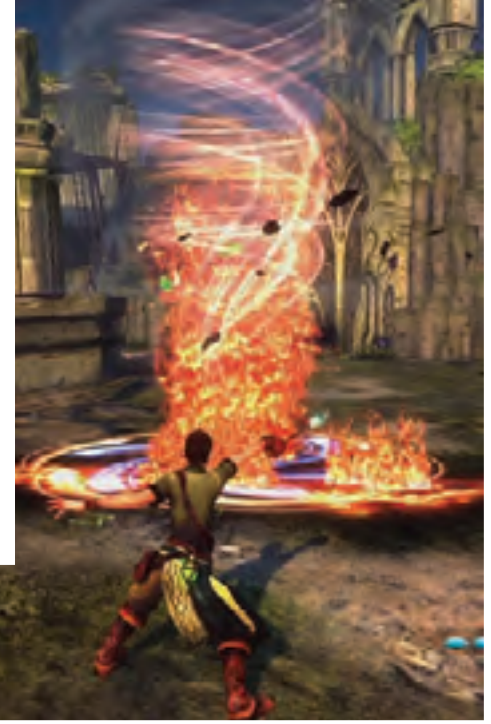
■ Tuna Şentuna





Tansiyon Ölçer

YÜKSEK



**Yapım** The Workshop **Dağıtım** Sony **Tür** Aksiyon / Adventure **Platform** PS3  
**Çıkış Tarihi** 2012'nin ikinci çeyreği **Web** tinyurl.com/7glg4d7

## Sorcery

Ateş, Rüzgar, Buz!

**P**layStation Move ilk çıktığında "Ooo, süper fikir!" diyerek bi' yüreğim hoplamış olsa da sonradan pek de umutlanmamıştım. "Nasıl olacak ki o? Olur mu ki öyle? Bizi nasıl algılar ki o alet? Oyun oynarken artık oturmayacak mıyız yani? Aaa, üstüme iyilik sağlık!" şeklindeki teyze vari düşünceler almıştı beni. Sanırım yeni teknolojilere karşı o eskilere olan alışkanlığın verdiği bir çekingenlik oluyor insanda ister istemez. Ama sonra... Sonra bir arkadaşımın evinde PS Move ile oyun oynama fırsatı buldum ve bakış açım tamamen değiştiği gibi şimdi yerimde duramıyorum heyecandan.

Sorcery, PS Move için çıkarılacak bir oyun. Adından da anlayacağınız üzere oyunda bir Sorcerer'ı, yani büyücüyü canlandıracağız. Oyunun videolarından anladığımız üzere Harry Potter çıktı çıkıcalı hepimizin içinde ukde kalmış olan o asa ile büyü yapma olayını gerçekleştirebileceğimiz, eğlenceli bir oyun olacağı benziyor. PS Move, oyundaki büyücünün elinde tuttuğu asa yerine geçiyor ve çeşit çeşit büyü yaparak düşmanlarımızı yenmemizi, engelleri aşmamızı ve hatta iksir yapmamızı sağlıyor.

Oyun, genç bir büyücünün ülkesini Nightmare Queen adlı kötü varlıktan kurtarmaya çalışırken başından geçenleri anlatıyor. Nightmare Queen, insanlarla yapmış olduğu anlaşmayı bozmuş ve yardımcılarını genç büyücünün dünyasını ele geçirmek üzere göndermeye başlamış. Bizim genç çirak büyücü de bir taraftan peri dünyasının karanlıklarından geçerek bu kötü yaratıklarla savaşıyor, diğer yandan da büyüçülüğün sırlarını birer birer açıyor.

Oyun içerisinde PS Move'u çeşitli şekillerde kullanabiliyor, önümüzde yıkık bir köprü varsa "Mending", yani tamir büyüsunü seçerek o kırık köprüyü tamir edip karşıya ge-

çebiliyoruz mesela. Bu tamir işini yaparken de PS Move'u önümüzde dairesel hareketlerle çevirmemiz yeterli oluyor. Düşmanlara karşysa pek çok saldırı büyüü seçeneğimiz mevcut. Asamızla yıldırımlar yağdırmak istediğimiz zaman PS Move'u şöyle bir sallamamız yeterli olurken, "Whirlwind" büyüsunü yaparken başımızın üzerinde çevirip, büyüü oluşturduktan sonra karşıdaki hedeflere yönelendirip çirkin canavarların komik bir şekilde havada dönüp durmasını izleyebiliyoruz. Veya tek çeşit büyü yapmaktan sıkıldık mı, karıştırıyoruz iki büyüü, oluyor size ortaya karışık bir alev ve rüzgar çeşniisi.

Oyun içindeki sahneler, büyülerin ortaya çıkış şekilleri, karşımıza çıkan komik ve çirkin canavarlar oldukça güzel bir görsel şölen sunuyor bize. Özellikle oyunun İrlanda Mitolojisi'nden esinlenmiş olduğunu düşünürsek bu kadar zengin içerikli bir hikaye ve karakter çeşitliği insana olağan geliyor. Oyundaki görsellik videolarda bile şimdiden muhteşem görünüyor. Peri dünyasında elimizde asa ile ilerlemek ve birbirinden güçlü yaratıklarla savaşmak, hem de bunu yaparken o karakterin yerindeymiş gibi hissetmek, uzun zamandır beklediğimiz bir düşün gerçekleşmesi bu.

Yıllar yılı oturduğumuz yerden, sadece elimizdeki mouse'u tıklatarak oyunlarda yaşadığımız hikayeleri artık PS Move teknolojisi gibi teknolojilerle oyunun içindeymiş, gerçekten o büyüülü ortamda yaşıyormuşuz gibi hissederek oynamaya başlıyoruz. Oyun dünyası açısından devrim niteliğindeki bu aşama, Sorcery gibi oyunlarla sanki daha yeni yeni kendini göstermeye başlıyor ve gelecek güzel günler için bize umut veriyor. Bakalım bu teknoloji bizi daha nerelere götürecektik... ■ **Meriç Erbay Bozkurt**

### Peri

İrlanda Mitolojisi'ndeki "peri" kavramı, oldukça geniş bir çeşitlilikle ve pek çok sayıda varlığı içine alan bir dünyadır adeta. Ölü hanimefendilerin ruhları olan banshee'lerden tutun da yeraltında yaşayan gnome'lara kadar her tür yaratığı içine alır bu dünya. İrlanda'da bu inanış öyle güçlüdür ki hala İrlandalı çiftçiler, tarlalarının ortasında tek başına duran ağaçlara "peri ağacıdır" diyerek yaklaşmazlar, bebekleri olan kadınlar, bebekleri periler tarafından çalınmasın diye beşiklerin üzerine uzun demirler yerleştirirler.







■ Temizlik vakti!



**Yapım** Illfonic **Dağıtım** THQ **Tür** FPS **Platform** PC, PS3, Xbox 360  
**Çıkış Tarihi** 2012 **Web** www.nexuiz.com

## Nexuiz

Hızlı bir FPS'ye ne dersiniz?

**N**exuiz ismi bazıları için tanıdık, bazıları için değildir. İlk olarak 2005 yılında Lee Vermeulen tarafından DarkPlaces Quake motoru ile piyasaya sürülmüş oyun, döneminde eskimeye yüz tutmuş bir oyun yapısına sahip olduğu için zaman içerisinde unutuldu. Tıpkı ilk Unreal'daki ve Quake'deki gibi hızlı bir savaş sistemine sahip olan oyun, Call of Duty'de gördüğü "iron - sight" sistemini alarak kendisine yedirmeye karar verdi ve 2008 yılında büyük bir değişiklikle Nexuiz 2.52 olarak bir kez daha piyasaya sürüldü. 2010 yılında Vermeulen'nin Nexuiz isim ve site haklarını Illfonic'e satmasıyla birlikte oyun için bambaşka bir sayfa açıldı.

### İkisinden birisi

Şu anda piyasaya açık kodlar üzerinden yazılmış olan Xonotic isimli bir oyun bulunuyor ama bu kafanızı karıştırmayın; bizim odak noktamız Illfonic tarafından piyasaya çıkarılacak olan multiplatform tabanlı Nexuiz. Kendisi temel olarak, tıpkı yıllar evvel piyasaya çıktığı gibi, hızlı bir oyun olacak. En azından yapımcıların iddiası bu yönde... Hatta birçok yapımcıya göre şu anda oyun severlerin en çok istedikleri eskisi gibi hızlı FPS oyunlar. Oyunun en büyük özelliklerinden bir tanesiye Xbox 360, PS3 ve PC kullanıcılarını aynı ortamda buluşturabilecek olması. Bu sayede hangi platformda Nexuiz oynadığımızın bir önemi olmaksızın sunuculara girebileceğiz. Bunun dışında, henüz kesin olmamakla birlikte, PC kullanıcılarının oyun çıktıktan sonra kendilerine özel sunucular açabileceği yapımcılar tarafından aktarılan bilgiler arasında yer alıyor. Bu durumdaki en büyük payasa Crytek'e ait.

Nexuiz ilk olarak serinin klasik haritalarından bir tanesi olan "Strength" ile karşımıza çıkmaya hazırlanıyor.

### Hemen Oyna

Nexuiz'in iyi kötü neye benzediğini merak ediyorsanız, kendisini ücretsiz bir şekilde indirebiliyorsunuz. Yani en azından 2008 yılındaki son revizyon hali olan Nexuiz v2.52'yi. Fakat burada gördükleriniz sizi korkutmasın, yeni oyun CryEngine 3 desteği ile piyasaya çıkmaya hazırlanıyor.

■ İşte belki de WoW'un gördüğü en güzel setlerden bir tanesi olan Paladin Tier 2 set!



Bu harita bolca parıldayan fütürist bir havaya sahip olacak ki bence oyunun geneli bu tarzda ışıklı alanlardan ibaret olacak. Haritalar içerisinde, zıplama rampaları, ışınlanma kapıları gibi oyunun hızına hız katacak birçok farklı etken de dahil edilecek. Şu ana kadar yapılan açıklamalarda oyun içerisinde, rocket launcher, sniper rifle, pistol gibi toplamda dokuz adet silah bulunacak; Nexuiz daha da harika bir noktaya getirence şüphesiz bu silahların oyun içerisinde upgrade edilebilecek olması. Yapımcılar bu upgrade sistemine "dynamic mutator" adını vermiş durumdadır.

Dynamic mutator denen cihazlar genel olarak haritaların etrafına serpiştirilmiş olacaklar ve birbirinden farklı özelliklere sahip olacaklar. Etkileriye düşündüğümüzden de büyük olacak gibi gözüküyor zira aralarında yerçekimini tersine çevirmek, rastgele bir düşmanı yok etmek, takım arkadaşlarımız için koruyucu bir kalkan açmak gibi birbirinden farklı 100 adet dynamic mutator bulunacak.

İşlerin birazcık daha detaylandığı noktaysa, yaratacağımız profilimize hangi mutator'ü kullanmak isteyeceğimizi belirtmek olacak. Bu sayede, misal, jet pack kullanmayı istiyorsanız ve profilinizde seçtiğiniz mutator buysa, oyun içerisinde kendisini bulduğunuzda bu cihazı çok daha iyi (Ya da uzun, artık bilmiyoruz.) kullanabileceksiniz.

Bu oyun tıpkı benim gibi Quake III Arena türü FPS severler için geliyor, orası kesin ama kendisinden bir anda çok da ümitlenmemek lazım. (Ah Quake III ah! Gelir mi daha senin gibisi er meydanına? - Ahmet) Malum, kendisi hala bir Quake III Arena değil!... ■ **Ertuğrul Süngü**





**Yapım** City Interactive **Dağıtım** City Interactive **Tür** FPS **Platform** PC, PS3, Xbox 360  
**Çıkış Tarihi** 16 Mart 2012 **Web** www.sniperghostwarrior2.com

# Sniper: Ghost Warrior 2

Nişal al... Ateş!

**S**niper: Ghost Warrior'ın (SGW) incelemesi bana düşmüştü ve o oyunla ilgili şu an hatırladıklarım pek de iç açıcı değil. City Interactive tarafından hazırlanan ve FPS kulvarında ardı arkasına patlak veren "modern savaş" konseptine kendi çapında katılma-ya çalışan bir oyundu SGW. Hal böyle olunca tarzın binek taşlarını kendine referans almıştı ama özenti ve özensiz bir oyun olmaktan öte-ye de gidememişti. Sizi saklandığınız yerden, hem de hatırı sayılır bir mesafeden anında görebilen düşmanlara varacak kadar inanılmaz hatalarla doluydu oyun ki bu yüzden otoriteler tarafından pek de dikkate alınmamıştı. City Interactive, bu hezimetin arkasından yılmayarak ikinci oyunu piyasaya sürmeye hazırlanıyor şu aralar. Yeni bir oyun yapıyorlar ama olay biraz eski oyunun kusurlarını kapatarak yeniden piyasada şansını deneme çabası gibi görünüyor açıkçası. Bu sadece bir tahmin tabii ki ama umarım bu söylediklerimi susuz yutarım ve savaş içerikli FPS dünyası yeni bir soluk yakalamış olur.

SGW2'nin (Keşke şu klişe kokan isim için de bir şeyler yapsalarmış.) dikkat çeken en önemli yeniliği grafikleri olacak. İlk oyundaki ortalama grafik kalitesini bu sefer CryENGINE 3 motorunu kullanarak telafi etmeye çalışıyor yapımcılar. Oyunun videolarından anlaşıldığı kadarıyla sonuç başarılı olacak gibi ama bana kalırsa hala bir nevi "tutukluk" var görsel anlamda. Yine de eğer oyunun içeriği sağlam olursa görmezden gelinebilecek bir detay bu ama yeterince tatminkar bir içerik söz konusu mu acaba?

İlk oyunda olması gereken bir detayı bu sefer atlamamış neyse ki yapımcılar. "Sniper" başlığını taşıyan bir oyunun ağırlığını sıcak savaş ortamına kaydırarak muhteşem bir hezimet yaşatmışlardı bize sağ

olsunlar ama bu sefer olay gerçekten gizlilik ve nişancılık üzerine kuruluyor. Yine ilk oyunun belki de tek hatırlanır yanı olan "bullet time" yine bizimle olacak. Hani düşmanınıza "headshot" patlatmak üzereyken kurşunun gidişini namludan kafaya kadar gösteren sahne var ya, işte o...

Açık konuşmak gerekirse şu ana kadar gördüklerim, dürbünlü tüfek hissiyatını veremeyen basit bir maceranın ötesinde değil. Yani şahsen beklentim yine düşük seviyelerde SGW2 adına. Eğer sniper kavramını bu sefer tam anlamıyla oyuna aktarabilir ve gizlice düşmanlara sokulup olayın özünü yaşatmayı başarabilirlerse ele avuca gelir bir oyunla karşılaşabiliriz. Bunun tam tersi şekilde ve ilk oyunda olduğu gibi sadece piyasanın popüler kulvarına ayak uydurmaya çalışan ve esinlenme ile araklama arasındaki farkı bilmeyen bir oyunla karşılaşsak da şaşırmam, bu da ayrı bir konu. Gerçi bu aralar piyasa nedense biraz kuru. Sırf bu sayede kendini gösterebilir SGW ki yakın bir zamanda piyasada olacak zaten. **■ Ertekin Bayındır**

## Keskin Nişancılar

Dünyanın en ünlü keskin nişancısı, Afganistan'daki savaşta düşmanını 2.475 metreden vuran Craig Harrison olarak biliniyor. Vietnam Savaşı'nda 2.090 metre mesafeden düşmanını vuran Carlos Hathcock ise bu rakama 1967'de ulaşmıştı.

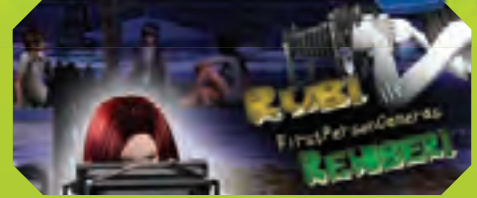


■ Grafikler güzel gibi ha?

Tansiyon Ölçer

**düşük**

# SIMS TR



## Türkiye'de Machinima furyası

Machinima kelimesi, "machine" ile "cinema" kelimelerinin birleşmesinden oluşmuş, üç boyutlu video oyunları aracılığıyla yapılan filmlere verilen isimdir. The Sims 2 ile birlikte artık biz de bu kategorideyiz. Söz konusu bir machinima olacaksa 3D motorunun hakkını vermek gerekir. Haliyle oyun kamerasının, bir jimmy-jib misali işleme icap eder. Bu teknik dünyanın neredeyse her yerinde uygulanmakta. Bildiğiniz gibi The Sims'in orijinal kamerasını, sağa ve sola döndürebiliyor, ileri - geri oynatabiliyor, optik hareket olarak da "zoom-in" ve "zoom-out" komutlarını verebiliyoruz. Fakat bu kamera, aslında istersek jimmy-jib gibi hareket edebilecek bir kameradır. Basit bir örnek: Oyundaki herhangi bir evde, kameranız üst katta duruyorken, alt kattaki bir Sim'in ikonuna tıkladığınızda, kameranızın o Sim'in bulunduğu noktaya nasıl ilerlediğini izleyebilir, kendi klavyeniz ve mouse'unuz ile hareket ettiremeyeceğiniz ilerlemeler fark edebilirsiniz.

SimsTR'dan RuBi, bu işi birkaç yıl önce fark ederek araştırmıştı, kameradaki tüm parametrelerin ne işe yaradığını, oyundaki deneme - yanılma - tesadüf çalışmalarıyla çözmüştü ve hazırladığı video rehber ile bunu SimsTR'de sunmuştu. Kameranın parametrelerini tek tek anlatan böylesine bir rehber, dünya çapında daha önce yayınlanmadı. Üstelik sırf kendi kameralarınızı oluşturmak için bu tekniği öğrenip de modifikasyoncu olmanıza gerek yok! Tarifini sunabildiğiniz takdirde RuBi, sizler için o kamerayı oluşturmaya hazır!

Hadi The Sims yönetmenleri! Hedeflenen ilgiyi gösterin ve Türkiye olarak şu machinima furyasının hakkını verelim! Zira "machinima"nın asıl amacı, biz bağımsız sinemacıların, gelişim kadraini genişletmektir. Devir, SimsTR-TV devri! ([www.simstr.com/forum/index.php?topic=114480.0](http://www.simstr.com/forum/index.php?topic=114480.0))

*Not: The Sims 3'ün kamerası da çözüldüğünde, ilgili bağlantıda haber verilecektir.*



## The Name of the Game: "For Me..." / Oyunun Adı: "Benim İçin..."

Sinema ve televizyon sektöründe uğraş veren, SimsTR-TV sorumlusu RuBi'nin yönettiği ve şimdiye dek beş teaser'ı yayınlanmış olan dev proje The Name of the Game: "For Me..."'nin çıkış tarihi, uzun bir sürenin ardından kesinlik kazandı: 22 Şubat 2012. Keyifli Seyirler!

**Hikaye ve Script-Supervising:** RuBi

**Montaj ve Kurgu:** RuBi

**Süre:** 60 dakika

**Dil:** Türkçe Dublaj ve İngilizce Altyazı

**Web:** [www.facebook.com/thenameofthegameforme](http://www.facebook.com/thenameofthegameforme)



Yapım 2K Marin Dağıtım 2K Games Tür FPS Platform PS3, Xbox 360  
Çıkış Tarihi 2013 Web www.xcom.com/xcom

## XCOM

İçimize giren uzaylılar...

**Ö**nümüzdeki dönemde acayip bir olayla karşılaşacak ve aynı firmadan iki farklı XCOM oyununun yayınlanmasına şahit olacağız. İşte bunlardan ilki, uzun zaman önce duyurulmuş olan XCOM ki ben kendisine "düz XCOM" ismini taktım zira diğer oyunun ismi XCOM: Enemy Unknown.

Düz XCOM hakkında elimizde çok detaylı veri bulunuyor. 2K Marin tarafından geliştirilen oyun, daha önce alıştığımız izometrik görünümülü stratejik düzenin aksine, üç boyutlu aksiyon oyunlarını anımsatan bir görünüme sahip olacak; hatta yumuşatarak, hazırlayarak söylemeye çalıştım ama oyun aslında bildiğimiz FPS. 20 yıllık UFO ve XCOM oyuncularının bu gelişmeyi çok yadırgayabileceğini tahmin ediyorum ancak yapımcı firma da aynı riski fark etmiş olacak ki XCOM isminin kötü bir sürprize kurban gitmemesi için bir de strateji oyunlarının duayeni Sid Meier'in kurduğu Firaxis Games'e, alışılmış görünümde bir taktik / strateji oyunu hazırlamaya başladı.

FPS tarzında bir XCOM oyunu fikri aslında oyun dünyasına yabancı değil. 1998 - 1999 yıllarında, X-COM: Alliance isminde bir proje duyurulup bu oyunun FPS olacağı açıklanmıştı ve hatta oyun içi videolar herkesi çok heyecanlandırmıştı çünkü bir uzay gemisine girmiş ve orada mahsur kalmış bir grup XCOM komandosunun hayatta kalma öyküsünü anlatan bu oyun, alıştığımız XCOM mantığına sahipti. Yani komandolar dev uzay gemisi içinde bir alanda kendilerine üs kuruyor ve buradan yola çıkıp geminin farklı noktalarına saldırarak avantaj elde etmeye çalışıyorlardı. Zaman içinde gemideki uzaylılardan da aralarına katılım oluyordu ve FPS denilince tek tabanca, dümdüz savaş kafasıyla oyunların yapıldığı 1998'de, yanınızdaki silah arkadaşlarınızın yapay zeka tarafından yönetildiği, bugünlerin Call of Duty heyecanını yaşatan bir oyun tasarlanıyordu ama olmadı. Çok erkendi, sorunları bir türlü yene-mediler ve oyun iptal edildi.

Ancak bu yeni açıklanan XCOM'da, X-COM:

Alliance'ın tadını bir türlü alamadım. Açıkçası XCOM'un duyurulduğu ilk günden beri oyun hakkında açıklanan hiçbir detay, eski bir XCOM'cu olan beni tatmin edemedi. Oyun garip bir ucubeymiş gibi bakarken, kıyısından köşesinden tutunacak, ele avuca gelir güzel bir yanını da bulmak için çok çalıştım ancak bir türlü beceremedim.

Oyun, 1950'lerin ABD'sinde geçiyor. İkinci Dünya Savaşı'ndan yeni çıkmış ülke, şimdi çok yeni bir tehditle karşılaşmıştır: Nereden çıktığı bilinmeyen uzaylılar! Hükümet hemen XCOM isminde çok gizli bir teşkilat kurar ve bu teşkilata uzaylılarla savaşma görevi verir. Siz de XCOM'un başındaki arkadaş olarak, yetenekli ajanları toplamak, gerekli silahları ve ekipmanları bulmak, uzaylıları tuzağa düşürmek, yakalamak, üzerlerinde araştırma yapmak, silahlarını inceleyip onlara karşı kullanmak zorundasınız.

Oyunun mantığı, bildiğimiz standart XCOM'undan hiç farklı değil ancak görüntüler oyuncuları bir türlü tatmin etmedi. Çok da başarılı olmayan üç boyutlu oyun görüntülerinde, üzerinde fazla çalışılmamış izlenimi veren kristal bloklarla çatışan XCOM ajanları ve Lost'taki siyah bulut gibi hayalet şeklinde ortada dolaşan ajanların içine giren uzaylılardan oluşan görüntüler, XCOM severlerin alıştığı, beklediği taktik çatışmaların heyecanını yansıtamadığından herkes bu oyuna çok temkinli yaklaştı.

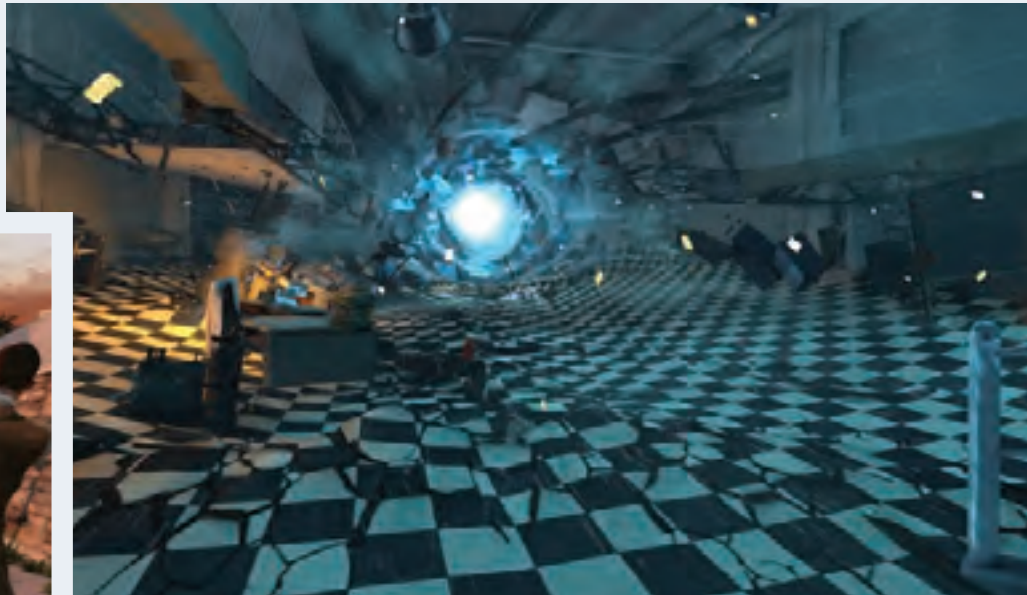
Sonra, sadece bir ay önce, hiç beklenmedik şekilde 2K Games, Firaxis'e de oyunun farklı bir versiyonunu sipariş ettiğini açıklayınca bende ampuller yandı kankalar. Anladığım kadarıyla 2K Games, iyi para yatırdığı XCOM ismini mahvetmemek ve kar

Tansiyon Ölçer

düşük



etmeyi garantilemek için zaten kendilerinin de bir türlü beğenemediği ve çıkış tarihini öteleyip durdukları FPS'nin yanında alışılmış bir taktik / strateji yayınlayarak para kazanmayı garantilemek istedi ki bence iyi de yaptı. Zaten bu düz XCOM meselesi hakkında yapımcı yeterince açıklama yapmıyor, oyunu sır gibi saklıyor ve sakladıkça da oyunun bir rezalet olacağı hakkındaki şüphelerimi kabartıyor ama gelin, hep beraber ellerimizi kavuşturup bir çember olalım ve yapımcılara yürekten sevgi ve enerji gönderip güzel bir oyun yapmaları için dua edelim. **Cem Şancı**





Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK



**Yapım** Firaxis Games **Dağıtım** 2K Games **Tür** Strateji **Platform** PC, PS3, Xbox 360  
**Çıkış Tarihi** 2012 ortası **Web** www.xcom.com/enemyunknown

## XCOM: Enemy Unknown

18 yıl sonra yeniden!

**L**isede bir arkadaşım vardı. Bu arkadaş Sezai, liseyi bitirince "ne yapayım, ne yapayım" diye bir - iki sene düşündü, sonunda da üniversiteye girmek yerine dünyayı gezerek kendini eğitmeye karar verdi. Bir gün yanıma geldi, "Cem, ben dünyayı dolaşmaya gidiyorum, siz mal mal burada oturun, üniversite okuyun, ben gezip görerek kendimi geliştireceğim." dedi ve gitti. Arkadaş Hindistan'a uçak bilet almış. Çok farklı bir medeniyet olduğu için dünyayı tanımaya oradan başlayacaktım. Neyse, bu gitti, üç gün sonra da telefon açtı, "Abi ben aşık oldum, evlenip Hindistan'a yerleşiyorum!"

Sonra, bundan uzun süre haber alamadım ama geçen gün aklıma düştü, dur şunu bir arayım dedim, telefonda konuştuk, "Abi atla gel, buralar çok güzel." deyince ben de kalktım, bir ziyarete gittim. Hindistan'da ormanlık bir bölgede bir kır evi yapmış kendine, bir de oğlu olmuş, 15 yaşında. Üç oğlu daha olmuş ama onları kaplanlar yemiş. Hindistan'da çok normal bir şeymiş bu. Karısı bütün gün yemek yapıyor, evi temizliyor, bizim Sezai de bütün gün odun kesiyor, tavukları besliyor, samanları balyalıyor falan. Böyle yaşayıp gidiyorlar. Evin çevresi de ormanla çevrili, çitlerin her yerinde de uyarı levhaları var: "Dikkat! Ormanlık alanda kaplanlar yaşamaktadır. Ormana girmek yasak ve tehlikelidir."

Ben de eve yerleştim, bütün gün bahçede uzanıp güneşleniyordum, yenge yemek getiriyor, yiyordum. Neyse, bir gün bizim Sezai'nin oğlu yanıma geldi, "Abi" dedi, "Sen bu bilgisayar oyunlarından anlıyor-

muşsun. Bir oyun varmış eskiden, UFO isminde?"

Ben de, "Evet, vardı." deyince bu hemen konuya girdi. "Ya abi, o ne mal oyunmuş öyle, ahahahaha, böyle uzaylılar çiftliklere falan iniyor, adamlar da gidip tabanca tüfikle uzaylıları tutukluyormuş, ahahahaha, güzelim Tomb Raider varken bunları mı oynadınız siz ya, ahahahahaha!" diye gülerken buna elimin tersiyle "ÇAT" diye bir tokat koydum, çocuk yuvarlana yuvarlana gitti bahçenin çitlerine çarptı, ağlamaya başladı. Çocuğun ağlamaya başladığını duyunca babası da elindeki baltayı kaldırıp nara atarak üzerime koşmaya başladı, yanıma gelip "Oğlumu niye dövüyorsun arkadaşım?" diye sorunca, "UFO: Enemy Unknown oyununa laf etti." diye cevap verdim tüm sakinliğimle. Sezai bunu duyunca baltayı indirdi, yerden bir odun aldı, gitti çocuğu dövmeye başladı.

Neyse, lafı çok uzatmayayım, bizim Sezai sabaha kadar odunla döve döve çocuğu adam etti. Sabah kalktım. Esneye esneye, kaşına kaşına çıktım bahçeye oturdum. Bu mal oğlan da yanıma geldi, "Cem abi ben hatamı anladım, UFO efsanesinin felsefesine nail olmak istiyorum, bana bunu öğretir misin?" diye yanıma diz çöktü. Ben de tüm bağışlayıcı abi tavrımla buna UFO oyununu, yani nam-ı diğer XCOM'u anlatmaya başladım.

Şimdi 1994 yılında, efsanevi MicroProse firması tarafından UFO: Enemy Unknown diye bir oyun yayınlandı. Oyunda dünyayı istila etmeye çalışan uzaylılara karşı tüm dünya devletlerinin ortak olduğu, "XCOM" isimli, defansif bir kurum kuruluyor. İşte bu XCOM'un üssünün kurulumundan, ajanlarının



seçimine, eğitimine, bilim adamlarının laboratuvarlarının kurulumundan, yeni teknolojiler geliştirmeye, atmosferdeki UFO'ları savaş uçaklarıyla yakalayıp vurup düşürmekten, köylere, şehirlere saldıran uzaylılarla savaşmaya kadar her şeyden siz sorumluydunuz ve oyun o güne kadar oyun dünyasında hiç görülmemiş bir detay seviyesine ama kullanıcı dostu arayüze sahipti. Haliyle efsane oldu. Oyunun başında çakal uzaylılarla savaşmak için zekice taktikler düşünerek günler, haftalar harcadık. Bitirip bitirip yeniden oynadık, hiç sıkılmadık, keyif aldık.

Şimdi 2K Games, XCOM ismini yeniden canlandırma peşindeyken ünlü strateji yapımcısı Firaxis Games ile işbirliği içinde ilk XCOM oyunu, yani UFO: Enemy Unknown'ı yeniden tasarlayıp canlandırmaya karar vermiş. Henüz oyun hakkında fazla bir detay duyurmuş da değil yapımcılar ancak şunu anladık ki ilk oyunu yeniden yaratıyorlar. Yani uzaylılara karşı üs kuracaksınız, üssünüzü yöneteceksiniz, ajanlar bulacaksınız, onları eğiteceksiniz, bilim insanları ve mühendisler çalıştıracaksınız, savaş uçaklarıyla UFO kovalayacaksınız, düşen UFO'ların içinde hayatta kalmış uzaylılarla savaşacaksınız, kasabalara, şehirlere saldıran uzaylılarla sokak sokak taktik çatışmalara gireceksiniz, ele geçirdiğiniz teknolojileri geliştirerek yeni silahlar yapacaksınız.

Ancak tüm bunların dışında, oyuna bir de güzel bir öykü eklemelerini, StarCraft'taki gibi bir - iki karakter yaratmalarını, oyuna biraz diyalog ve senaryo koymalarını umuyorum. Bakalım oyun piyasaya çıktığında ne olacak? Gözünüz açık, yüreğiniz sevgi dolu olsun. **■ Cem Şancı**

# İngilizcenizi geliştirin

PCnet Şubat sayısıyla Genel İngilizce  
Kelime Ezberleme Seti herkese hediye



- En çok kullanılan 3600 kelime
- Fiiller, sıfatlar ve zarflar
- Kurgusal kelimeler
- 200 bin kelimelik dev sözlük
- Toplam 6784 telaffuzlu kelime



Tasarım ve içeriğiyle baştan sona yenilenen  
PCnet, Şubat'ta okurlarıyla buluşuyor

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





■ Normal bir insan evladının yapacağı iş değil bu!



**Yapım** CyberConnect 2 **Dağıtım** Capcom **Tür** Aksiyon **Platform** PS3, Xbox 360  
**Çıkış Tarihi** 24 Şubat 2012 **Web** www.capcom.co.jp/asura

## Asura's Wrath

İntikam soğuk yenen bir yemektir

**D**evil May Cry serisine aşinaysanız, Asura's Wrath'e çabucak ısınacaksınız demektir. Capcom imzalı Asura's Wrath'te zaman zaman duygusallığına yenik düşen Asura karakterini kontrol ediyoruz. Bir zamanlar Gohma adındaki baş düşmanını alt eden Asura, savaştan sonra imparatoru öldürmekle suçlanır. Güvenlik güçlerinin elinden kurtulan Asura, ilk iş olarak ailesinin yanına koşar ve hayatını kabusu çeviren gerçekle yüzleşir. Karısı Durga ölmüştür ve kızı Mithra kaçırılmıştır. Kızının peşine düşen Asura, Deus'un saldırılarıyla zayıflayıp dünyaya düşer ve 12.000 yıl sonra küçük bir kız çocuğunun dualarıyla yeniden canlanır. Artık vakit, Asura'nın gazabıyla yüzleşme vaktidir. Oyunda Asya Mitolojisi ile bilimkurgu ustaca birbirine örülmüş. Test versiyonunda oynadığım beş bölümün sonunda şunu anladım ki Asura'yı gerçekten kızdırmamak lazım zira tepesi atınca çok pis kızıyor.

Asura'ya eşlik ettiğimiz serüven boyunca tuhaf görünlümlü vahşi hayvanlar, cennetin askerleri, uzay gemileri ve devasa boss'lar ile cebelleşiyoruz. Oyunda Asura'nın yanı sıra Yasha adlı ikinci bir karakteri de kontrol ede-

biliyoruz. Asura's Wrath'ın test versiyonuna "A Father's Duty" adındaki yedinci bölümle başladım ve "Gods of Death" adındaki 12. bölüme kadar oynadım. Küçük kız bizi kurtardıktan sonra ilk olarak kırmızı lavlardan oluşan gorillerin saldırısına maruz kalıyor, onları savuşturduktan sonra 30 katlı gökdelen boyunda olan kırmızı bir file boğuşuyoruz. God of War'daki gibi doğru zamanlamayla Daire, Üçgen ve Kare tuşlarına basarak saldırılardan kurtulmaya çalışıyor ve kontrataklarda bulunuyor. "Willing Sacrifices" adındaki sekizinci bölümde karlı kayalıklarda kırmızı goriller, kucağında bebeği olan kızı kaçırıyor ve biz de kızı ve bebeği kaçırılan gorilin peşine düşüyoruz. İşte tam da bu noktada oyun mekaniği, kendi kendine yolda giden bir araçtan hedefe ateş ediyormuşuz hissiyatı oluşturdu bende; çünkü karakterimiz kendi başına koşuyor, biz de sadece hedefe nişan alıp gorili devirmeye çalışıyoruz.

### Elin yoksa, ayağın da mı yok!

Asura's Wrath'te yapay zeka son derece iyi, bazen düşmanlarımızdan köşe bucağın kaçmak zorunda hissediyorsunuz kendinizi. Oyun mekaniği olarak yakın saldırıda bulunduğumuzda bir bar doluyor ve L2 ile güçlendirilmiş atak yapabiliyoruz. Asura bazen fazladan dört kol daha çıkarıyor ve düşmanlarımızın ensesine altı

kolumuzla birden yapıyoruz. Unreal Engine 3 kullanan oyunda hareketler arası geçişler son derece yumuşak ve estetik görünüyor. Stil olarak Devil May Cry serisini animsatan grafikler, teknolojiye yeni bir çığır açmasa da tatmin edici düzeyde. Test ettiğimiz beş bölüm boyunca sık sık gorillerle karşılaşıyoruz. Gorillerin hareketleri son derece gerçekçi ve animasyonların "motion capture" tekniğiyle oluşturulduğunu düşündürüyor insana. Oyunda yer yer erotizm unsuruna rastlamak mümkün. "Words of Wisdom" bölümünde Augus adında, aksakallı biriyle karşılaşıyoruz. İki tane kadın bize içki servisi yapıyor, havuzda şu şakalarıyla başlayan eğlence farklı yerlere yönelebiliyor; hatta iş büyüyüp Augus ile başka gezegenlerde kapışma noktasına varabiliyor.

Oyunda öyle anlar geliyor ki "Tamam artık, öldük, bittik, kaybettik!" diyor, sonra "Hattı müdafaa yok, sathı müdafaa var!" diyerek Asura ile birlikte gaza geliyorsunuz. Yapımcılar ciddi ciddi oyuncuyu bazı bölümlerde köşeye sıkıştırıp umutsuzluğa sevk etmeye çalışmış ve bunu da başarmış. Siz de umutsuzluğu tatmak istiyorsanız ay sonuna kadar beklemeniz yeterli. ■ **Ahmet Özdemir**



Tansiyon Ölçer

**NORMAL**





Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

LEVEL  
ÖZEL

**Yapım** Radical Entertainment **Dağıtım** Activision **Tür** Aksiyon  
**Platform** PC, PS3, Xbox 360 **Çıkış Tarihi** 27 Nisan 2012 **Web** www.prototypegame.com

## Prototype 2

Uçuk kaçık bir aksiyon silsilesi

**P**rototype 2'yi (P2) ilk olarak geçtiğimiz yılın Mayıs ayında Londra'da görmüştüm ve ağzım açık kalmıştı. Oyundaki çılgınlık sınırlarını zorlayan aksiyon dozajını görünce dibim düşmüştü. Bir tankın namlusunu kökünden söküp tanka tersten monte edebildiğiniz kaç oyun oynadınız şimdiye dek? Gerçekten P2'nin kaçıklık derecesinde fantastik olduğunu, oyunu görmeden aklınızda resmetmek güç. İlk oyuna bakıp -yapış yapış bir önyargıyla- ikinci oyunu sıradan bir ergen oyunu olarak değerlendirenlerin, P2'yi oynadıktan sonra çaktırmadan bir "u dönüşü" yapmaları muhtemel.

Bundan dokuz ay evvel P2'nin tasarım direktörü Matt Armstrong, P2 projesini yarladıklarını ve projede 100'den fazla çalışanın ter döktüğünü söylemişti. Şimdiye tüm ekip oyunu 27 Nisan'da bizimle buluşturacak olmanın tatlı telaşını yaşıyor. Londra'daki lansmanın akabinde geçtiğimiz gamescom fuarında P2 ile tekrar kucaklaşma fırsatı buldum ve orada anladım ki oyunun amacı eve

yorgun argın gelen insanların deşarj olmasını sağlamak. En nihayetinde P2, fazla zeka kullanmadan, hangi kurşunun hangi açıdan sizi vuracağı stresini yaşamadan keyifle oynayabileceğiniz bir oyun. Kader bizi bir Avrupa turnesinde yeniden P2 ile bir araya getirdi ve bu gidişimde anladım ki ben P2 hakkında henüz hiçbir şey görmemişim. Bu kez bizi Radical Entertainment'ın başkan yardımcısı Dave Fracchia karşıladı ve oyunun basın sunumunu bizzat kendisini yaptı. Radical Entertainment, bu yıl 20. yılını kutladığından, bu sürede 40'in üzerinde oyun üretildiğinden ve 30.000.000'ün üzerinde satış yapıldığından dem vurdu. P2 için ön sipariş verenlerin ücretsiz olarak Radnet eklentisine sahip olacaklarını ve bu sayede yedi hafta sürmesi planlanan online etkinliklere katılım gösterebileceklerini açıkladı.

P2'nin hamurunda 2009 yılında çıkan Prototype'ın mayası olsa da bu sefer ilk oyuna göre daha güçlü oyun dinamikleriyle karşı karşıyayız. Önceki oyuna göre daha taktiksel / stratejik bir

oyun yapısı hakim. P2'yi oynamak için sadece tuşları spam'lemekle sınırlı değiliz, bize sunulan beş güçten ikisini seçip farklı kombinasyonlar oluşturabiliyoruz. P2'nin ilk beş bölümünü Xbox 360'ta oynadım ve oyunu elime aldığımda mekaniklerin gayet oturaklı olduğunu gördüm. Halen PC'deki klavye & mouse ikilisinden vazgeçemeyenler için kontroller ilk başta biraz sert gelebilir ama onun dışında oyunun yapısından kaynaklanan bir hantallık yok; hatta P2, inFamous 2'ye göre bariz şekilde daha hızlı oyun dinamiklerine sahip. James Heller, Cole McGrath'ten katbekat daha hızlı koşuyor, daha seri hareket ediyor, duvarlara yapışıp asılarak tırmanmak yerine duvarları koşar adım çıkıyor ve hatta bazen de uçarak çıkıyor. Zaten P2, inFamous 2'ye göre çok daha doğaüstü öğeler barındırıyor ve çok daha fantastik bir kurguya sahip. P2'de koca koca askeri cipleri ellerinizle havaya kaldırıp adeta uçarak düşmanlarınızın kafasına çakabiliyor, savaş helikopterlerinin roketatarını söküp etrafa ölüm kusabiliyor, dolaştığınız yerlerdeki direkleri parçalayıp ortığı birbirine katabiliyorsunuz. Halbuki inFamous 2'de bu kadar kaosa yol açmak mümkün değil ve sokaktaki direkleri bile yerinden sökmiyoruz.

### Kırmızı, sarı, yeşil ve başlıyoruz!

Oyunda "Military Zone" (yeşil bölge), "Quarantine Zone" (sarı bölge) ve "Infected Zone" (kırmızı bölge) olmak üzere üç farklı bölge bulunuyor. Bu bölgelerde yaşayan insanlar duygularını gizlemekte zorlanıyor ve buldukları yere göre farklı farklı tepkiler verebiliyorlar. Misal kırmızı bölgede yaşayanlar hayatları için endişelenirken, sarı bölgedeki insanlar daha vakur bir edayla etrafta dolaşabiliyorlar. Yeşil bölgedeyse askerler çok ciddi şekilde kendi bölgelerini koruyorlar. Dışarıdan yeşil bölgeye yaklaştığınızda, askeri güçler size oranın yeşil bölge olduğunu hatırlatıyor ve el kol hareketleriyle sizi oradan uzaklaştırıyorlar, uzaklaşmayacak olursanız







■ Pilotun başı büyük belada!

da külahları değişiyorlar. Oyuna başladığımızda tüm hikaye "flashback"ler şeklinde bir televizyon haberi gibi akıp geçiyor. Tüm New York'u, Mercer virüsü olarak anılmaya başlayan Blacklight virüsü

sarmış. Virüs salgını sonrası New York'un adı New York Zero olarak değiştirilmiş. Buradaki ara videolar da gerçek insanlar kullanılmış. Virüs yüzünden çılgın atan kız çocukları ve bağırarak kadınlar göze çarpıyor. James, kızıyla telefonda konuşuyor ve kendisini özlediğini söyleyen kızına yakında kavuşacaklarına dair söz veriyor.

İlk bölüme başlarken James'in ruhsal analizi ekranda beliriyor ve James'i ilk kez bıçağını kızgınlıkla bilerken görüyoruz. James'in aracı bir kaza sonucu yıkılıyor ve aniden kapüşon takan Alex Mercer beliriyor. James, Alex'e arkadan saldırıp az önce bilemediği bıçakla Alex'in boynunu kesmeye çalışıyor. Aslında çavuş James ile Alex ilk defa karşılaşmıyor; çünkü James ilk oyunda Alex'in kurbanlarından biri konumundaydı. Üstelik James, karısının ve kızının ölümünden Alex'i sorumlu tutuyor. Bunlar sizin bildikleriniz, şimdi de bildikleriniz geliyor...

James, kızının intikamı için Alex'e var gücüyle saldırıyor, kolunu kesmeye çalışıyor. Oyunun en başında kontrolü elimize aldığımızda, ilk iş olarak Alex'i takip etmeye başlıyoruz. Kısa bir kovalamacadan sonra Alex yukarıdan geçen bir helikopteri tekmeleyerek üstümüze yıkıyor. Akabinde 20 metre boyunda dev bir ucube, önüne kattığı her şeyi üzerimize sürerek bizi ezmeye yelteniyor. Birkaç denemeden sonra güç bela ucubenin elinden kurtulduk derken

Alex yine karşımızda peyda oluyor. Birkaç bıçak darbesiyle onu yere yıkıyoruz. Tam Alex'e bıçakla saldırıcağken, o bizi pis Blacklight virüsüyle muhapet edip bırakıyor. Aklımızda karımızın ve kızımızın cenaze görüntüleri şimşek gibi çakıyor.

James, gözünü birtakım bilim adamlarının yanına açıyor. Virüsten kurtulmayı başardığı için üzerinde çeşitli deneyler gerçekleştiriyorlar. Bizi serbest bıraktıklarında üzerimize virüse maruz kalmış bir sürü ucube saldırıyor. Bilim adamları bizi bu ucubelerle savaştırmak suretiyle test ediyorlar. Tüm hilkat garibelerini öldürdükten sonra fazla güçlü olduğumuza karar verip bizi diri diri yakıyorlar. Yarı yanmış bedenimizin hala kıvılcıktığını görünce gelip iki el ateş ediyorlar. Lakin James ölmediğine kendi de şaşırıyor zira ölüm onun için bir kurtuluş. Kontrol yeniden bize geçtiğindeyse dört bir koldan saldıran ucubeleri kombo saldırılarla savuşturmaya çalışıyoruz. Yapımcılar bu kez yapay zekaya ince ayar çekip yaratıkların aynı anda dört bir yandan saldırabilmelerini sağlamışlar. Yapay zekanın ilk oyuna göre bariz şekilde geliştirildiğini yaratıkların saldırı stilinden ve çeşitliliğinden anlamak mümkün. Ekran siyah beyaz olmaya başladığında ölmeye başlıyoruz. O anda birinin bedenini bünyemize katarak hayatta kalmaya devam etmemiz gerekiyor. Bu esnada bilim adamları da bizi diri diri yakmaya devam ediyorlar.

Bizi bağladıkları düzeneği alıp yukarıdaki cama fırlatarak kaçıyorlar. Etraftaki eşyaları ya da insanları istediğimiz zaman alıp fırlatabiliyor, hatta fantezi olsun diye birini gırtlığından tutup gökdelenin tepesinden sarkıttıktan sonra karşı gökdelenin çatısına savurabiliyoruz. Dilerseniz de sarkıtırken ödünü patlattığınız vatandaşı aşağıya doğru ölüme bırakabiliyorsunuz.

### Murder your maker

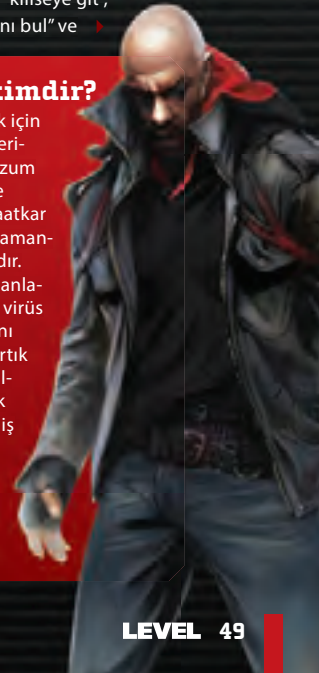
Bir müddet sonra Alex yine arzı endam ediyor ve bir DNA'yı almamız gerektiğini söylüyor. Alex, James'e virüs bulaştırarak tüm güçlerini onunla paylaşmış oluyor aslında. Alex, James'e Blacklight virüsünün Gentek tarafından üretilen bir biyolojik silah olduğunu ve Blackwatch tarafından kontrol edildiğini anlatarak onun güvenini kazanmaya çalışıyor. Bu virüsün her şeyin şeklini ve hafızasını -anlarıyla birlikte- alabileceğimizi söylüyor. Alex, bizi kesenlerin, denek hayvanı yapanların, sonra da yakanların Gentek ve Blackwatch olduğunu, kendisinin bize düşman olmadığını anlatarak Gentek'i ve Blackwatch'ı yok ederken ona yardımcı olmamızı istiyor. Peki bunu neden mi yapıyor? Bunu söylemeyeceğim. Bunu oyunu oynarken kendiniz göreceksiniz.

Görevlerimiz "çatıya çık", "kiliseye git", "hastaneye uğrayıp komutanı bul" ve



### James Heller kimdir?

James'i yakından tanımak için büyütecimizi yeni karakterimize doğru tutarak iyice zum yapalım. James, Irak'ta ve Afganistan'da çatışmış itaatkar bir askerdir. Evli ve aynı zamanda çocuk sahibi bir babadır. Hayat onun için diğer insanlarınkinden farksızdır; ta ki virüs yüzünden karısını ve kızını kaybedene dek. James, artık New York'un virüse boğulmuş yeni formu New York Zero'da ölüme terk edilmiş yorgun bir savaşçısıdır. Bilim adamlarının önce denek olarak kullandığı, sonra iskartaya çıkardığı bir laboratuvar faresidir.







“alarmı durdur” gibi basit maddelerle başlayıp “helikopter parçala” ve “askeri üsse gizlice sızıp bilgi toplu” gibi daha kompleks maddelere kadar geniş bir çeşitliliğe sahip. Oyuna sarı bölgede başlayıp diğer bölgelere çeşitli ana ve yan görevler yapmak için gidebiliyorsunuz. P2’de alabildiğine özgür bir dünya sunuluyor. Haritaların alan olarak büyüklüğü; sarı, yeşil ve kırmızı bölgelerinin her biri için aşağı yukarı Grand Theft Auto: Vice City kadar. Görevleri GTA’daki gibi şeffaf mavi renkle işaretli yerlerden alıyoruz. Peter Luis Guerra adındaki şahıs sık sık bizi arayıp direktif veriyor. Tıpkı ilk oyunda olduğu gibi 100 katlı bir gökdelenin aşağıya atladığımızda kılıma bile zarar gelmiyor. Shapeshift özelliğiyle uçabiliyor ve herhangi bir güç kullanmadan sadece R2/RT tuşuna basarak düz duvara tırmanabiliyoruz. Oyunda biraz ilerledikten sonra “Hunting” yeteneği kazanıyoruz. Bu yetenek sayesinde James, “Hunting Pulse” adı verilen bir sinyal gönderebiliyor ve ekran kırmızı renge bürünüyor. Sinyali geri aldığı canlıları omurga sistemini sarı renkte parlarken görebiliyoruz. Avlamamız gereken düşmanımızı öldürdüğümüzde görev başarısız oluyor; çünkü burada amaç, hedefi avlayıp hafızasındaki anıları alabilmek. Bu noktada yapımcılar “Awareness System” dedikleri ilginç oyun ögesi geliştirmişler.

İlk oyundan farklı olarak P2’de iki gücü aynı anda kullanabiliyor ve bu güçler arasında geçiş yapabiliyoruz. Güçlerimizden bağımsız olarak hareket, sağlık, rejenerasyon, ağırlık, form değiştirme ve iş bitirici özelliklerimizi geliştirebiliyor, beş farklı gücümüzden ikisini seçip dilediğimizce kombine edebiliyor, doğru kombinasyonlarla koca bir helikopteri bile göz açıp kapayıncaya kadar alaşağı edebiliyoruz. Oyundaki güç çarkımıza “Power Wheel” adı verilmiş. Burada yer alan “Claws”, “Blade”, “Whipfist”, “Tendrils” ve “Hammerfist” seçeneklerinden ikisini seçip aynı anda kullanabiliyorsunuz. Misal Claws ile bir askere hançer şeklindeki pençelerinizi geçirirken, Hammerfist ile yanınızdaki tanka bir yumruk patlatabilirsiniz. Güçlerinizi deneyim puanı karşılığında bir şeyler satın alarak değil, oyunda ilerleme kaydederek geliştiriyorsunuz. Aslında P2’nin en çok sevdiğim özelliklerinden biri de bu oldu. RPG oyunlarındaki gibi deneyim puanı toplayıp tek tek yetenek satın alarak seviye atlatma olayını bu denli hızlı bir aksiyon oyununa yakıştırmazdım.

Oyundaki en büyük silah elleriniz ve kollarınız. Ellerinizi kamçı gibi kullanarak arabaları çekip, kaldırıp fırlatabiliyor, yere yumruğumuzu vurup yerden

dikenli kayalar çıkarabiliyor, kolumuzu keskin jiletli bir kamçı şeklinde kullanarak düşmanlarımızı üzerimize çekebiliyor, bir adamı alıp kırmızı ağlarla iki duvar arasına ya da zeminle tavan arasına tutturabiliyor, sonra bağladığımız adamı sapanla taşı çekip fırlattığımız gibi çekip fırlatabiliyoruz. James uzuvlarından fırlattığı yapışkan, sümüksü salyalarla etrafındaki tüm araç veya yaratıkları kontrol etmek suretiyle domine edebiliyor. P2’de James’e kazandırılan yeni hareketler bunlarla sınırlı değil. Misal James artık Blacklight virüsünü etrafa saçabiliyor, Splinter Cell veyahut Metal Gear Solid serisindeki gibi çaktırmadan düşmana yanaşıp boğazına bıçak sokabiliyor ya da Manhunt serisinde olduğu gibi vahşice insanların kafasını koparabiliyor. Uzuvarlarımız dışında farklı silahlar kullanmak istediğimizde askeri araçların üzerindeki roketatarı ya da makineli tüfekleri söküp alabiliyoruz; hatta Matrix’teki Neo gibi havada ters salto atarken bir yandan da roket ateşleyebiliyoruz.



### Radnet de neyin nesî?

Radnet, P2 için ön sipariş verenlere ücretsiz olarak sunulan bir hizmet. Radnet’e sahip oyuncular, yedi hafta boyunca çeşitli etkinliklere katılım gösterebilecekler. Etkinliklerde elde etmiş olduğunuz yüksek puanları paylaşabileceğiniz bir sistem ve liderlik tabloları olacak. Dereceye girenler çeşitli ödüller kazanabilecek. Radnet’te oyunları tek başınıza oynayıp kendinizi diğer oyuncularla kıyaslayabileceksiniz. Lakin arkadaşlarınızla online olarak karşı karşıya gelebileceksiniz.





Yangın söndürme tüpünden tutun da askeri çipe kadar önümüze çıkan nesnelere fırlatabiliyoruz. Bir tankın üzerine çıkıp giriş kapağını parçaladıktan sonra içine girip tankı kullanabiliyoruz. Kırmızı bölgede, düşmanların yoğun olduğu bir alanda bize 10 - 15 dakika arasında güvenli bir yaşam alanı sağlayabiliyor tanklar. Bölgeler demişken, oyunda biraz ilerleyip yeşil bir bölgeye geldiğimizde etrafın asker kaynaklığını görüyoruz. Buralarda "Blackwatch askerlerini öldürmek", "kilit konumundaki komutanın hafızasına girip anıları çalmak" gibi görevler yapıyoruz. Yeşil bölgede olduğumuzu etraftaki askerlerin yoğunluğundan anlıyoruz ama Juggernaut gibi yaratıklar ve ucubeler burada da yakamızı bırakmıyor. Benim oynadığım kırmızı bölgede ise Blacknet terminaline gidip ortalığı darmaduman etmemiz gerekiyordu. Sarıdan yeşile geçiş, oyuncuya büyük bir fark hissettirmeyebilir ama sarıdan kırmızıya geçince kızıl bölgelerde hüküm süren kaosu derhal fark ediyorsunuz.

### Düz duvara tırmanmak

Sokaklarda çok fazla insan var, çoğu virüsten korunmak için birer maske takmış. Oyunda yayaların karşısında dehşet verici şeyler yaptığınızda paniklediklerini görebilirsiniz. Sokakta gezen birini ittiğinizde tepki gösteriyor, tekrar ittiğinizde daha çok sinirleniyor. Bir askeri ittiğinizde çok daha sert tepki alıyorsunuz. Sokaktan birini tutup Daire/B ve Üçgen/Y tuşlarına basarak onun kılığına girebiliyoruz. Etraftaki araçları parçalayabiliyor, ilk oyundan farklı olarak birçok şeyi kırıp dökebiliyoruz ama sokaktaki otomobillere binip ulaşım aracı olarak kullanmıyoruz. Gerçi uçabilen birinin neden otomobile

ihtiyacı olsun, orası ayrı bir muamma. Zaten etrafta GTA'daki kadar çok araç yok ama araç seçeneği çok olmasa da oyuncunun görev esnasında bir sürü seçim hakkı bulunuyor. Misal bir helikoptere tutunarak kendinizi üzerine çektiğinizde helikopterin makineli silahını sökmek, pilotu çıkarıp helikopteri kullanmak, helikopteri parçalamak gibi değişik seçenekleriniz oluyor. Bu oyunu oynarken kendinizi çok güçlü hissediyorsunuz ki yapımcıların da tam olarak amaçladıkları bu.

Gizlilik gerektiren bölümlerde bazen Blacknet ağına sızıp neler olup bittiğini öğrenmemiz gerekiyor. P2'nin beşinci bölümünde laboratuara girmek için asker kılığına girip içeriye sızmamız gerekiyor. Bunun için sessizce nöbet tutan askerleri öldürüp anahtarları ellerinden alıyoruz. Bazı askerlerin el taramalarını gizlice ele geçiriyor ve handscanner'larda kullanıyoruz. En ufak bir falsoda diğer askerlerin şüphesini çekip bölüme baştan başlıyoruz. Görsel olarak P2, inFamous 2'den ne çok daha iyi, ne de çok daha kötü. Elbette ki birbirine üstünlük sağladıkları noktalar var. Misal P2'de ışıkların yere yansımaları güzel, karanlık ve aydınlık mekanlar kullanılmış. Genel anlamda iki oyunun grafiklerini aynı kefeye koymak mümkün. P2'de kaos atmosferi çok başarılı yansıtılmış. Gökdelen-

lerin üzerinde "Please help us!" yazılı pankartlar asılı. Sokaktaki kadınlar "Artık dayanamıyorum!" diye bağırıyor.

### Eski camlar bardak oldu

Sandbox seçeneğine baktığımızda, ilk oyundaki Manhattan'ı görüyoruz ama bu kez Manhattan ilk oyundaki haline hiç benzemiyor. Her yer asker dolu, yıkılmış, dökülmüş. Helikoptere atlayıp pilotu aşağıya attıktan sonra helikopterin kontrolünü ele alabiliyor, tankın namlusunu koparıp geri monte edebiliyor, helikopterin roketatarını söküp kullanabiliyor, etrafa örümcek Adam gibi kırmızı kalın ağırlar atabiliyor, hareketli bir tankı ya da bir helikopteri kırmızı ağırlarımızla durdurabiliyor, tankın namlusunu söküp etrafa ölüm kusabiliyor, Wolverinee gibi yumruklarımızdan üçer tane hançer çıkarıp önümüze geleni kesip biçebiliyor, envai çeşit yaratığın defterini dürebiliyor, tüm bunları ve hayal edebileceğinizden fazlasını sırasız, kuralsız, istediğiniz zaman, istediğiniz yerde yapabiliyorsunuz. Oyuncuların böylesine özgürlük sağlayan fantastik bir yapıdan hoşnut kalmaması zor görünüyor. Son olarak P2'ye "ergen oyunu" yaftasını yapıştıranlar, kafalarını iki ellerinin arasına alıp tekrar düşünmeliler zira P2, potansiyeli son derece yüksek bir oyun. ■ Ahmet Özdemir





## Röportaj

Söz yapımcılarda...

Hazır Radical Entertainment'ın başkan yardımcısı Dave Fracchia'yı ve Activision'dan Christian Blendl'i yakalamışken oyunla ilgili aklımdaki tüm soru işaretlerini gidermek istedim. Özellikle de Dave Fracchia ile P2'yi enine boyuna masaya yatırdık.

ÖZEL  
RÖPORTAJ

**Ahmet Özdemir: İlk Prototype, oyuncuya büyük özgürlük sağlamanın yanında senaryo boyunca "şu hive'ı yok et, buraya saldır" tipi görevler veriyordu. P2'de görevler arasında farklılıklar olacak mı? Az önce gerçekleştirdiğiniz sunumda, Metal Gear Solid ve Splinter Cell'deki gibi gizlilik görevlerini oyuna eklediğinizi gördük. Bunun gibi farklı görev seçeneklerimiz olacak mı?**

**Dave Fracchia:** Evet, olacak. P2'de görev çeşitliliğine büyük önem verdik ve görev yelpazesini olabildiğince genişlettik. Birini avlayıp hafızasındaki bilgilere ulaşma görevleri, gizlilik öğeleri içeren görevler, bulmacaya dayalı görevler, bir binaya sızma ve ele geçirme görevleri, dövüş görevleri gibi kategorilerle oyunculara çeşitlik getirdik.

**AÖ: Alex'ten James'in kontrolüne geçmiş olmak, Alex hayranlarını sizce üzmeyecek mi, yoksa James'i de benimseyeceklerini mi düşünüyorsunuz?**

**DF:** Umarım üzülmezler. Açıkçası bu konuda biraz deneyim sahibi de olduk. Biz James'in bir sonraki ana karakter olacağını ilk kez duyduğumuzda Prototype hayranlarının %50'sinden "yeni karakteri sevdi, karakteri değiştirmek iyi fikir" şeklinde geri dönüşler alırken geri kalan %50'sinden "Alex'i geri istiyoruz, yoksa P2'yi asla oynamayız" şeklinde bir reaksiyon aldık. Bunun üzerine esas olayın Alex ya da James olmadığını ve virüsün kendisi olduğunu açıklayan bir video yayınladık.

**AÖ: Peki P2'de James dışında Alex'i ya da başka birini kontrol etme fırsatımız var mı?**

**DF:** Karakter olarak sadece James'i kontrol ediyoruz



ama tabii ki görüntü olarak James kimin bünyesine bürünürse o görünümde birini kontrol edebiliyoruz.

**AÖ: Bio-Bomb gibi eğlenceli başka ne tür silahlar düşündünüz?**

**DF:** Bio-Bomb'u gördün, evet. Çok eğlenceli silahtır, canlıları bir tür bomba haline dönüştürür. Bizim test yapan elemanlardan biri, asla düşünmediğimiz bir şekilde helikopteri alaşağı etti. Oyuncu Blackwatch askerlerinden birini aldı, Bio-Bomb'a maruz bıraktıktan sonra helikopterin üzerine fırlattı. Zavallı adamın helikopterle temas ettiği anı görmemiz lazımdı! Oyuncular, kendilerine bu tür yaratıcı silahlar geliştirme özgürlüğüne sahipler. Bio-Bomb dışında bazı ilginç ve eğlenceli silahlarımız mevcut ama hepsini burada yumurtlamak istemiyorum.

**AÖ: Blacknet ve ana görevler dışında, bizi bekleyen ne tür yan görevler veya işler var oyunda?**

**DF:** Sandbox modundaki açık dünyadan örnek vereyim. Oyunda "layer"lar var ve buralarda gerçekten "underground" olarak tabir ettiğimiz sıkı görevler yer alıyor. Bir layer'a gidiyor ve enfeksiyonu oradan temizlemeye çalışıyor, gerekirse dövüşüp savaşıyorsunuz.

Bu olay kesinlikle şehirde ve oyunda görebileceğiniz yeni bir şey.

**AÖ: Titanium Engine 2 grafik motoru sizce ilk Prototype'a kıyasla oyunun hangi alanında görsel gelişim sağladı?**

**DF:** Sunumda söylediğim gibi, ilk oyunda bir miktar kaliteden feragat etmek zorunda kaldık. P2'ye geldiğimizde üç bölge olsun istedik, yapay zekanın daha iyi olmasını arzuladık, çevrenin çok daha fazla detay içermesini, büyük yaratıklar koyup oyuncuya farklı bir deneyim sunmak istedik. İlk oyunda mecburen düşman ve etrafı detay sayısını azaltmak zorunda kalmıştık. Şu anda birlikte çalıştığımız rendering ekibi, Titanium Engine 2 ile gördüğümüz gibi harika işler çıkardı. Özellikle yapay zeka konusunda "smart note" dediğimiz akıllı yapay zeka olayını gerçekleştirdik. Burada bir yapay zeka, başka bir yapay zekayla ve o da oyunun kahramanı ile etkileşime giriyor. Misal sokaktaki birisi hükümetin son kararlarından bahsediyorsa başka bir NPC gelip yanında kulak kesilebiliyor.

**AÖ: Görsel açıdan gerçeğe çok daha yakın grafikler sunan oyunlar var. Siz neden daha gerçekçi grafikler kullanmayı tercih etmediniz?**

**DF:** Biz işe yarayan fantastik grafikler kullanmayı tercih ettik. Bir oyunda grafikleri gerçeğe çok yakın yapabilirsiniz ama bazen bunu yaparken eğlence unsurundan uzaklaştığınızı fark edersiniz. Esasında Kill Bill filmini bu noktada örnek vermek uygun düşecektir. Kill Bill filminde çok abartılı, fantastik sahneler yapıldı. Birçok sahne gerçekçi olmaktan uzaktı ama insanlara istediklerini vermeyi başardı ve birçok insanı eğlendirdi. Bizim için de eğlence, gerçekçi görünümünden önce geliyor.

**AÖ: Oyuna eklediğiniz RPG özellikleri sizce oyunun daha karmaşık algılanmasına mı neden olacak, yoksa ilk Prototype'da bile olması gereken bir özellik miydi?**

**DF:** Ben oyunun daha karmaşık olduğunu düşünmüyorum ve bence ikinci oyun daha bile basit oldu; çünkü güçleri sadece beş adetle sınırladık ve bunları oyunda ilerleyerek geliştirebiliyorsunuz. Önceki oyunda deneyip puanı kazanıp 28 adet yetenek satın alabiliyor, sonra da 28 yeni güç ve yetenekle ne yapacağınızı şaşırtıyordunuz.







çok memnunuz. İlk oyun ile ikinci oyun arasında büyük farklar var ama bana oyunu yapmam için bir 10 yıl daha verselerdi fena olmazdı, daha iyisini çıkarabilirdim. Hehehe...

itibariyle konuşmam doğru olmaz.

**AÖ: Oyunun sonunda bizi bir sürpriz bekliyor olacak mı? Misal farklı oyun sonları gibi?**

**DF:** Farklı oyun sonu gibi bir şey söyleyemem. Peki sürprizler olacak mı? Kesinlikle sürprizler olacak!

**AÖ: Radnet dışında oyuna DLC desteği getirecek misiniz? Getirecekseniz ne gibi eklentiler olacak?**

**DF:** DLC konusunda kesinlikle planlarımız var ama kaç tane ve ne zaman çıkacağını henüz netleştirmedik.

**AÖ: Yeşil, sarı ve kırmızı bölgedeki insanların duygusallıklarını oyuncuya yansıtacağını vurguladınız. Peki bu duygusallık L.A. Noire'dakine benzer şekilde, sokaktaki insanların yüz mimiklerine yansiyacak mı?**

**DF:** Biz o kadar ileri gitmedik. Karakterlerimizde duyguları yansıtacak yüz mimikleri bulunmuyor. Onun yerine duygularını daha çok beden diliyle ifade ediyorlar.

**AÖ: İlk Prototype oyununda etrafı gönlümüzce yıkıp dökemiyor, hatta bazı camları bile kırılmıyorduk. İkinci oyunda bu konuda ne gibi gelişmeler sağladınız?**

**DF:** Etraftakilerin yıkılıp dökülmesinde çok belirgin bir artış sağladık. Misal araçların neresine vurursanız orası hasar alıyor. Etrafta duran araçlar için bölgesel hasar üzerinde çok çalıştık. Lakin binaların yıkılması konusuna hiç girmedik; çünkü o olay çevreyi tamamen değiştiriyor.

**AÖ: İlk oyunun üzerinden üç yıl geçti. Yaklaşık iki buçuk yıldır oyunu geliştirmekle uğraşıyorsunuz. Ekip olarak şu ana kadar yenilik anlamında ne kadar yol aldınız? Geldiğiniz noktadan memnunuz musunuz?**

**DF:** Kesinlikle yenilik anlamında geldiğimiz noktadan

**AÖ: İlk oyunu beğenmeyen biri, P2'yi neden oynamalı? P2'de oyuncuyu oyuna sınıksız bağlayacak hangi farklı öğeleri oyuna eklediniz?**

**DF:** P2'de senaryo modu çok sağlam, sürükleyici ve oyuncuyu oyuna bağlayıcı. İlk Prototype'da senaryo modu çizgisel ilerliyordu, bölümleri peş peşe oynuyordunuz. İkinci oyunda olaylar birbirine paralel ilerliyor ve oyuncu hangi yönde gideceğini kendisi seçebiliyor.

**Biz oyunda acının merkezine vurgu yapmayı hedefledik. Bir adam için en büyük acı ailesini kaybetmektir.**

Ayrıca sandbox'taki açık dünya çok daha zengin, karakterinizi kişiselleştirebiliyorsunuz. Gerçi ben ilk oyunu hala oynarım.

**AÖ: Senaryo demişken sunum esnasında bize James'ı çığına çeviren ve travmalar yaşamasına neden olan olayın karısının ve kızının öldürülmesi olduğunu çarpıcı bir görsellikle anlattınız. Bunu Max Payne'de ve başka oyunlarda daha evvel çok gördük. Sizce seçtiğiniz konu biraz klişe değil mi?**

**DF:** Biz oyunda acının merkezine vurgu yapmayı hedefledik. Bir adam için en büyük acı ailesini kaybetmektir. Klişe esasında konunun ne olduğundan ziyade nasıl işlendiğiyle ilgilidir. Gladyatör filminde de ana kahraman ailesini kaybediyordu ama işleniş biçimi açısından Gladyatör için klişe diyebilir misiniz?

**AÖ: P2'yi üretirken evinden yorgun dönen ve deşarj olmak için yaratık tepelemek isteyen oyuncular dışında hedef kitle kimlerdi?**

**DF:** Benim şahsi hedef kitlem, oyunu yasal olarak oynayabilecek herkes! Biz 19 yaşından başlayıp 30 yaşına kadar, kadın veya erkek fark etmeksizin birçok insanın oyunu severek oynadığına şahitlik ettik; hatta bu oyuncuların arasında benden daha yaşlı olanlar bile vardı. Fantastik güç öğelerini seven herkes bizim hedef kitemizdir.

**AÖ: P2'den sonraki projeleriniz neler? Bu yılki E3 fuarında bize neler göstereceksiniz?**

**DF:** Şu an tüm gücümüzle P2 üzerine odaklanıyoruz. Diğer adı açıklanmayan projelerimiz hakkında an

**AÖ: Dark Horse Comics tarafından kaleme alınan Prototype çizgi romanı üç farklı bölümden oluşuyor. Prototype oyunları da bir üçleme olarak mı planlandı? Başka bir deyişle P3'ü ne zaman göreceğiz?**

**DF:** Ben kişisel olarak P3 için çalışmayı çok isterim. P3'ün yapılıp yapılmayacağını biraz da bize hayran kitemiz söyleyecek. P3'ü çok seviyorum.

**AÖ: Teşekkür ederim, sizinle röportaj yapmak çok keyifliydi. Son sorularımı da Christian Blendl'a sorayım. P2'de Kinect ve / veya Move desteği olacak mı?**

**Christian Blendl:** Move veya Kinect desteği planlanmadı.

**AÖ: Peki P2'yi ekranı ikiye bölerek co-op ya da online olarak oynamak mümkün mü?**

**CB:** P2'de ekranı bölerek co-op oynama opsiyonu ve multiplayer oynama seçeneği olmayacak.

**AÖ: P2'yi Türkçe olarak oynayabilecek miyiz? Malum inFamous 2 tamamen Türkçe seslendiriliyordu.**

**CB:** Türkçe için seslendirme seçeneği planlarımız arasında yok diye biliyorum.

**AÖ: LEVEL'a özel röportajınız ve verdiğiniz bilgiler için teşekkür ederim.**







## Zaman Yırtıkları

Oyundaki özel güçlerimizden öte, Elizabeth'in başka boyutlardan Columbia'ya çeşitli eşyaları çekip alabilmesi, oynanışta işleri bir hayli değiştirecek. Elizabeth böyle bir imkan olduğunda bize ne yapmak istediğimizi soracak ve sunduğu birkaç seçenektan bir tanesiyle, duruma göre işleri lehimize çevirebileceğiz.

**Yapım** Irrational Games **Dağıtım** 2K Games **Tür** FPS **Platform** PC, PS3, Xbox 360  
**Çıkış Tarihi** 2012 **Web** www.bioshockinfinite.com

# BioShock Infinite

Columbia'yı bir kez daha ziyaret etme vakti

**E**ğri oturup doğru konuşmakta yarar var. ABD artık despot, dediğim dedik ve hakkında artık pek de iyi düşünülmeyen bir ülke olmuş durumda. Kendi iç işlerindeki tutumuyla olsun, diğer ülkelerle olan münasebetiyle olsun, sürekli tepki çekiyor.

Oysa ki ABD, gelişmekte olduğu dönemlerde bir hayal ülkesiydi. "American Exceptionalism" terimini araştırın. Göreceğiniz ki ABD, en basit haliyle her anlamda "insana" saygılı, bir insanın yaşamını en iyi şekilde geçirebilmesi için kendini geliştiren bir ülke olma imajını tüm dünyaya göstermek istedi ve bunu uzunca bir dönem de yapmadı değil. Bir şekilde ABD'ye gittiyeniz veya konuyu araştırdıysanız, ABD'nin her bölgesinin insanlar için inşa edildiğini ve kurgulandığını görürsünüz. New York'un tam ortasındaki devasa parktan, en temel ihtiyaçların ucuzluğuna, ulaşımın insanlar için en optimum seviyede düzenlenmesine kadar her alanda büyük bir özen bulunmaktadır. Bir süre öncesi-ne kadar "özgürlükler ülkesi" olarak adlandırılan ABD, bu unvanı da boşuna elde etmemiştir.

ABD her zaman, diğer ülkelerin esin kaynağı olmak istemiştir.

Irrational Games elbette ki bu gerçeğin farkında ve bunu, biraz eğip biraz büküp gerçeklikten uzağa çekerek alternatif bir hikaye yaratıyor; Amerikan hayalinin nasıl çöktüğünü, bize

farklı bir şekilde aktanıyor.

ABD ideallerini filmleriyle, markalarıyla, şarkılarıyla tüm dünyaya yaymak yerine, bu alternatif dünyada bir gemi fırlatıyor havaya. Bir gemi değil, bir şehir... Adı, Columbia. Amacı, dünyaya ABD'yi tanıtmak. Bu şehrin, 1890'larda nasıl havada durabildiği belli değil ve bu da laneti oluyor zaten. ABD'den havalandıktan sonra, şehir bir anda ortadan kayboluyor. Bir anda dediysem, ilerlemesi gereken rotadan sapıyor ve gözlerden uzak bir rota tutturuyor kendine, dünyanın etrafında dönüyor, dönüyor...

Bundan 20 yıl sonra, Columbia'ya ilk defa adım atan insan biz oluyoruz, yani bir Pinkerton ajanı olan Booker DeWitt. DeWitt'in amacı, Elizabeth adındaki kıızı bulmak. Elizabeth ise Columbia'da tutsak ve Columbia, kendi içerisinde de bir kaos halinde.

### Olayları büyötmek

Aynen BioShock'ın geçtiği Rapture gibi, Columbia da iç çatışmanın esiri olmuş durumda.

Columbia'nın idaresinden sorumlu olan Comstock, Amerikan ideallerini yayma konusunu biraz abartılı bir noktaya taşıyor zira ABD'nin kurucularını kafasında birer tanrı gibi görmekte. Tabii ki bu kadar büyük bir zorlama, Columbia'nın halkına ters geliyor. Vox Populi, yani Halkın Sesi adındaki bir grup Comstock'a karşı isyan ediyor. Küçük gösterilerle başlayan bu isyanlar, Daisy Fitzroy'un daha büyük bir isyan gösterisi yapma isteğiyle kontrolden çıkıyor. Artık Daisy Fitzroy kontro-

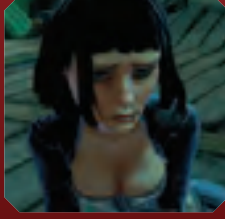
Ekran Görüntüleri  
**LEVEL**  
**ONLINE**'de  
[www.level.com.tr](http://www.level.com.tr)



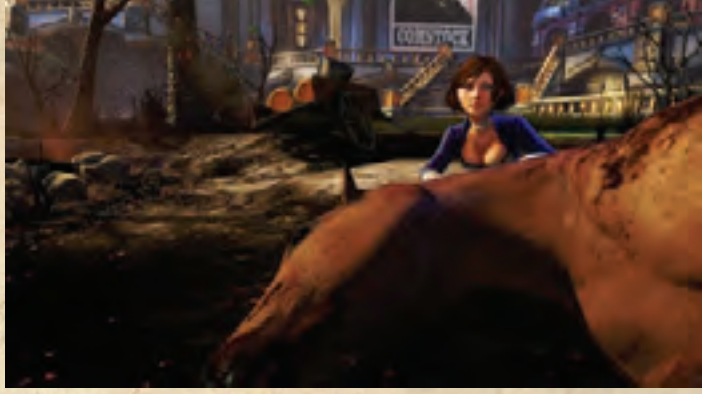
## Gözlerime bak!

Irrational Games'in ortaklarından Ken Levine'i rahatsız eden bir konu var ve o da konunun BioShock ve Elizabeth'in kişiliği etrafında dönmeyip Elizabeth'in daha ön plana çıkan fiziksel bir takım özelliklerine yoğunlaşması. Elizabeth'e ön ve yan cephelerden baktığımızda, yüzünden veyahut kıyafetlerinden çok, bir başka bölgesi dikkat çekiyor ve internette bu konu, o kadar popüler bir konu haline gelmiş durumda ki Ken Levine isyan etmiş. "Elizabeth'i yaratırken onun bir ikon olmasını istedik, bu yalan değil. Çoğu sahnede onu yakın plan alamadığımız için uzaktan da fark edilebilmesi gerekiyordu. Bu yüzden basit renklere sahip, basit bir kıyafet giydirdik ona. Böylece sadece renk tonlarından bile onu tanımak mümkün olabiliyordu. Yakın planda da insanların şu an tartışmakta olduğu bölge değil, gözleri ön plana çıkarmak istedim ve dilerdim ki Elizabeth'in gözleri konu olsun. Tabii ki oyuncuların ve halkın ne istediği, ne görmeyi dilettiği de bizim için önemli bir konu. Onlar eğer bu noktayı konuşmayı uygun buluyorlarsa bu onların seçimi.

Madem konu gözlerde olsun istiyordun sevgili Levine, o zaman giydirdirdin dekoltesi daha az olan bir elbise, kimse de konuşmazdı; değil mi?



- Elizabeth bu atı kurtarmak isterken, büyük bir yırtık açarak başka bir yere ışınlanmanıza neden oluyor.



ikiliye karışmak veya karışmamak da bizim elimizde olacak.

Bir bölümde, bir postacının haksız yere halk huzurunda eziyete uğradığını göreceğiz. Burada karakterimiz ağzını tutamayacağı için bağıracak ve ortaklık bir anda karışacak. Bu da "yanlışlıkla kavgaya karışma"nın BioShock'taki adı olarak karşımıza çıkacak.

lündeki Vox Populi, Comstock'un ve adamlarının birincil düşmanı.

DeWitt'in bu çatışmayla aslında bir ilgisi yok. Onun ilgi odağı, 15 yıldır Columbia'da tutsak olan Elizabeth. Elizabeth bile kendisinin kim olduğunu bilmezken, dünyanın bir kısmının onun ölmesini istemesi, diğer yarısının da kurtuluşunu görmeyi dilemesi kulağa ilginç geliyor. Ve öğreniyoruz ki bu bilgilere oyunun uzunca bir kısmını tamamlamadan ulaşamayacağız.

Comstock ve Fitzroy savaşı elbette ki bizi de etkiliyor. Sonuçta biz, iki tarafın da hoşlanmayacağı bir "dış etkeniz".

Oyun içerisinde bolca çatışma sahnesine denk geleceğiz. Irrational Games, Columbia'nın çatışmakta olsa da yaşayan bir şehir olması için elinden geleni yapıyor. Artık hayattan ve her şeyden nefret etmiş olan bir adam, "Kendini dövdürtmek isteyen var mı? Ellerim kaşınıyor!" diye dolaşırken, "Hey, bana mı dedin?" sorusuyla karşılık alacak ve bu ikili, gözlerinizin önünde birbirine girecek. Bu

## Yardım eli

Elizabeth ile DeWitt'in ilişkisi de bir hayli ilginç olacağı benziyor. Elizabeth serbest kalmanın verdiği neşe ve enerjiyle, etrafta koşuşturan ve sürekli panik halinde olan bir kız portresi çizecekken, DeWitt tamamiyle kafası karışmış bir ajan olarak karakterini benimseyecek. Elizabeth ve DeWitt ne iyiyi oynayacak, ne de kötüyü. Birbirlerine elbette ki yardımcı olacaklar; sonuçta birisi kurtulmak istiyor, diğerinin de görevi, onu canlı olarak Columbia'dan kurtarmak. Ne var ki bu, karşılıklarına çıkanlara karşı her zaman merhametli olacakları anlamına gelmiyor; hatta kendi çıkarları için bazı ahlaki değerleri çiğneyip geçecekleri bile söylenmekte.

Şehirdeki skyline'lardan, oynanıştan daha önce bahsetmiştik. Yeni edindiğimiz bilgilere göre hareket edersek de Nostrum'ları görürüz. Irrational Games, önceki oyunlarda karakterimizin pek fazla kişiselleştirilemediğini ve biraz "genel" bir karakter olarak kaldığının farkında olduklarını söyleyerek, DeWitt'i daha çok benimsememiz için işleri biraz değiştirmiş. Önceki oyunda yer alan Gene Tonic'ler, yani özel güçlerimizi sağlayan iksirler burada Nostrum adında geçiyor ve bunların bazılarını, hikayede ilerlerken zorunlu olarak alıyoruz. Diğer kısmınaysa bazı kutuları karıştırdığımızda ulaşıyoruz. Burada da dört Nostrum'dan birini seçmemiz isteniyor ve o güç, oyun boyunca bizim oluyor. (Çeşitli makinelerden değiştiremiyoruz.)

BioShock Infinite'in 2012'nin en iyi oyunlarından bir tanesi olacağı netliğini koruyan bir konu, bunu tartışmaya gerek yok. Tek sorgulamamız gereken, bu oyuna ne zaman ulaşacağımız! ■ Tuna Şentuna



- Comstock'un ezeli düşmanı, Vox Populi...



CKER + 22 POSTER

ŞUBAT 2011 ♥ #12 ♥ Fiyatı 5 TL ♥ heygirl.com.tr

# heygirl

Cody Simpson

100  
sirri  
ortaya  
çıkı

# 45 NEON Sticker



NEON  
Sticker

SEVİLENLER DÜNYA'NE ÖZEL

# 45

Çıkart,  
Yapıştır,  
renklendir



Dersini  
göre  
ye  
Zel  
Hafı  
Yaratıcı

Just  
Kankan!  
misini!  
basmisini!



# + 22 Poster



heygirl.com.tr

Dijital Dergi Aboneliği için  
www.eMecmua.com



## ŞUBAT sayısını kaçıрма!





# GTATürk.com

Tansiyon Ölçer

**NORMAL**

**Yapım** Ubisoft **Dağıtım** Ubisoft **Tür Aksiyon Platform** PC, PS3, Xbox 360  
**Çıkış Tarihi** 24 Mayıs 2012 **Web** ghostrecon.uk.ubi.com

## Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier

Takım oyunu mu dediniz?

**F**PS oynamaktan sıkılanlar, gelin sizinle Ghost Recon: Future Soldier'a bir göz atalım. İsminden neden geleceğe gönderme yapıldığını anlayalım, neden üçüncü kişi kamerasını seveceğimizi irdeleyelim. Ghost Recon isminin şimdiye kadar multiplayer ortamlarında neden adının pek fazla geçmediğini hatırlayalım ve Future Soldier ile bunun nasıl değişeceğine bir bakış atalım.

### Yalnızlığa veda

Şimdi elbette bu oyunun tek kişilik kısmı da iyi olacaktır ama aynı Battlefield 3 ve Modern Warfare 3'te olduğu gibi, burada da asıl heyecan multiplayer'da. Fakat bundan önce, oyunun bir FPS olmadığını hatırlatmak isterim. Aynı Gears of War gibi üçüncü kişi kamerasından oynayan oyun ve yine Gears of War gibi siper almak, azami ehemmiyette.

Çok orijinal olmayan bir senaryoyla karşılaşacağımız aşikar, o yüzden direkt olarak multiplayer'a geçiş yapıyoruz. Şu an için açıklananlara göre dört farklı multiplayer oyun modu bulunacak. Bunlardan bir tanesinin adı Conflict olarak açıklanmış durumda ve tüm oyun modları, oyuncuların gerçek bir takım oyunu sergilemesi için bir takım görevlere ev sahipliği yapacak. İki farklı taraf olacak oyunda. Her iki taraf da birbirine çok benzeyecek ve tahminimce, taraf kavramı oyundaki görevlerin bir anlamı olsun diye oluşturulmuş. Her iki tarafta da Rifleman, Scout ve Engineer sınıfları bulunacak, üç sınıf da birbirinden farklı oynanış tipine sahip olacak.

Rifleman, ağır silahlarıyla tank görevi gören tek

sınıf. Sanıyorum ki oyuna ilk adım atan herkes bu sınıfı seçecektir. Scout ise biraz daha geride duran, hafif silahları ve tetikçi tüfeğiyle düşmanını görünmeden ortadan kaldırmayı seven bir sınıf. Çeşitli oyuncakları ve Scout'tan daha da arka planda olan yapısıyla dikkat çeken Engineer, daha çok yardımcı bir sınıf gibi işleyecek. Öyle ki Engineer olup sadece bir Drone ile haritayı tarayarak düşmanlarınızın yerini takım arkadaşlarınıza bildirebileceksiniz; tek bir kişiyi bile öldürmede...

Yaklaşık 13 tane ekipman kullanılabileceği belirtiliyor ve bunlardan en önemlisi kuşkusuz ki UAV Drone'u. Bu drone uçabildiği için haritada çok kolay hareket edebiliyor ve kullanan kişi eğer takım arkadaşlarıyla iletişim halindeyse, onlara düşmanların yerlerini nokta atışı bildirebiliyor. Drone'un yanında oyuna ilk defa adım atanların işini kolaylaştıracak Augmented Reality cihazı yardımcı oluyor ve takım arkadaşlarının hareketlerini görmelerine olanak tanıyor. Böylece haritayı keşfetmek de kolaylaşıyor.

### Öldürmeden önce, bilgi al

Hiçbir oyunda daha önce görmediğimiz ve oynanışı ilginç bir hale getirebilecek bir cihaz, iki taraftan da kontrolünde olacak. "Hack device" olarak adlandırılan bu cihaz ile düşmanınızı elektrik şokuyla etkisiz hale getiriyor ve yanında bir süre bekleyerek onun bildiklerine sahip oluyorsunuz. Bildikleri de elbette arkadaşlarının yeri oluyor ve bu sayede belirli bir süreliğine, düşmanlarınızı haritada görebile şansınız oluyor.

Biraz da savaş kısmına bakalım olursak... Dawn of War gibi oyunlarda, yoğun ateş altında kalınca adamlarımızın nasıl yavaş yürüdüğünü hatırlarsınız. Burada da benzer bir durum var. Eğer düşmanınız ağır makineli tüfeğiyle, sizi siper çakılı kalmaya zorlarsa, kamera sallanmaya başlıyor ve bu da nişan almanızı bir hayli zorlaştırıyor. Bu durumdan kurtulmak için ya takım arkadaşlarınızdan yardım bekleyeceksiniz, ya da bir gaz bombasıyla rakibinizin sizi görmesini engelleyeceksiniz.

Mart ayında Amerika'da, ondan neredeyse üç ay sonra da Avrupa'da çıkacak olan Future Soldier, insanların BF3 ve MW3'ten kafasını kaldırmayı bilmiyor ama Ubisoft'un oyun üzerinde yoğun bir çaba harcadığı da ortada. **■ Tuna Şentuna**



## Rockstar Games'den Türkçe Açılımı!

Grand Theft Auto V duyurusuyla bizleri yeniden büyük ve heyecanlı bir bekleyiş içine sokan Rockstar Games, biz Türk oyuncularını hayli mutlu edecek bir hareket gerçekleştirdi. Rockstar Lincoln ofisinin iş ilanlarına baktığımızda, henüz bu ay içinde yayınlanan bir ilan dikkatimizi çekiyor: "Türkçe Bilen Tester" aranıyor!

Lincoln ofisi, Rockstar Games'in uluslararası bir çeviri ofisi. Ofis, Rockstar Games oyunlarını farklı dillere çevirmekle görevli. Çoğunlukla Almanca, İspanyolca, İtalyanca, Fransızca çeviriler yapan ofis; Rusça, Çince, Japonca gibi çeviriler de yapmıştır. Ofisin en son iş ilanı da yukarıdaki söylediğimiz gibi "Türkçe bilen tester".

İş tanımına geçerse, farklı platformlarda farklı oyunlar oynamak ve oyunlara hızlı motive olmak, oyunlardaki hataları bulabilmek ve bu hataları eksiksiz bir şekilde raporlayabilmek, devasa İngilizce metin dosyalarını okuyup yazım hatalarını bulmak ve Türkçe ile eşleştirebilmek, gramer, imla zamanlama problemlerini bulmak, eksik çeviriler için alternatif yazılar bulabilmek, mükemmel dil yeteneğine sahip olmak, iyi düzeyde İngilizce konuşup yazabilmek ve esnek çalışma saatlerine uygun kişiler aranıyor.

Rockstar Games'ten önümüzdeki zamanda biz Türk oyuncular için müthiş sürprizler geleceği açık. Bu ilan henüz ne için verilmiş belli değil ancak Rockstar Games'in şu anda duyurulmuş olan 3 projesi mevcut. Agent, Max Payne 3 ve GTA V.

Bu iş ilanı haberimizden sonra Rockstar Games ile iletişime geçtik. Türkçe bilen elemanı hangi oyun için aradıklarını sorduğumuzda "Geliştirme stüdyolarımız birden fazla dil bilen testerler arıyor ama korkarız ki Türkiye'yi ilgilendiren özel bir duyuru yapmadık. Bir değişiklik olursa sizleri haberdar edeceğiz" cevabı geldi.

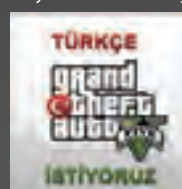
Rockstar Games'in henüz resmi olarak sitelerinden duyurmadıkları bilgileri ve projeleri, açıklamalarında yalandıklarını biliyoruz. Son olarak GTA V duyurusundan yaklaşık 1 ay önce yayınladıkları soru-cevap makalesinde yeni gelecek GTA ile ilgili olarak "Söyleyebileceğimiz tek şey, şimdilik yakın zamanda çıkacak olan Max Payne 3 ve L.A. Noire PC, Red Dead Redemption Game of the Year Edition ve mobil aygıtlar için Max Payne'e odaklanmış olduğumuz. Eğer Grand Theft Auto ile ilgili bir haber olursa, bunu sitemizden, Twitter ve Facebook hesaplarımızdan duyuracağımızı biliyorsunuz" demişlerdi ve nihayetinde GTA V duyurulmuştu.

İş tanımında yer alan "İngilizce ve Türkçe metinlerin uyumluluğunu denetlemek, yanlışları ayırmak, yeni çeviri önerileri yapmak" gibi işlerin pek olağan olmadığı ortada. Rockstar Games şimdilik bunu duyurmaktan kaçıyor gözüküyor. Gelişmeler için bizi takip etmeye devam edin..

## #TürkçeGTAVİstiyoruz

### Kampanyası

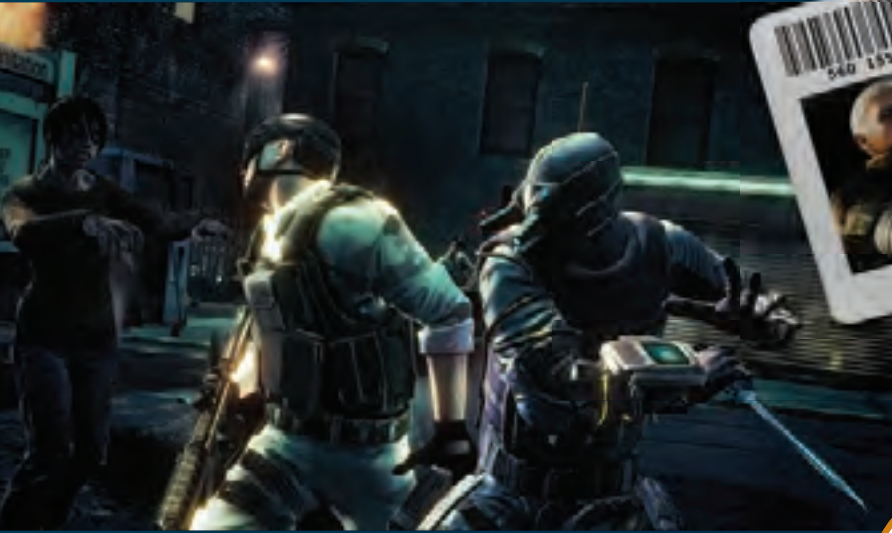
Kasım ayında beri aklımızda olan bir projeyi gerçekleştirmenin zamanının geldiğini düşünüyoruz. Son "Türkçe Bilen Tester" iş ilanı ile birlikte bu projemize hız verdik ve nihayetinde huzurlarınıza sunuyoruz. Grand Theft Auto V'i tamamen Türkçe olarak oynamamız en büyük isteklerimizden biri. Rockstar Games'in binlerce Türk hayranının ortak isteğini geri çevireceğini düşünmüyoruz



ve tüm Türk GTA hayranlarının desteklerini alarak büyük bir imza kampanyası başlatıyoruz. Sizde "turkcegtavistiyoruz.gtaturk.com" adresine girip imza atarak bu kampanyaya destek olabilirsiniz. Haydi Türk oyuncusu! TÜRKÇE GTA V İSTİYORUZ!







TEST  
ETTİK!

■ Yıllar evvel yönettiğimiz Leon S. Kennedy'yi vurma-ya kıyabilir misiniz?

**Yapım** Slant Six Games **Dağıtım** Capcom **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS3, Xbox 360  
**Çıkış Tarihi** 20 Mart 2012 **Web** www.residentevil.com/reorc

## Resident Evil: Operation Raccoon City

Siz hala zombileştiremediklerimizden misiniz?

Tansiyon Ölçer

NORMAL

**R**esident Evil 4'te seri biraz kulvar değiştirip Resident Evil 5 ile birlikte iyice aksiyon rayına girdikten sonra Resident Evil: Operation Raccoon City (REORC) ile yüzünü bambaşka bir yöne çevirmiş. Oyunu elimize alıp oynayana kadar aklımda Resident Evil Outbreak'tekine benzer bir konsept canlandırıyordum ama REORC'yi kendi gözlerimle görüp kendi ellerimle oynamaya başladığımda gördüklerim karşısında hayrete düştüm. REORC'nin ilk bölümlerinin tür anlamında Resident Evil ile bir alakası yok gibiydi. İlk bölümler adeta Dead Space, S.T.A.L.K.E.R. ve Killzone karışımı bir oyun izlenimi veriyordu zira gaz maskeli tipler, Helghast'lere çok benziyor. Sonra tür olarak da takım halinde operasyonlar düzenlediğimiz bir shooter oyunuyla karşı karşıya gibiyiz. Eh, REORC, SOCOM oyunlarının yapımcısı Slant Six Games'in tomasından çıktığına göre bu duruma şaşmamalı.

Konu olarak 1998 yılında Umbrella tesislerinde üretilip tüm Raccoon City'de patlak veren virüsün canlı / cansız tüm kanıtlarını yok etmek için Umbrella Security Services (U.S.S.) takımının elit bir üyesi olarak şehrin altını üstüne getiriyoruz. Hükümet, şehri karantina altına aldığından işimiz daha da zor oluyor. Yeri geldiğinde Resident Evil 2'de bizzat yönettiğimiz polis memuru Leon'u bile karşımıza almamız gerekecek gibi görünüyor.

### Gel PC, PC, PC!

REORC'nin PC versiyonu da hazırlanıyor ama ofise gelen test versiyonu PS3 içindi. Test versiyonunda Alpha takımının bir üyesi olarak oyuna başlıyoruz. Oyunun senaryo moduna başlarken "Quick Match" seçeneğinden başkalarının başladığı oyuna katılım sağlayabiliyorsunuz ya da siz baştan bir senaryoya başladığınızda, online olarak size diğer oyuncular katılabilir. "Ben yanıma kimseyi istemem!" dersiniz, yanınızda üç adet yapay zekalı takım arkadaşınızı alarak yola koyulabilirsiniz. Oyuna başlarken Lupo, Spectre, Beltway, Bertha, Four Eyes ve Vector karakterlerinden birini seçiyoruz. Her karakterin kendi uzmanlık alanı var. Mısal Bertha'nın uzmanlık alanı Medic, yani sağlık. Bertha, etrafa yeşil sağlık spreyi saçarak takım arkadaşlarını iyileştirebiliyor. Vector'ın uzmanlık alanı ise Recon. Vector, bir nevi görünmezlik kıyafeti giyip görünmez olabiliyor. Four Eyes ise viroloji konusunda uzman bir bilim insanı.

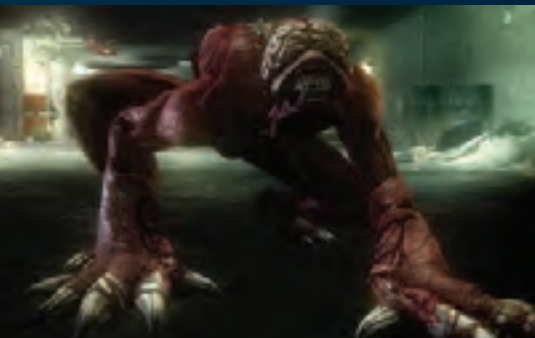
Karşımıza ilk olarak omzunda dev bir gözü olan ve insan kafası taşıyan, "G-Birkin" adındaki mutant çıkıyor. Sanki omzunda dev bir tümör varmış izlenimi doğuran mutant'ın gözüne ateş ederek onu yavaşlatmaya çalışıyoruz. Elindeki demir boruyu yere bir vuruyor, Alpha takımının dört üyesi de yerle bir oluyor, tek bir darbeye hemen ölüyorsunuz. Omzundaki dev göze ateş etmek onu sadece yavaşlatıyor. G virüsü bulaşan -ve böylece adı G-Birkin olan- Birkin'i durdurmak mümkün olmadığı için aynen Resident Evil 3'teki Nemesis'ten kaçtığımız gibi

köşe bucak kaçıyoruz kendisinden. Oyun mekaniğinde, koşarken bir saldırıdan ya da mermiden kaçma seçeneği var. L1 tuşuna bastığımızda kamera, karakterimizin omuz üstüne geçiyor ve geniş bir görüş alanı kazandığımız perspektiften düşmanlara nişan alabiliyoruz. Kamera açısı

o kadar başarılı yer değiştiriyor ki oyun TPS olmaktan çıkıp adeta FPS oyununa kadar görüş alanı veriyor oyuncuya. Karakter, ekranın sol kenarına sıkıştırılıyor ve bize geniş bir atış alanı bırakılıyor. Bunu iyi düşünmüşler ama oyunun akışı çok hantal. Karakterimiz koşarken bile çok ağır ilerliyor. G-Birkin'i atlattıktan sonra üzerimize doberman cinsi köpekler saldırıyor ve sonunda eğleneceye zombiler de teşrif ediyor. Zombiler, vurduktan sonra yerde fukurdayan kan kabarcıkları şeklinde buharlaşıp yok oluyor. Oyunda pasif ve aktif yetenekleriniz var.

Pasif yetenekleri satın alıyorsunuz, takım arkadaşınız yerde sürünüyorsa onu iyileştirebiliyorsunuz; çünkü zombi ısırınca enfeksiyona neden oluyor. Bu tip tatsız durumlardan korunmak için "Zombie Shield" adı verilen bir kalkan kullanabiliyoruz. Modern oyunların olmazsa olmazı rütbe sistemi bu oyunda da mevcut. Onbaşı ve çavuş gibi simgeler kazanıp oyun boyunca rütbe atlıyor, ayrıca kostüm satın alabiliyorsunuz. Özünde takım oyununa dayanan REORC, kuşkusuz ki hepimiz için farklı bir deneyim olacak der ve aniden kaçırım.

■ Ahmet Özdemir







**Yapım** bitComposer Games **Dağıtım** Kalypso Media **Tür** Strateji **Platform** PC  
**Çıkış Tarihi** 9 Şubat 2012 **Web** www.jaggedalliance.com

## Jagged Alliance: Back in Action

Para mı yoksa onur mu?

**S**ırf 90'lı yılların sonunda çıkan ve ne yazık ki RTS olduğu için o dönem önyargıyla karşılanıp gerçek değeri anlaşılamamış UFO: Apocalypse oyunundaki olağanüstü yapay zekaya ve zengin taktiksel olasılıklara şahit olmak bile, sonraki yıllarda ortaya çıkan strateji oyunlarından beklentinizi yükseltmek için yeterli bir nedendir ki UFO ismini satın alan Çek yapımcıların geçtiğimiz yıllarda piyasaya sürdüğü üç UFO oyunundaki başarılı taktik / strateji sistemi de Jagged Alliance benzeri taktik / strateji oyunlarından artık "çok şey" beklememize neden olur. İşte bu yüzden, eğer yeni bir Jagged Alliance oyunu yapılacaksa bunun çok ehil ellerden çıkacak, çok üst seviye bir oyun olmasını istiyordum ki Back in Action'ın duyurulmasıyla bu arzularımızın gerçek olduğunu düşünmeye başladım.

Oyunu hiç bilmeyenler için konuyu kısa özet geçeyim: İsmi lazım değil, bir Muz Cumhuriyeti'nde halk diktatörü artık devirmek ister, bunun için de sizi kiralarlar. Siz de burada, paralı bir askeri tim kurarak ülkeye sızacak ve yerel güçlerle bağlantı kurarak ülkede bir kurtuluş hareketi başlatarak diktatörün elindeki şehirleri tek tek ele geçirerek ülkeyi özgürlüğe kavuşturacak komutan rolündesiniz. Elbette ki emrinize küçük miktarda bir para da veriliyor ve bu başlangıç sermayesiyle orta halli bir tim kurduktan sonra asıl parayı diktatörü soyarak kazanacaksınız, daha çok parayla daha çok silah ve adam getirteceksiniz.



Tansiyon Ölçer  
YÜKSEK



Oyunun yıllardır işleyen formülü bu ama henüz bu formülden sıkılan kimse olmadığı için yeni yapımcı da bu öykü ve formül üzerine gitmiş. Açıklamalardan anladığımız kadarıyla oyunun taktiksel savaş kısmında büyük gelişmeler var. Artık gerçek zaman akışını tek bir tuşla durdurup adamlarınıza çok detaylı emirler verebiliyor, ardından tekrar tek bir tuşla zaman akışına devam edebiliyorsunuz. İşte bu sistem, tam olarak UFO: Apocalypse'de kullanılan taktik sistemiydi ki o dönemlerde büyük bir hararetle savunduğum bu yeni "icat", dönemin "dar kafalı" oyun severleri arasında sırf içinde "RTS" ifadesi geçtiği için yerden yere vurulmuştu. Bunun üzerine oyunun yapımcısı yaptığına yapacağına pişman olarak ve "Allah belanızı versin!" diyerek dükkana kilidi vurmuştu ki dar kafalı, saldırgan, yeniliklere kapalı eleştirmenlerin cahilce tepkileri yüzünden oyun dünyası strateji konusunda 10 yılını kaybetmiştir, bugün bu acı gerçeği çok net görebiliyoruz.

Back in Action, bu oyun sistemi içinde çok detaylı taktik öğelerle savaşacağımız, harika bir oyun olacak gibi görünüyor. Yüzlerce özelleştirilebilir silah, zırh, mermi, araç ve obje ile savaşçılarımızı donatıp çatışma sahasına sürdüğümüzde, çatışmanın kaderini adamlarınızın yeteneklerine ve mühimmatına ne kadar hakim olduğumuz belirleyecek. Ağır makineli tüfeklerle donattığınız adamlarınızı düşmana ön cepheden saldırtıp ortalığı yakıp yıkan büyük bir gürültü çıkarmak da, susturuculu ve uzun namlulu silahlarla askerlerinizi hiç riske atmadan düşmanı uzaktan temizleyip hedefe adım adım sessizce ilerlemek de bir seçenek olarak elinizde olacak, nasıl oynayacağınızı artık siz seçeceksiniz. Fakat beni asıl heyecanlandıran detayı vurgulayayım. Ekran görüntülerinden anladığımız kadarıyla, artık çevredeki eşyalar çatışmanın şiddetiyle deforme olabilecek. Yani bir odanın içinde çatışma çıktığında mermiler koltukları, masaları, rafları dağıtacak, kendimizi gerçek bir çatışma atmosferi içinde bulabileceğiz.

Başarısını 15 yıldır kanıtlanmış bir oyun olarak Jagged Alliance'in bu sefer de bizi hayal kırıklığına uğratmayacağını düşünüyorum. Oyun Şubat'ın ilk yarısında geliyor, tetikte olun. ■ **Cem Şancı**

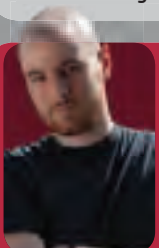




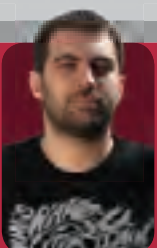
# 2011'İN EN İYİ ÜCRETSİZ ONLINE OYUNLARI

2011'de oyun sektörü geçtiğimiz yıllara göre biraz daha MMO türüne odaklandı ve yapımcılar kaçınılmaz olarak ücretsiz online oyun konseptine yöneldi. Geçtiğimiz sene piyasaya çıkan hemen hemen bütün ücretsiz oyunları didik didik eden kıdemli jüri üyelerimiz sizler için geçen yılın en iyilerini seçti.

JÜRI



Fırat Akyıldız



Şefik Akkoç



Tuna Şentuna



Ahmet Özdemir



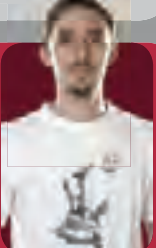
Ayça Zaman



Ertekin Bayındır



Ertuğrul Süngü



Ömür İklim Demir





## EN İYİ ÇIKIŞ YAPAN ONLINE OYUN World of Tanks

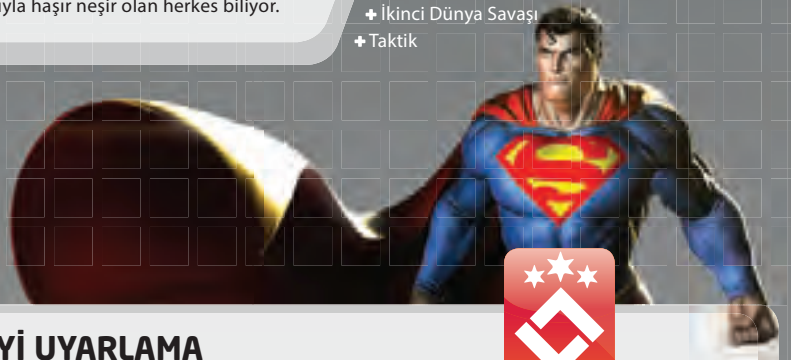
Yapım Wargaming.net Dağıtım Wargaming.net Tür Strateji

**W**orld of Tanks, insan gücünün neredeyse sözünün geçmediği fakat bunun yerine teknolojinin söz sahibi olduğu topraklarda, İkinci Dünya Savaşı'nın kaderinde büyük rol oynadığı tankların dünyasının tam ortasında geçiyor. Wargaming.net savaş oyunu yapan firmalardan farklı bir konuya değinmiyor, evet ama bize sorsanız biz de İkinci Dünya Savaşı'nı konu olarak seçtik, hazine resmen. Savaş alanın tam ortasında yaptığımız tek şey tanklarla birbirimizi vurmanın biraz daha ötesinde aslında. İkinci Dünya Savaşı'nın kaderinin değişmesinde göz ardı edilemez katkısı olan tanklardan bahsediyoruz, detayları da çok oluyor böyle olunca. Wargaming.net, World of Tanks'ı piyasaya sürmeden önce bu kadar ses getireceğini tahmin etmiş miydi orasını bilemiyoruz. Ama yeni çıkan eklentileriyle de oynanabilirliği en uzun oyunlar arasında gittikçe çitayı yükseltiyor. Team deathmatch dediğimiz olayı zaten artık MMO dünyasıyla haşır neşir olan herkes biliyor.

Karşılıklı dalıyoruz birbirimize, evet. İkinci Dünya Savaşı'nın hangi kıymetli ülkeleri var WoT'ta, hemen bakalım; Sovyetler Birliği, Almanya ve Amerika Birleşik Devletleri tankları bulunuyor. 15'e 15 olarak ayarlanan team deathmatch modunda önemli noktalardan biri güç dengesiymiş takımlar arasındaki. Arada ufak pürüzler çıkarsa da genelde denge sağlanıyor, başlangıç seviyesinden dolu bir A takımı profesyonel bir B takımı tarafından linç edilemiyor neyse ki. Ufak kurulum dosyası, güzel grafikler ve sıkmayan oynanabilirlik WoT'un bu kadar yükselmesi için sayabileceğim önemli detaylardan bir kaç. Başarısız olması için hiçbir sebebi yok, hala denemediyse yılın en iyi çıkış yapan oyununa mutlaka göz atın.

### Etiketleri

- + Tank
- + İkinci Dünya Savaşı
- + Taktik



## EN İYİ UYARLAMA DC Universe Online

Yapım Sony Dağıtım Sony Tür RPG

**S**okağa çıkıp sorsak, herhalde 10 kişiden dokuzu bir adet süper kahraman ismi söyleyebilir. (En azından Süpermen diyebilir.) Tüm dünyayı etkisi altına alan süper kahraman fikri, ilk başlarda sadece bir çizgi romandı ama geçen zaman içerisinde ilk olarak oyunlara, devamındaysa filmlere dönüşmeye başladı. Pek tabii ki bu durumun yavaş bir şekilde gelişmesindeki en büyük etken teknolojinin kaçıt üstündeki kadar gelişmiş olmasıydı.

DC Universe Online (DC UO) da duyurulduğu andan itibaren dikkatleri üzerine çeken bir oyundu. Malum süper kahramanları seven insan sayısı, özellikle oyun sektöründe, yadsınamayacak kadar çok. Filmlerin her geçen gün oyunlarla paslaşma çabası dikkatlerden kaçmıyor. DC UO piyasaya çıktıktan bir süre sonra ücretsiz oyunlar grubunda kendine yer buldu ve şu anda "En iyi uyarılma" ödülünü almaya hak kazandı. Neden mi? Oyunun henüz başında bulunan karakter yaratma menüsü bile bu ödülü almasına başlı başına yetecek bir özellik bence. Burada bir karakterden daha çok bir süper kahraman yaratıyor olmamız hem oyunun ruhu

için, hem de oyuncuya sunulan seçenekler için harika bir başlangıç olmuş. Uçmak mı, yoksa çok hızlı koşmak mı? Siz olsanız hangisini seçerdiniz?

İçerisinde onlarca farklı süper kahraman dinamiği bulduran DC UO yaptığımız görevlerle ve bu görevlerde kullandığımız birbirinden farklı yetenek seçenekleriyle ilginç bir oyun. Karakterimize tanıdığı opsiyonlara gerçekten birçok ücretsiz oyunun yaptığı ya da yapabildiğinden çok daha öte. Karakterimizin nasıl duracağı, ne çeşit bir silah kullanacağı, hangi süper güçler yönünde kendisini geliştireceği tamamen bize bağlı bir oyun kendisi. MMO'larda sürekli peşinde koştuğumuz bizi hızlandıran araçlaraysa gerçekten gerek yok; çünkü uçmak bu dünyada çok normal bir şey! DC UO'da bulunan eşyaların ve hikaye akışının da tam bir süper kahraman hikayesinde aranan cinste olmasaydı bu oyunu kalplerimizde iyice yüceltiyor.

### Etiketleri

- + Süper güç
- + Uçabilmek
- + Süper kahraman



Ekran Görüntüleri  
**LEVEL ONLINE** da  
www.level.com.tr





## EN İYİ ONLINE AKSİYON OYUNU ZombiRock

Yapım SkeinGlobe Dağıtım Joygame Tür Aksiyon

Joygame, 2011 yılında kapalı betasını başlattığı yeni gözbebeği olan ZombiRock oyununu sonunda oyunseverlere açtı ve bekleyenleriyle buluşturdu. Biz de oyunun kapalı betası dahil olmak üzere ZombiRock'ı aylardır oynadığımızdan, saatlerin nasıl geçtiğini anlamadığımız anlar çok oldu, dürüst olalım. En iyi online aksiyon ödülünü de tam da bu yüzden hak ediyor; "Hadi bir oyun daha, hadi bir oyun daha, bu kez itfaiyeciyi giriyorum oyuna!" cümlelerini öyle çok duyduk ki, Team Deathmatch olayından uzun zamandır almadığımız keyfi aldık diyebiliriz.

Oyundaki Gitarist sınıfıyla, doğru anda saldırdığınızda karşınızdaki resmen kurtulmuyor. Boksörlere ise ZombiRock dünyasının en hızlı karakterleridir. En hızlı koşu hızına ve en hızlı saldırı hızına sahiptirler. Rakibin yakınına yaklaştıkları zaman saniyeler içerisinde çok yüksek hasar verebilirler. Üçüncü sınıf olan Forvet, en yüksek HP'ye sahip sınıftır. İkinci saldırıları ve özel saldırıları sayesinde, rakibi havaya sıçratar ve etkisiz hale getirebilir. Area of Effect, yani

alana vuruş gücü de yüksektir. Beybolcular, uzak mesafeden saldırmakta uzmanlaşmış en etkili sınıftır. Saldırı gücü ve hızları iyi olmasına rağmen HP'lerinin pek iyi olduğu söylenemez. Son sınıfımız İtfaiyeci, sahip olduğu yüksek HP sayesinde yıkılması en zor olan karakterlerden biridir. Ancak yavaş olması hızlı karakterler karşısında önemli bir dezavantaj olabilmektedir. Ölüm Oyunu, Kor Avı, Herkes Tek, Zombi İstilas, Baş Düşman Savaşı gibi çok çeşitli modlar da oyunun güzelliğine bir puan ekliyor. Grafiklerin kesinlikle tatmin edici olduğu, yedi farklı haritasıyla da aynı mekana sıkışıp kalma sorunlarının olmadığı bir oyun ZombiRock. Dükkan yapacağınız alışverişlerle de karakterinizi geliştirmek mümkün. ZombiRock hem Türkçe, hem çok eğlenceli, hem de bağımlılık yapıyor. Deneyin, başından kalkamayacaksınız.

### Etiketleri

- + Zombi
- + Aksiyon
- + Eğlence

“ Aradan beş yıl geçmesine karşın Rappelz hala seviliyor ve oynanıyor ”

## EN İYİ EKLENTİ PAKETİ Rappelz: Alın Yazısı

Yapım Gala Lab Dağıtım Gala Networks Europe Tür RPG

Bundan beş yıl önce MMORPG dünyasına giriş yapmış bir oyunu düşünün. O zamanlar bu kadar maymun iştahlı değildik, biraz sevdiyse kafamızı başka oyunların kurcalamasına izin vermez, o oyuna devam ederdik. Rappelz böyle bir dönemde girivermişti hayatımızda. Aradan beş yıl geçmesine karşın Rappelz hala seviliyor ve oynanıyor. Rappelz'in hikayesinden bahsedelim biraz, çok eskiden iki Tanrı'nın hüküm sürdüğü, Yaradılış ve Yıkım'ı kontrol etmeye çalıştığı bir evrende her şey yolundaydı. Bir uygarlık kuruluyordu ve tanrılar da bunun için takipçilerini insanlarla kavuşturmaya karar verdiler. Işığı temsilcileri, aydınlık dünyanın insanları Deva'lar ortaya çıktılar, ama denge kavramı burada da büyük rol oynuyordu. Karanlık tam da ışığın yanında yerini aldı. Karanlığın temsilcileri Asura ırkı ışıkla kurduğu düzeni uzun yıllar devam ettiren, dünyanın dengesini bozacak güç çıkageldi sonunda. Gaia Topraklarındaki bu düzen, Gaia halkı içinden gelen bir Cadı tarafından darmadağın edildi. Güçler birleşmeliydi, ama savaşın sonunda, Cadı bozguna uğradığında geri kalan bu üç ırk

harabeden farksızdı.

Rappelz kendini yenilemeyi hiç eksik etmedi geçen yıllar içinde, kaybedilmemesi gereken bir başarı var ortada ve yeni eklenti paketi Alın Yazısı ile tam da bu "yıllarca onlarla olan" kitleyi memnun etmek istercesine çıkageldi. En iyi eklenti paketimizde neler olduğundan bahsedelim; yıllarca halk arasında hurafe mi değil mi bir türlü kestirilemeyen zindan Volkanus'un gerçek olduğunu öğreniyoruz. Buraya girebilmenin de bir sınırı var ve alt seviyesi 30. Yine de daha güçlü ve sağlam ekipmanlarla girmeyi bekleyin. En büyük yenilik ise Ustalık Sınıfı. Cadı'yı yendiyseniz ve seviye 148'e ulaştıysanız Rappelz'in tarihini değiştirecek önemli kahramanlardan biri olabilirsiniz yani. Ustalık Sınıfı ilk kez karşılaştığımız sihirleri ve özel yetenekleri sunan bir sınıf ve gerçekten de karakterinizin tarzını değiştirecek ve oyunun gidişatında büyük değişikliklere yol açacak. Arayüzdeki eksikliklerin giderilmesini ve daha da güzel detayların eklenmesini de sağlayan Alın Yazısı ek paketi, Rappelz'in hissettirdiği heyecanı hala devam ettiriyor.



### Etiketleri

- + Ustalık sınıfı
- + Yetenek ağacı
- + Zindan



## EN İYİ PVP

# Silkroad Online: Legend

Yapım Joymax Dağıtım Joymax Tür RPG

Ülkemizde en çok oynanan ücretsiz oyunlardan bir tanesi olan Silkroad Online, aynı zamanda da en uzun zamandır oynanan oyunlardan da bir tanesi konumunda. Çıktığı günden bu yana ardı arkası kesilmez bir Türk oyuncu kitlesine sahip olan oyun, uzunca bir süre beklemeden sonra kullanıcılarına Silkroad Online: Legend (SO: L) eklenti paketi ile bir kez daha merhaba demişti.

Normal oyun içerisinde bulunan Tüccar, Avcı ve Hırsız mesleklerinden tüccar bir anda ortadan

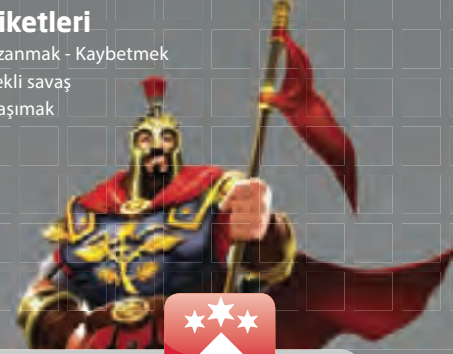
kaybolunca herkes kısa bir şok geçirmişti. Nitekim yerleri boş kalmadı ve NPC'ler tüccarlar adına eşya taşımaya devam etti. Burada yapılan en önemli değişimse, tüccarların sürekli hedef altında olmaları ve bir noktadan sonra kendilerine yapılan haksızlığın önüne geçmekti. Eskiden avcı, tüccar korumak isterken, hırsız da soymak istiyordu ama artık bir anda iki sınıf kala kaldı ve PvP hayatı bir anda çok farklı bir şekilde SO: L'da canlandı. Bütün bu değişim tabii ki oyunun mekaniklerine yansdı. Alınan görevlerin birçoğu ticaret bazlı oldu ve oyuncular sürekli kendilerini bir yere koşturuyor-ken ya da kaçakçılık yapıyorken buldu. İşte tam bu noktada SO: L'nin farklı ve kaliteli PvP dinamikleri oyuna dahil oldu. Hem mallarımızı korumak, hem de daha fazla mal kazanabilmek adına envai çeşit takla atar durumda bulduk kendimizi. Tek başımıza çıkmaktan korktuğumuz görevler esnasındaysa yanımıza adam toplayıp çıktık yolculuklara ki başımıza bir zeval gelmesin. Anlayacağınız SO: L'da her yer bir PvP alanı oldu ve oyuncuya PvP yapmanın bir noktada zorunlu bir hale getirilmesi gerçekten harika bir fikirdi. En azından oyunun



geçirdiği değişim, birçok oyuncu için bir şey ifade eder oldu ve bu sayede kendisini en iyi PvP oyunu olarak seçmemizde bize fazlasıyla yardımcı oldu. Umuyoruz Silkroad Online bu ve bunun gibi daha büyük ve derinden atılımlar yaparak, PvP ve oyun dinamiklerine düzenli olarak yeni şeyler ekler.

### Etiketleri

- + Kazanmak - Kaybetmek
- + Sürekli savaş
- + Mal taşımak



Ekran Görüntüleri  
**LEVEL ONLINE** da  
www.level.com.tr



## EN İYİ ONLINE STRATEJİ OYUNU

# Age of Empires Online

Yapım Gas Powered Games Dağıtım Microsoft Tür Strateji

İlk oyunuyla strateji türüne farklı bir bakış açısı getiren Age of Empires, ikinci oyunuyla tüm dünyada tanınan ve halen oynana bir oyuna dönüştü. Seriyeye eklenen son tek kişilik oyun olan Age of Empires III ise, önceki oyunların getirdiği yükü fazla taşıyamadı...

İşte bu hikaye bizi bugünlere, Age of Empires Online'nın (AoEO) var olduğu zaman dilimine getiriyor. Çıkışı hakkında birçok spekülasyonda bulunulan oyun, ilk olarak gözler önüne serildiğinde "şirin" grafikleri yüzünden dışlanmıştı. Nitekim piyasaya çıktıktan kısa bir süre sonra milyonlarca oyuncu tarafından oynanmaya başlandı. AoEO'nun en farklı yanı, büyük bir strateji haritası içerisinde, ufak ama emin adımlarla ilerleyebiliyor olmaları. Esas şehrimizde yaptığımız yapıların zamanla gelişmesi ve oyuna etkileri gerçekten çok güzeldi. Şehir içerisinde bulunan görevleri alıp, başka bir yere yerleşim kurarak o görevi tamamlamaksa bir "kışla" havası vermişti. AoEO'da bulunan yetenek ağacı sistemiye, halihazırda bulunan bir oyunun, nasıl MMO yapılacağına

dair yapılmış en iyi örneklerden bir tanesi. Daha çok askeri yönde mi yoksa tarım alanında mı gelişmek istediğini seçebilen AoEO kullanıcıları, yaptıkları seçimlerin en büyük faydalarını özellikle ikiye iki mücadelelerde gördüler. Sürekli gelişen birimlere bir de dışarıdan yapıp, kendi menülerine eklediğimiz silah ve zırhlar ekleyebildiğimizi görünce AoEO'nun tam bir MMO olduğuna emin olduk.

Oyunun tam bir çizgi film edasıyla tasarlanmış olmasıysa benim gönlümdede apayrı bir yer edindi. Grafiklerde bulunan keskin çizgilerse karakterlere çok farklı bir tat vermişti. Bugün hala haftada bir iki defa ve hala sıkılmadan bu oyunu oynuyorsak bir nedeni olmalı değil mi? Ha, diyeceksiniz ki çok eklenti paketi var; işte o konuda yapacak bir şey yok.

### Etiketleri

- + Renkli
- + Stratejik
- + Farklı imkanlar





## EN RENKLİ ONLINE OYUN LOCO

Yapım Danal Dağıtım alaplara Tür RPG

**G**elişen teknoloji ve farklı oyuncu profilleriyle birlikte kendilerine özel oyunlara dönüşen koridor oyunlarının bir MMO'ya dönüşmesiye gerçekten çok farklı ve doğru bir hareketti.

Land of Chaos Online (LOCO) piyasaya çıktığında onun gibi bir oyun daha bulunmuyordu dersek çok da abartmış olmayız. Kendisi halihazırda bulunan koridor fikrini kullanıyordu evet, ama aynı zamanda bu işi TPS kamera açısı kullanarak yapıyordu. İçerisinde bulunan envai çeşit karakterse oyuncuların aklını başından almıştı; her birisinin kendisine özel yetenekleri bulunan bu karakterler, hem seviye atlıyordu, hem de her seviyede yeni ve farklı yeteneklere kavuşuyordu. Oyunun içerisinde yapmamız gereken yegane şeyse düşman üssünü yok etmekti ama bunu yapmak için yok etmemiz gereken birçok düşman ünitesi bulunuyordu.

İşte LOCO'yu ödüle layık gördüğümüz nokta da tam burada başlıyor ve dallanıp budaklanıyor. Biz bütün bu işlerle uğraşırken bir anda içerisinde bulunduğumuz dünyada



kaybolduk. Her yer o kadar renkli ve ahenkliydi ki nereye gideceğimizi şaşırırdık. Her karakterin kendisini ön plana çıkaran bir rengi bile vardı bence. Haritalar üzerinde bulunan bölgelere bu renk cümbüşünü bir derece daha ileriye taşıyor, oyuncuyu içerisinde bulunduğu kaotik ortamdan alıp, LOCO'nun başında geçirdiği süre boyunca bambaşka bir dünyaya götürüyordu... Oyunun içerisinde bulunan bina ve yaratıklarsa bu renkten payına düşeni çok güzel bir şekilde almışlar, içinde buldukları dünyaya o kadar güzel uyum sağlamışlar ki ancak oyuna girip görerek anlaşılabilir bir durum bu.

Yani LOCO güzel bir uyumu sağlamış durumda; karakterler, düşmanlar, binalar ve haritaların kedileri, hepsi tek bir oyun olduğunun bilincinde ve kullanıcıya bu durumu düzenli olarak hatırlatıyorlar.

### Etiketleri

- + Renk
- + Uyum
- + Görsellik

## EN İYİ ONLINE YARIŞ OYUNU TrackMania 2 Canyon

Yapım Nadeo Dağıtım Ubisoft Tür Yarış

**Y**arış oyunları artık simülasyon kulvarında adam yerine konuyor olabilir. Hatta bundan sonra tüm yarış oyunları sadece bu kulvarda yer alacak olabilir. Ama her zaman yarış oyunlarını fantastik ortamlarda, gerçekçiliği bir kenara bırakarak oynamak isteyenler olacaktır. TrackMania 2 Canyon, işte tam olarak böyle bir oyun oldu. Tıpkı eski günlerde olduğu gibi sadece eğlenceye odaklandı ve sonuç itibarıyla başarıyı yakaladı. Zaten Ubisoft'un, hatta ManiaPlanet'in çatısı altında, yani emin ellerdeydi. Bunun bir sonucu olarak da tarafımızdan yılın en iyi online yarış oyunu ödülünü



almaya hak kazandı.

ManiaPlanet'tan daha önce bahsetmiştik. Ubisoft'un yeni oluşumlarından biri olan bu platform, içeriği günden güne zenginleşen, her şeyden önemlisi takipçilerini yaratım sürecinin önemini vurgulayan, çok önemli bir kaynak. TrackMania 2 Canyon da bu platformun bir üyesi tabii ki. Yaratma fikrini es geçip direkt olarak yarışmaya da başlayabiliyorsunuz üstelik. Halihazırda 65 pistten birine bodoslama dalarak hız sınırlarını zorlamak elinizde. Buna diğer oyuncuların tasarladığı pistleri de ekleyince ipin ucu kaçıyor haliyle. Yok dersiniz, o zaman dalacaksınız tasarım moduna ve göstereceksiniz marifetlerinizi.

Kolay bir oyun değil TrackMania 2 Canyon. Aslında yapısı itibarıyla oldukça kolay görünüyor ama zor bir pistte gümüş madalya mücadelesi verirken olay epey zorlaşıyor. Bunun sebebi de olayın özü zaten. Amaç, yarıştığınız pistlerin bronz, gümüş ve altın madalyalarını kazanmak ve sonraki aşamada o pistin hız rekorunu kırmak. İşin içine online yarışlar da girince nasıl bir çılgınlık çıkıyor ortaya, bir düşünün. Dolayısıyla tüm rakiplerini geride bırakarak birincilik



kürsüsüne yerleşmekte zorlanmadık TrackMania 2 Canyon. Yarış oyunlarını seven ve hala denemeyen varsa aranızda, vakit kaybetmeden ManiaPlanet'a göz atın. Şu dakikadan itibaren kaçırdığınız eğlenceden tamamen siz sorumlusunuz, unutmayın.

Ubisoft desteğini arkasına alarak yarış oyunlarında hız yapmanın ne demek olduğunu en sade şekilde anlatmaya çalışan TrackMania 2 Canyon, oyuncularını yaratım sürecine de dahil ederek rakiplerinden boy farkıyla öne çıkmayı başarıyor ve yılın en iyi online yarış oyunu seçiliyor.

### Etiketleri

- + Hız
- + Eğlence
- + Yaratıcılık



## EN ÇOK KONUŞULAN ONLINE OYUN

# WolfTeam



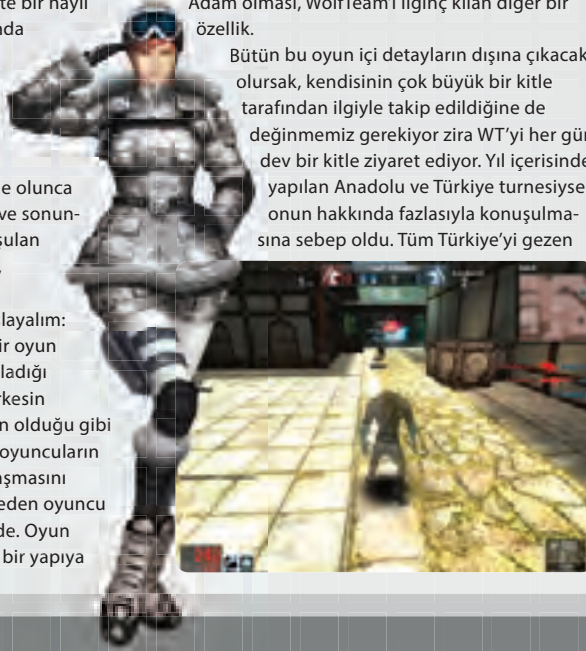
Yapım Aeria Games Dağıtım Joygame Tür FPS

**G**eldik kendisinden en çok söz ettiren oyuncu... Bu kategoriyi seçmekte bir hayli zorlandık belki ama sonunda kedimize bir çıkış yolu bulduk. Bu yolda baktığımız kriterler elimizdeki oyunun sadece ne kadar güzel görüldüğü ya da ne kadar iyi bir oynanışa sahip olduğuyla sınırlı değildi. Hal böyle olunca birçok farklı faktör girdi devreye ve sonunda WolfTeam'i "Yılın en çok konuşulan online oyunu." olarak seçtik. Peki, neden mi?

İlk olarak klasik sebeplerle başlayalım: WolfTeam (WT) gerçekten hızlı bir oyun yapısına sahip ve oyunculara sağladığı stabil oyun sistemi sayesinde herkesin rahatlıkla oynayabileceği bir oyun olduğu gibi aynı zamanda da ileri düzeydeki oyuncuların da kendisine profesyonelce yaklaşmasını sağlayan bir oyun. Yani her seviyeden oyuncu kendisine bir yer bulabiliyor WT'de. Oyun her ne kadar iki tarafa bölünmüş bir yapıya

sahip olursa olsun, takımlardan bir tanesinin Kurt Adam olması, WolfTeam'i ilginç kılan diğer bir özellik.

Bütün bu oyun içi detayların dışına çıkacak olursak, kendisinin çok büyük bir kitle tarafından ilgiyle takip edildiğine de değinmemiz gerekiyor zira WT'yi her gün dev bir kitle ziyaret ediyor. Yıl içerisinde yapılan Anadolu ve Türkiye turnesi oyun hakkında fazlasıyla konuşulmasına sebep oldu. Tüm Türkiye'yi gezen



WT ekibi, ülkemizin farklı bölgelerindeki farklı internet kafelerde birçok farklı turnuva düzenledi. Son olarak; Aralık ayında düzenlenen GameX fuarında topladığı büyük oyuncu kitlesiyle tam bir izdihama yol açarak, kendisinden bir kez daha söz edilmesini sağladı.



### Etiketleri

- + Kurt
- + Şov
- + Shooter

“Takımlardan bir tanesinin Kurt Adam olması, WolfTeam'i ilginç kılan diğer bir özellik”



## EN İYİ TÜRKÇE SESLENDİRME

# Allods Online



Yapım Astrum Nival Dağıtım Mail.ru Games Tür RPG

**Ü**cretsiz oyun piyasasına uzunca bir süredir Türkçe oyun çıkıyor. Daha doğrusu birçok farklı oyun zaman içerisinde Türkçeleştiriliyor ve ülkemize "Türkçe" olarak geliyor. Fakat bu oyunlardan hangileri gerçekten dilimizi iyi bir şekilde kullanıyor?

Birçok ücretsiz oyunun bir kısmı Türkçe ama kalan bir kısmı halen farklı bir lisana ait. Çeviriler bazen güzel oluyor ama bazı çeviriler o kadar kötü ki oyuncu olarak ne yapacağımızı şaşırıyoruz. Pek tabii ki maksat kötülük değil, zaman içerisinde gelişecek olan bir soruna değinmek sadece. İşte biz tam bu ilginç Türkçe çevirilerle uğraşırken karşımıza çıktı Allods Online (AO). Kullandığı kaliteli grafik motoru ve içerisinde bulunan envai çeşit karakter özelliği ile cezp etti biz oyun severleri. Nitekim AO'da oyun içerisinde bulunan görsellikten daha fazlası vardı! Oyunu oynadıkça fark ettiğimiz Türkçe isimler, yavaş yavaş ilgi uyandırmaya başlamıştı. Evet, arkadaşlar, AO şu anda

bilinen en iyi Türkçe seslendirmeye sahip oyun zira AO'nun içerisinde bulunan yazılı Türkçeleştirmeden daha çok, oyuncuların etkileşime geçtiği NPC'lerden aldıkları tepkiler dikkatimizi çekiyor. Bu kadar güzel bir oyuna bir de bu denli kaliteli seslendirmeler eklenince inanın yüzümüzde gülücükler açıyor, bir şeylerin değiştiğine olan inancımız artıyor.

Gidin girin oyunun sitesine ve bir bakın, kelimeler ne kadar da güzel ve doğru yazılmış, oyuncuya ne kadar da çok yardımcı olunmuş. AO'nun yaptığı bu kaliteli Türkçeleştirme sadece bir değişim olarak da kalmıyor; bana mail atıp da "Türkçe oyun var mı?" diye soran okuyucularımıza harika bir fırsat kapısı da açmış oluyor. Uzun lafın kısası, AO bu ödülü her haliyle hak ediyor.

### Etiketleri

- + Oyun konsepti
- + Astral Gemi
- + Seslendirme



## EN İYİ FİZİK MOTORU Vindictus



**Yapım** Devcat **Dağıtım** Nexon Europe **Tür** Aksiyon

**B**azı oyunların online oynanabileceği aklınızın ucundan bile geçmez. Mesela God of War'ı online bir platformda kaç kişi düşünebiliyor şu an aranızda? Vindictus oynayanların pis pis sırtıklarını görür gibiyiz. Evet...Hack & Slash tarzını online platforma taşıyan bir oyuna bakıyorsunuz şu anda. Konu an itibarıyla en iyi fizik motoruna sahip oyun olunca yine öne çıkıyor Vindictus. Bunu aslında oyunu oynadığımızda daha net görürsünüz ama size olan biteni şöyle bir anlatmaya çalışalım.

Bir online oyunda ortaçağ havası hakimse, yani kılıçlar, kalkanlar ve büyüler havada uçuyorsa her şey bir anda klişe hale dönebilir. İşte Vindictus, bu dar çerçeveden fizik detaylarıyla öne çıkarıyor kendini. Karakterler bildiğiniz veya aşına olduğunuz türden olsalar da bunların her birine ait yetenek listesi olayı değiştiriyor. Bildiğimiz ve sevdiğimiz Hack & Slash yapısı hakim oyunda, yani reflekslerinizi ve aklınızı bir saniye bile boş bırakmadan oynamanız gereken bir oyun. Bu çerçevede karakterlerin sergiledikleri hareketler görsel anlamda şölene dönüşebiliyor çoğu zaman.



Grafik kalitesi ortalama bir düzeyde olsa da fizik detayları gerçekten muazzam. Orta halli bir kurt adamı tekmenizle duvara yapıştırın, sonra ne demek istediğimizi bir daha düşünün.

Oyunun fiziki yapısını besleyen bir diğer unsur da çevre etkileşimi. Etrafınızdaki bazı nesnelere silah olarak kullanabiliyorsunuz. Bu nesnelere sayısı da oldukça fazla üstelik. En basit haliyle yerdeki tahta bidonu alıp rakibinizin kafasına geçirebilirsiniz. Bir köprünün iplerini keserek aşağıya süzülen zavallı yaratıkları seyre dalaabilirsiniz. Bunlar yapabileceğiniz en basit şeyler. Devasa bir taş silindiri size saldırmak üzere olan bir yaratık ordusunun üzerine yuvarlayabilirsiniz. Kısacası, etrafınızdaki hemen hemen her şeyi kendinize silah olarak seçebilir-



siniz. Elinde yerden sökülmüş orta büyüklükte bir ağaç taşıyan birini görürseniz yadırgamayın, o da bir insan (!?) sonuçta.

Artık oyunların grafikleri kesmiyor, fizik detayları da önem taşımaya başladı. Vindictus'tan sonra online oyunlarda da bu kriter aranmaya başlanacak. Şu anda başka bir online oyunda bu detayları görmenize imkan yok. Dolayısıyla Vindictus, şu an için en iyi fizik motoruna sahip oyun olarak öne çıkıyor.

### Etiketleri

- + Hack & Slash
- + Fizik motoru
- + Aksiyon

“ Point Blank; çatışma dinamiği, düşük lag oranı, dengeli haritaları, hızlı yapısı ve bitmeyen aksiyonuyla dikkat çekiyor ”

## EN HIZLI OYUN MEKANİĞİ Point Blank



**Yapım** Zepetto **Dağıtım** Nfinity Games **Tür** FPS

**K**orogese Hükümeti çökmüş, her ara sokaktan çatışma sesleri yükselmeye başlamıştı. Paralı askerler ve barut kokusu dışında bir gerçek kalmamıştı. Görüleceği üzere SG Interactive'in oyunu Point Blank, klişe ötesi bir konuya sahip. Oyun, şehir çatışmalarını konu alan bir MMOFPS olarak karşımıza çıkıyor. Modern savaş ekipmanlarını kullandığımız, taktiksel savaş verdiğimiz oyunlardan birisi. Genel olarak baktığımızda Asya'da Point Blank, Amerika'da Project Blackout adıyla bilinen oyun, sıkı takipçileriyle ve sürekli yapılan ödüllü turnuvalarıyla dikkat çekiyor.

Lobi sistemiyle oynanan oyunda Deathmatch, Demolition, Sabotage ve Search & Destroy adında farklı savaş modları bulunuyor. Deathmatch modunda takımlar birbirine karşı savaşip belirli sayıda düşman öldürmeye çalışıyor. Demolition'da ise Counter-Strike oyununda "Plant the



Bomb" benzeri bir bölüm oynuyoruz. Bir taraf bomba koymaya çalışırken diğeri onu engellemeye çalışıyor ve raunt bitene kadar ölen oyuncular dirilemiyor. Sabotage'da her takım karşı takımın koruduğu hedefi yok etmeye çalışıyor ve oyuncular öldükçe tekrar diriliyor. Search&Destroy ise gayet teknik bir bölüm, çünkü bu bölümde ölen oyuncular dirilmiyor, o nedenle de şans faktöründen çok oyuncu yeteneği ön plana çıkıyor.

Oyunda, konteynır taşıyan vinç (bu konteynırın içine girilebiliyor), çatışmanın ortasından geçen tramvay, patlayan arabalar gibi şehir çatışmalarını renklendiren ve heyecan katan ekstra öğeler bulunuyor. Oyunda ayrıca oyuncular "Şu sayıda headshot yap." ya da "Şu kadar düşmanı şu silah ile öldür." gibi görevler de alabiliyor. Bu görevler, standart PvP akışını sıkıcı olmaktan kurtarıyor. Oyun; çatışma dinamiği, düşük lag oranı, dengeli haritaları, hızlı yapısı ve bitmeyen aksiyonuyla dikkat çekiyor. Biz de bu nedenlerle Point

Blank'i "En İyi FPS Dinamiğine Sahip Oyun" ödülüne layık gördük.



### Etiketleri

- + Silah
- + Strateji
- + Hız





## EN İYİ ONLINE SANDBOX APB: Reloaded



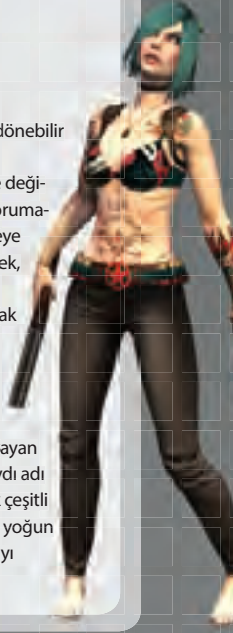
Yapım Real Time Worlds Dağıtım Gamerfirst / K2 Network Tür Aksiyon

**H**aziran 2009'da All Points Bulletin adıyla çıkan oyun, Eylül 2010'da Realtime Worlds'ün kapatma kararıyla oyun dünyasına veda etmiş ve sevenlerini üzmüştü. Kasım 2010'da K2 Network, 1.500.000 Sterlin karşılığında oyunu satın almış ve oyunu 2011 yılında APB: Reloaded adı altında ücretsiz bir MMO olarak piyasaya sürmüştü. Grand Theft Auto'nun MMO hali diyebileceğimiz APB, kısa zamanda büyük bir hayran kitlesine sahip oldu ve oyuncular, San Paro sokaklarında kanun adamlarına (enforcers) ya da suçlulara (criminals) katılarak, şehrin kaosuna katıldı.

GTA'da olduğu gibi bölgelere ayrılmış şehirde, savaşılmayan bölge olan Social District'de oyuncular kılık kıyafet ve araba satın aldı. Financial District ya da Waterfront gibi bölgelerde ölümüne mücadele etti. Klasik MMO'lardan alıştığımız tarzda bir sınıf sistemi bulunmayan APB'de oyuncular, ellerindeki silahların ve diğer ekipmanların gerektirdiği şekilde açık dünyada özgürce savaştılar. APB: Reloaded'da önceki oyundaki başlangıç arabasının yerine daha iyi bir araba konuldu. Oyundaki sürüş dinamikleri de ciddi ölçüde geliştirildi. Yüksek oynanabilirliğe sahip oyun, ayrıca kısa sürede öğreniliyordu. Oyuncular birkaç saat içinde her köşe-

başını el freni ile arabayı kaydırıp kaydıra dönebilir hale gelebiliyordu.

Kanun adamı ya da suçlu olmaya göre değişen görev sisteminde, bir taraf bölgeyi korumaya çalışırken, diğer taraf orayı ele geçirmeye çalışıyordu. Kanun adamları yayaları ezmek, trafikteki araçların sürücüsünü dövüp arabayı ele geçirmek ya da etrafı patlatmak gibi eylemleri yaparsa saygınlığı azalıyor, suçlular ise bunların hepsini sonuna kadar yapabiliyordu. APB, suçlulara ve kanun adamlarına özel farklı görev sistemi ve yıldız kazanma mantığıyla GTA oynayan herkesin hoşuna gitti. GTA bir MMO olsaydı adı APB olurdu başka söze gerek var mı? Çok çeşitli silahları, çeşit çeşit arabası her daim akan yoğun trafiğiyle APB, yılın aksiyon MMO'su olmayı sonuna kadar hak ediyordu.



### Etiketleri

- + Araç
- + Silah
- + Suç

## EN İYİ ONLINE OYUN League of Legends



Yapım Riot Games Dağıtım Riot Games Tür Strateji

**D**otA, uzun haliyle Defens of the Ancients'ı bilmeyeniz yoktur herhalde. O kadar popüler oldu ki bu tarz, bir yerden sonra DotA çerçevesinden sıkılanlar için Heroes of Newerth (HoN) ve tabii ki League of Legends (LoL) gibi oyunların türemesi gecikmedi. Üstelik bu oyunların tamamı bedava çıktı piyasaya ki özellikle DotA tarzını sevenlerin ağızlarının kulaklarında olmasının en büyük sebebi budur. Ve sonra tahmin edin ne oldu? League of Legends, LEVEL tayfası tarafından yapılan oylama sonucu yılın en iyi online oyunu ödülünü almaya hak kazandı.



League of Legends'ı zirve noktasına taşıyan en önemli faktörün zengin içerik olduğunu öncelikle hatırlatmakta yarar var. Oyunu beş kuruş ödmeden bilgisayarınıza indirdiğinizde bile içeriğin ne kadar zengin olduğunu fark edeceksiniz. Bununla yetinmeyip kesenin ağzını açanlar da yeni karakterlerle oynama lüksüne sahip olduklarını biliyorlar. Tüm bunlardan bihaber olup şu anda ağzının suyu akanlar da geçtiğimiz sayılarda oyunun tam sürümünü verdiğimiz muhtemelen fark etmemişler olsa gerek. Hatta oyunun hala ücretsiz olduğunu ve www.leagueoflegends.com adresini ziyaret ederek şu anda oynamaya başlayabileceğini bilmeyenler bile var aramızda. İnsaf!

Şaka bir yana, bedava bir oyuna göre hakikaten kaliteli bir yapım League of Legends. Bu çerçeveden bakınca direkt olarak kaliteli kulvarına yerleşiyor League of Legends.

Şöyle bir gerçek var ki herkesin oyuna para verecek maddi gücü yok. Bu durumda seçim yapmak pek zor haliyle. Ama bazı oyunlar bedava olmasına rağmen kaliteli ve League of



Legends, bunlardan bir tanesi; hatta en iyisi. Zaten "En İyi Online Oyun" olmasının bir veya birkaç sebebi olmalı, değil mi?

World of Warcraft ve DotA gibi başlıkların yarattığı çılgınlık, her gün bedava olan bir online oyunun üremesine vesile olsa da bazı oyunlar kaliteden ödün vermiyor. League of Legends bu kaliteye sahip, harcadığınız zamanı eğlence olarak geri alabileceğiniz nadir bir oyun.

### Etiketleri

- + Strateji
- + Zengin içerik
- + Kalite

### Son anda ödülü kaçıranlar

- Lord of the Rings Online
- Black Prophecy
- City of Heroes: Freedom
- Company of Heroes Online
- Gods and Heroes: Rome Rising
- Star Legends
- Age of Conan: Unchained
- Divine Souls
- Heroes of Newerth





# DOKTOR

**HASTA: BERKE BAYKAN**  
LEVEL'A KAÇ YAŞ ÜSTÜ KİŞİLER ALINIYOR?

- BİZE BAKLAVA İSMARLAYAN HERKESE DERGİMİZİN KAPILARI AÇIK.
- SÜTLÜ NURİYE DE OLABİLİR.
- AMA ŞERBETLİ TATLI OLSUN, ÖNEMLİ OLAN O.
- YANINA DA İKİ LİMONATA ŞEF.

**HASTA: BURAK AKKAYA**  
DERGİDE NEDEN WII OYUNLARINI İNCELEMİYÖRÜZ?

- İNCELİYÖRÜZ.
- AMA ÖZEL BİR TEKNİKLE BASIYORUZ.
- HER YAZININ PARAGRAFLARINDAKİ İLK KELİMELERİ...
- KELİMELERİ DEĞİL, HECELERİ.
- YAPMA YAV, HECELER MİYDİ?
- YAN YATTIK.



# ORILAR

CENK-ERDEM SÖZ HASTANESİ  
AKIL VE FİKİR HASTALIKLARI MERKEZİ

## HASTA: KÜRŞAT ELİTOK

CENK VE ERDEM ABİLERİMİ ÇAĞIMIZIN VIDEO, KONU, METİN, HER TÜRLÜ ŞEYİN YORUMCULARI OLARAK GÖRÜYORUM.

- YORUM YOK.
- BİZDEN LAP ALAMAZSIN.

## HASTA: EMRE HASARI

ŞU ARALAR KAFAM BAYAĞI BİR BOZUK. KIZ MESELELERİ İŞTE... BIRAZCIK BU DÜŞÜNCELERİ KAFAMDAN UZAK TUTMAK İÇİN ARKADAŞLARIM BANA GUITAR HERO'YU ÖNERDİLER AMA ROMANTİK ŞARKILARI ÇALDIKÇA DAHA DA KÖTÜ OLDUM.

- POSTAL III OYNAMALISIN.
- AMA EVİN ANAHTARINI BİZE VER, SENİ KİTLEYELİM.
- Kİ GİDİP GERÇEKLEŞTİRMEYE ÇALIŞMA.
- YA DA DERGIYE GEL, ROCKO SENİNLE İLGİLENİR.







# LEVEL ONLINE

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

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

Her gün güncelleniyor



# İnceleme

Korkunuzla yüzleşme zamanı

**K**ışın kendini iyice hissettirmeye başladığı şu günlerde sıcak evimizde oturup güzel bir korku oyunu oynamak gibisi yoktur. Ne var ki son dönemde dişe dokunur, elle tutulur, oyuncularını gerçekten korkutabilecek bir korku oyununa rastlamak mümkün olmadı. Resident Evil serisi son

oyunlarıyla iyice korku oyunu rayından çıkıp aksiyon kulvarına kaydı. Geçtiğimiz yıl sizi iliklerinize kadar korkutan ve tedirginlikten geceleri uykularınızı kaçırmayı başaran bir korku oyununa rastladınız mı? Korku oyunları iyice cılızlaştı ve son dönemde sönmeye başladı. Korku oyunu sıfatıyla çıkan son oyun AMY için bakın bakalım Tuna neler demiş.



72

## Q.U.B.E.

Portal 2'ye beklemediği bir rakip geldi...



73

## AMY

VectorCell tarafından geliştirilen AMY, korku oyunlarına yeni bir soluk mu, yoksa korku oyunlarının yüz karası mı?



75

## All Zombies Must Die!

Zombi öldürme keyfimize zeval gelmesin, zombi oyunlarına devam!

## Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsak iyinin hakkını da öyle veriyoruz.



### Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül



### Gümüş

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



### Bronz

8 - 8,4 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül

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

# Final Fantasy XIII-2

Final Fantasy XIII-2, eski lineer oyun yapısından gerçekten kurtuldu mu?

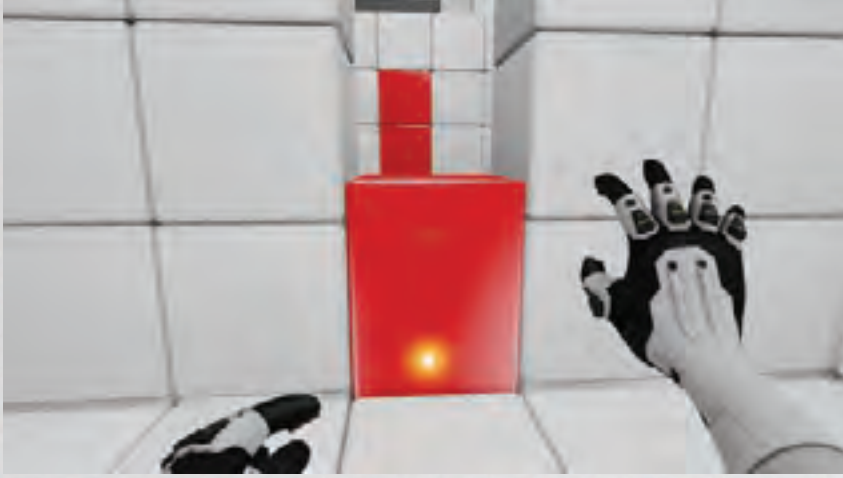
76





Yapım Toxic Games  
Dağıtım Toxic Games  
Tür Puzzle  
Platform PC  
Web [www.qube-game.com](http://www.qube-game.com)

O yeşil kutu oraya tek başına nasıl çıkar?



### “Küp” Anlayışı...

Oyunu oynarken “Küp” adında bir film aklıma geldi. Ne kadar rahatsız bir filmdi o yahu. Gerilim filmi desem değil, bilim-kurgu desem hiç değil! Q.U.B.E.’un o filmden esinlendiğini düşünüyorum biraz. Oyunda şöyle tadında bir hikaye olsaydı, hatta bu hikaye bir gerilim hikayesi olsaydı.

## Q.U.B.E.

Kırk küp, kırkının da kulpu kırık küp!

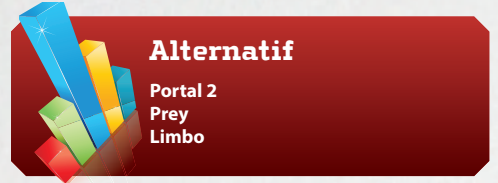
**O**yunlar söz konusu olduğu zaman aksiyon her zaman revaçtadır ama bulmacaların yeri her zaman ayrıdır. En azından benim için durum böyle. Kuru bir aksiyon oyunundan bir yere kadar zevk alırım. Araya serpiştirilmiş bulmacalar adrenalinini düşürüp rahatlatır insanı, gerginliğinizi alır. Sonra yine tüm hengameye kaldığınız yerden devam edersiniz. Bazı oyunlar da sırf bulmaca üzerine kurulur. Braid ve Portal gibi örnekler birer ekoldür mesela bu anlamda. Özellikle Portal’ı şu an hatırlayanlar için konunun önemi daha da ciddi olsa gerek. Portal’dan esinlenmek isteyen çok oyun oldu bu zamana kadar ama Portal’ın daha iyisi, Portal 2 olabildi ancak. Bahsini edeceğimiz Q.U.B.E. (Aralarına nokta doldurulmuş harflerden oluşan oyun isimlerini bir kez daha kınıyorum.) ise Portal gibi FPS bakış açısıyla oynanan, şimdiye kadar Portal’dan esinlenip başarılı olabilmemiş nadir örneklerden diyebilirim giriş aşamasında.

Evet... Aksiyonu bir kenara bırakıyorsunuz şimdi ve beyin çepçeperlerinizi zorlamaya hazırlanıyorsunuz. Bu arada, beklentilerinizi de sınırlandırıyorsunuz; çünkü bu oyun size görsel anlamda da pek güzellik sunmayacak. Ağırıklı olarak beyaz rengi göze almanız lazım bir kere zira yeşil, kırmızı, sarı ve mavi gibi sabit renkler haricinde bir beklentiniz olmamalı. Zaten oyunun isminden de

### Aksiyonu bir kenara bırakıyorsunuz şimdi ve beyin çepçeperlerinizi zorlamaya hazırlanıyorsunuz

anlayacağınız üzere, dört bir yanınız küplerle çevrili olacak. Tuhaf bir dünya, değil mi? Aynen... Karşılaşacaklarınız, tüm bu detaylardan fazlası değil. Peki nedir Q.U.B.E.’un olayı? Oyunun temeli çok basit. Bembeyaz bir ortamdasınız ve yapmanız gereken sadece kırmızı, mavi, sarı ve yeşil küpleri oraya buraya çekeştirecek yolunuzu bulmak. Bir çift eldiveniniz var ve bunlar sayesinde renkli küpleri fonksiyonlarına göre şekillendiriyorsunuz. Kırmızı küpleri üç kademeye kadar uzatarak, her zaman üç tane yan yana karşınıza çıkacak sarı küpleri duruma göre şekillendirerek, mavi küpleri zıplamak için ve yeşil küpleri de şu anda tanımlayamayacağım bir şekilde kullanarak yolunuza devam ediyorsunuz.

Oyun bu derece basit bir temele sahip olsa da kazığın sadece sivri ucunu gösteriyor size ilk etapta. Yolculuğunuz ilerledikçe bulmacaların zorluk seviyesi de değişiyor ve bir yerden sonra ekrana alık alık bakmaya başlıyorsunuz. Hatta bazen bir deliğe sokmanız



gerekten yeşil toplar da devreye giriyor ve işler iyice çılgından çıkmaya başlıyor. Zaten herhangi bir zorluk derecesi seçtirmiyor oyun size, tüm zorluk derecelerini adım adım ta-  
dıyoruz. Size tavsiyem, yorgunken oynamayın Q.U.B.E.’u; çünkü bir yerden sonra ciddi sağlam bir kafa istiyor.

Oyunu oynarken kendi kendime bir yandan “Sardı bel!” derken bir yandan da keşfedemediğim bir eksiklik sürekli rahatsız etti beni. Sonradan fark ettim ki ortada bir senaryo yok. Gerçi “Olsa ne olurdu ki?” diye düşündüm sonra. Renkli küpleri çekeştiren bir oyuna nasıl bir hikaye yazarsınız ki? Ama yine de olabiliirdi; hatta olmalıydı diyelim geliyor ama neyse.

Oyunda ses namına da hiçbir şey yok. Kısacası, her şey olduğu gibi, yani en sade haliyle bırakılmış ve oyunun özünü odaklanılmış. Zaten hem boyutuyla, hem de fiyatıyla gayet mütevazı bir oyun Q.U.B.E.. Steam üzerinden oldukça cüzi bir miktar sayılan 14.99\$’a satın alabilirsiniz oyunu. Bu aralar normalden daha kuru olan oyun piyasasında oynamaya değer başlıklar yakalayamıyorsanız, (Şimdiye kadar piyasaya düşenleri saymıyorum tabii ki.) Q.U.B.E.’u denemek isteyebilirsiniz ki zaten bulmaca meraklılarına tavsiyede bulunmam bile gerekmeyecek, biliyorum. Her zaman olduğu gibi son söz sizin tabii ki. Yoğun atmosferlerden, adrenalin dolu çatışmalardan ve şu anda her türlü örneğini göreceğiniz detaylı yapımlardan bir ihtimal de olsa sıkıldıysanız, Q.U.B.E sizin için iyi bir alternatif olabilir. Bence deneyin...

■ **Ertekin Bayındır**

### Q.U.B.E.

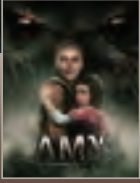
- + Mütevazı oyun yapısı, kafa yoran bulmacalar, kendine has görsel tarz
- Senaryo eksikliği, bir yerden sonra sıkma ihtimali

7,0





Yapım **VectorCell**  
Dağıtım **Lexis Numerique**  
Tür **Aksiyon**  
Platform **PC, PS3, Xbox 360**  
Web [www.amy-thegame.com](http://www.amy-thegame.com)



## AMY

Önce düşün, sonra üret

**S** evgili VectorCell, Ne zamandır korkacağım yerde gülmemiştim. Ne zamandır sinirlerim bu kadar çok gerilmemişti. Ne zamandır bir oyuna tahammül etmek, bu kadar zor gelmemişti. VectorCell, ne zamandır bu kadar kötü bir oyun oynamamıştım. Teşekkürler, Tuna Şentuna

### Vurdum sanırım!

Düşünün ki bir trendesiniz. Tren hızla gidiyor ve sonra ne oluyorsa, patlama sesleri, büyük bir sarsıntı ve karanlık... Gözlerinizi açıyorsunuz, elinden tuttuğunuz küçük kız ortada yok. Daha da kötüsü, korkunç sesler duymaya başlıyorsunuz karanlığın derinliklerinden gelen.

Amy bizim her şeyimiz. Biz de Lana'yız. Lana + Amy ancak bir kurtuluş umudu oluyor anlayacağınız. Lana, Silent Hill'in sarı saçlı kahramanına benziyor, Amy ise o garip göz rengi ve suskun tavriyla bir uzaylıyı andırıyor. Ben olsam bu oyunda canavarlardan korkacağıma, bir de fantastik güçlere sahip olan Amy'den korkardım!

Oyunun amacı bizi korkutmak; bizim amacımızsa, bulmaca çözerken ölmemeye çalışmak. Aslında bu kadar basit değil zira oyunu kontrol etmek de bir yere kadar mümkün. Oyun kontrol edilemiyor arkadaşlar, itiraf edeyim.

Lana zaten ağır aksak ilerliyor. Yerdeki bir şeyi almak içinse koordinatları belli bir noktada durması gerekiyor; yoksa onu alamıyor. Kapıları açıp ilerliyor, sağa sola bakıyor ve nedir, bir düşman... Bu noktada aklınıza iki şey geliyor: Acaba bir checkpoint'e denk geldim mi son 22 dakikalık oyunumda ve bu düşmanı şans eseri elimdeki çubukla yenebilecek miyim? Checkpoint'lerin sayısı toplamda iki. Evet tüm bölüm

### Alternatif

**Amnesia: A Dark Descent**  
**Resident Evil 5**  
**Silent Hill: Homecoming**



### Kim Daha Güçlü?

Canavarların yanında, oyunda karşınıza askeri güçler de çıkıyor. Zırhlı, silahlı bu ekiplere karşı ise Lana'nın paslı borusu bulunuyor ve bu boruyla onları pataklatabilirsiniz! İşte Lana, işte gerçek güç!



boyunca. Yani en azından öyle gibi gözüküyor! Checkpoint noktaları çok kötü, ölmek ise bir o kadar kolay. Oyun da oynamak istemediği için ortaya korkunç bir formül çıkmış oluyor. Bir canavarla karşılaştığımızda, ona vurup vuramadığımızı 20'lik bir zar atarak anlamaya çalışsanız, daha çok şans sahibi olursunuz çünkü oyun bu konuda çok başarısız. Siz düşmana vurduğunuzu sanıyorsunuz ama o size iki tane patlatıp sizi yere yıkıyor. Çok kötü, çok; tarifi mümkün değil.

### Amy, nereye gidiyorsun AMY?!

Amy'yi bulduktan sonra onunla birlikte hareket ediyoruz. Amy bazı özel güçlere sahip ve oyun boyunca bize yardımcı oluyor. En azından olduğunu sanıyor... Zor durumlarda bizi iyileştirmeyi bile başaran Amy'yi bulmacaları çözmek için de kullanabiliyor ve burada da oyundaki sıkıcı bir başka aktivite karşımıza çıkıyor: Aynı bulmacaları sayısız kez yapmak!

Bulmacalar fena sayılmasa da oyunda pek yerleri yok gibi duruyor. Ayrıca mantıken kendimizin de yapabileceği şeyleri Amy'ye yaptırmaya çalışmanın da hiçbir anlamı yok maalesef. Örneğin kendimizin rahatça geçebileceği bir boşluktan Amy'yi yolluyoruz ki... Şimdi anladım. Lana korkak! Kendini tehlikeye atmamak adına Amy'yi önden yolluyor. Taşlar yerine oturdu!

Yaklaşık 10\$'lık satış fiyatına sahip olan AMY'yi satın almak istiyorsanız, öncelikle bunu neden yapmak istediğinizi dikkatlice düşünün. Aşırı zenginsiniz ve paranızı nasıl harcayacağınızı mı bilmiyorsunuz? Tüm PSN ve XBLA oyunlarını arşivlemek gibi bir amacınız mı var? Kötü oyunlara karşı özel bir ilgi mi besliyorsunuz? Yalnız mısınız? Depresyonda mısınız? 10\$'ı bana verin ama AMY'ye vermeyin; ben size yardımcı olurum.

■ Tuna Şentuna

### AMY

+ Grafikler fena değil

- Kötü oynanış, kötü senaryo, her şeyiyle kötü bir oyun!

2,2



**Nerede  
sörf yapacağınızı  
bilmiyor musunuz?**



**Teknoloji ve bilgisayar konusunda en doğru adres**

**[www.chip.com.tr](http://www.chip.com.tr)**







## All Zombies Must Die!

Gerçekten ölmeliler artık

**i**şte bir orijinal isimli oyun daha sizlere! Fark ettim ki iş PSN, XBLA, Android, iOS gibi ortamlar için oyun hazırlamaya geldiğinde yapımcılar ilginç isimler bulmak yerine, oyunun derdini anlatan isimler tercih ediyor. Bu ay Android'de ne tanıtmışım, Line Rider, Frontline Commando... Bir diğer PSN/XBLA oyunu AMY. Hepsi net, oyunda ne olduğunu kolaylıkla ifade ediyor. All Zombies Must Die! bize ne diyor; Tüm zombiler ölmeli! "Evet!" diye cevap veriyor ve oyuna adım atıyoruz.

### Bir zamanlar, bir zombi...

Hani bazı insanlar vardır ya, evinizden çıkmazlar, işte o insanlardan benim çevremde yok. Öylesini bırakın, evime gelen de yok galiba. Böyle olunca da ben oyunlara ya tek başıma oynuyorum, ya da online. Çok nadiren de

olsa birileri gelip, "Bir oyun aç da oynayalım." derse de ne yapacağımı şaşıyorum. Düzeltiyorum, şaşıyorum-dum. PSN ve XBLA oyunlarının yayılmasıyla birlikte bu durum değişti çünkü önceden, büyük oyunlar tek kişinin tecrübe etmesi veya online ortamlarda oynanması için üretilmekteydi. Öyle arkadaşlarımız gelip bir oyun aç dediğinde de bön bön bakıyorduk, futbol seviyorsa, PES'i FIFA'yı iteliyorduk konsola.

Neyse ki durum değişti, birçok PSN veya XBLA oyununda ekranı birkaç parçaya bölerek oyun oynama imkanına kavuştuk. İlk olarak bu oyunda online desteğinin olmadığını duyunca dehşete düşmüştüm fakat bu durum aklıma gelince de anında yumuşadım. Konu çok uzadı, farkındayım ama önemliydi. Zaten oynanışta çok da bir şey yok. Silahını al, zombileri vur. Oyunu küçümsemediğimi düşünüyorsunuz ama gerçekten oyun bundan ibaret. Tabii ki bunu bayağı eğlenceli bir şekilde bize sunduğu için oyunu sevmekten kendimizi alamıyoruz.

### Pompalı tüfek candır

Deadhill adındaki kasaba zombiler tarafından istila ediliyor ve dört farklı karakterden birini alarak, bir dizi göreve çıkıyoruz. Görevler öyle kapsamlı, karmaşık veya akıl karıştırıcı değil. (Karmaşık ve akıl karıştırıcı arasındaki 12 farkı bulun.) Şu kadar zombiyi öldür, şuradan şunu al, olay bu kadar. Deadhill aslında kocaman bir bölge ama bu bölgenin her kısmına dakikasında ulaşamıyorsunuz; önce bazı kapıları açmanız gerekiyor. Sizde görevleri yapmanızı isteyenler de bu kapılardan başkası değil.

Zombileri öldürmek için silahlarımız var, özel güçle-

rimiz yok. İki tane işe yarayan silah bulunmakta. Bir tanesi pompalı tüfek, diğeri de elektrikli testere. Mesela makineli tüfeğin bir işe yarayacağını düşünüyorsunuz ama maalesef bu silah pek bir etkisiz kalıyor.

Olayın RPG boyutu da yok değil. Gerçi ona RPG boyutu demek yanlış, sadece silahlarımızı geliştirebiliyoruz. Düşmanlarımızı birkaç saniye sersemletecek, onları alevler içinde bırakacak eklentiler yapabiliyoruz silahlarımıza. Bir zombiyi alevler içerisinde bırakmanın, diğer zombilere bulaşan bir hastalık gibi yayılmasını izlemek de ayrı bir keyif oluyor.

Eğer oyunu tek başınıza oynarsanız, sadece birkaç görev yaptıktan sonra oyundan sıkılmanız işten bile değil. Pek az oyun gördüm ki bu kadar tekrar etsin kendini. Tamam pompalı tüfek güzel, farklı tipteki zombilerle karşılaşmak iyi ama bunlar da bir yere kadar idare ediyor. Oyunla ilgili güzel olan taraf, kafa birkaç arkadaşınızla birlikte zombilere karşı savaşmak. Bunu yapabileceğiniz birkaç arkadaşınız varsa, All Zombies Must Die! sizin oyununuz olabilir. Yalnız kalmayı hobi edinmiş kişilerse, gelin Skyrim'de buluşalım. **Tuna Şentuna**

### All Zombies Must Die!

- + Co-op oyunlar çok eğlenceli. Vuruş hissiyatı ve grafikler gayet iyi
- Oynanıştaki müthiş monotonluk, tek kişilik oyunun kısa sürede çekilme olmasına neden oluyor

7,2

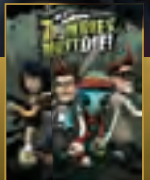


### Alternatif

DeathSpank  
Dungeon Defenders  
Warhammer 40.000: Kill Team



Yapım **doublesix**  
Dağıtım **Square Enix**  
Tür **Aksiyon**  
Platform **PC, PS3, Xbox 360**  
Web **www.allzombiesmustdie.com**





Yapım Square Enix  
Dağıtım Square Enix  
Tür RPG  
Platform PS3, Xbox 360  
Web www.finalfantasy13-2game.com  
Türkiye Dağıtıcısı Tiglon



### Puzzle mı Dediniz?

FFXIII-2'nin içinde çeşit çeşit puzzle ve yarışmalar bulunuyor. Görevleri yapmaktan sıkıldıysanız, eğlenecek başka tatlar arıyorsanız ve zaman içinde dönmekten mideniz bulandı ise Chocobo'lar üzerinde yarışa ne derdiniz? Ya da slot oyunlarında CP kazanmaya çalışsanız? Oyunun en zevkli kısımlarından biri olan bu bölümler keşke biraz daha fazla olsaydı...

## Final Fantasy XIII-2



XIII'ün ardından...

**G**eçtiğimiz günlerde yabancı bir internet sitesinde bir makaleye denk geldim; üzerine düşünenecek bolca da vaktim vardı. Hatırı sayılır bir yönetmen, oyunların sanat olamayacağını sivri bir dille eleştirmişti makalede. Tahmin edeceğimiz gibi, pek sevgili yönetmenimizin bakış açısı kendi sektörüyle alakalı ve oyunların onun için sanat olamama sebebi, sinematikliği... Bunu da sürekli eksik gördüğünden ve nadiren Heavy Rain: The Origami Killer gibi oyunlarda yakaladığından, sanat kategorisine oyunları pek yaklaştırmıyor. Bana soracak olsanız ki düşünün, yönetmen falan değilim, hiçbir zaman görselleri didik didik edecek potansiyelde de olamayacağım için görsel yönetmen de zaten olamazdım. Fakat konusu edilen şey sinematiklik ve görüntülere (Özür dilerim sevgili yönetmenim.), Final Fantasy oyunlarının bana çoğu şeyden daha

fazla sanat eseri gibi geldiğini söyleyebilirim. Bunun tabii ki gelişen teknolojiyi iyi kullanmakla da yakından alakası var. Emin olduğum konuya 1987 yılından bu yana her seferinde "Final, Final, Final" diye devam eden ve hala "Finali bir gün olacak mı?" diye merak ettiğimiz bir seriyi, sadece görselle sanat kategorisinden çekip almanın zaten mantıksız olması.

Yıl oldu 2012, Final Fantasy oldu XIII-2! Final Fantasy'nin seriye devam oyununun çıkış tarihindeki belirsizlikler bir yandan, serinin kan kaybettiği eleştirileri de diğer yandan olsun, Square Enix son yıllarda çoğu masanın muhabbet konusu olmaya devam ediyor. Final Fantasy VII efsaneydi, orada hepimiz hem fikiriz. Final Fantasy VIII hayal kırıklığı olmadı ve eğlendirmeyi başardı, Final Fantasy X'a kadar bu böyle gitti fakat "10"lu sayılara geçtiğimizde işler biraz değişti, değil mi? Burada duralım şimdi. Hiç oynamamış olabilirsiniz, keşke uzun uzun anlatabilsem ama mümkün değil. Final Fantasy serisi, JRPG de (Japanese Role Playing Game) denilen, savaş taktikleri sıra tabanlı olan, görsellerin ve hikayenin aşmış olduğu bir seridir. Kısacık anlattım ama hiç oynamadıysanız, ilerleyen sayfalarda zaten mantığı kavrayacaksınız.

En son nerede bırakmıştık? Final Fantasy XIII zamanlarını biraz hatırlayalım öyleyse... Anakara'dan çok çok yükseklerde, bulutlara doğru bir yer vardı, adı Cocoon idi. Sanctum merkezi olan bu yerde insanlar bir süre mutlu ve huzurlu yaşadı. Oyunlarda hep böyledir ya, bir süre huzurlu ve mutlu yaşarlar, biz orasını ancak oyunun başındaki sinematikte beş dakika kadar görürüz ve bizim işimiz kaosa sürer. Oyun severler olarak yıkılanla uğraşmaktır en sevdiğimiz şey. Final Fantasy XIII'te de asıl dünya Pulse'tu ve buraya gelenler Cocoon'un güven-







liğinden sorumlu ekip olan PSICOM tarafından aklanıyordu. Bir de Fal'cie denilen bir oluşum vardı ki bunlar Cocoon topraklarının yaratıcıları olarak görülüyordu. Zaman içinde bazı insanları işaretleyip l'Cie'ye dönüştüren bu ekip, normal insanları sihir ve güçlerle donatarak güçlü kılıyor. Durum böyle olunca da PSICOM ekibi kontrolden çıkıyor. Oradaki karakterimiz, güzeller güzeli Lightning idi ve kardeşi Serah ile nişanlısı Snow' u da yeterince tanımıştık.

Final Fantasy XIII-2'de bu kez işlerin peşine Serah düşüyor. Rüyasında Lightning' i gören Serah, gözlerini açtığında karşısında Lightning' i de tanıyan Noel' i görüyor ve olayları çözmeye başlıyor. Gördüklerine mi inansa, rüyasındakilere mi inansa, bilemiyor haliyle, kafası çok karışık. Noel, Serah' ya Lightning ile ilgili bilgiler veriyor ve yanında olup Gran-Pulse ve Final Fantasy XIII' te yıkılmış olan Cocoon arasındaki olayları çözmeye çalışıyor. Aradan üç yıl geçmiş, yeni yerleşimler kurulmuş ve Gran Pulse' taki New Bodhum civarlarında, Cocoon gölgesi altında insanlar hayatlarına devam ediyorlar. Herkes Lightning' in öldüğünü düşünse de kardeşi Serah yaşadığına inanıyor ve nişanlısı Snow' a aradan bir yıl bile geçse ona kavuşacağını düşündüğünü söylüyor ama Snow da bir süre sonra ortadan kayboluyor. Gran Pulse' ta işler böyle devam ederken, Lightning' in Noel' den istediği şey ▶



### Alternatif

Eternal Sonata  
Lost Odyssey  
Star Ocean: The Last Hope





► kardeşi Serah'nın Valhalla'ya ulaşmasını sağlamak ve onu kötü adam Caius'un saldırılarından korumak. Noel, meteor düşüp kendisini Serah'nın yanında bulduktan sonra ona 700 yıl ilerisinden, gelecekte geldiğini ve Lightning'ın onu orada beklediğini söylüyor fakat Snow'un kurduğu ekip NORA buna şüpheyle yaklaşıyor. Yanlarında bir de pikaçu ve marshmelov kıvamında bir Mog var; Noel, Serah'ya bunu Lightning'ın ona yolladığını söyleyip veriyor. Hikaye bu, şunca Final Fantasy'den sonra sizi ne kadar tatmin eder, tartışılır tabii ki ama duruma biraz da Final Fantasy XIII sonrası olarak bakmak lazım.

## Serah'yı geri planda Ravager olarak yetiştirebileceğiniz gibi, Noel'den de çok güzel bir Commander yapabilmemiz mümkün

Oynanışa gelecek olursak... Karakterlerde güç dengesi üç bölüme ayrılıyor. Commander daha çok yakın dövüş özellikleri taşıyor, Ravager daha büyük ve menzil ağırlıklı sistemler kullanıyor, Sentinel'in de pasif güçleri ve savunması çok aktif. Yani Serah'yı geri planda Ravager olarak yetiştirebileceğiniz gibi, Noel'den de çok güzel bir Commander yapabilmemiz mümkün. Bu da oyundaki Paradigm Shift denilen olayla tanıştırıyor bizi. Daha önceki oyunları oynadıysanız hatırlarsınız belki, savaş sırasında sıra tabanlı saldırırken ATB denilen bir bar vardı ve bu dört parçaya ayrılmıştı. Bunlara teker teker "paradigm" denilen saldırı şekilleri atıyorsunuz. Gelişigüzel şekilde bunları tek tek atamak, bir süre idare edebilir fakat karşılaştığınız her yaratığın zayıf ve güçlü olduğu noktalar var ve Blitz olayı birinde işe yarar, diğerinde sıfır etki gösterince yem olmanız kaçınılmaz. Bu dört parçayı her bölümüne tek tek koymamızın yanında, daha güçlü saldırıları da ikiye ikiye atamak mümkün. Belli saldırı biçimleri savunma, saldırı ve büyü olarak atadığınız set halindeki saldırılar oluyor ve ister Serah, isterseniz de Noel ile saldırıdayken beraber korbolar yapmanız mümkün oluyor. Yani tek tek ATB'yi doldurmak yerine, ikiniz de bu setlerden birini seçerek düşmana zarar veriyorsunuz. Cümle içinde kaçırılmamışsınızdır umarım; evet, karakter değişikliği mümkün ve iki karakterin de gelişiminde söz sahibiyiz.

Düşman etrafımızda belirlediğinde altında yeşil den sariye doğru renk değiştiren bir yuvarlak var

## Temporal Rift

Zaman içinde oradan oraya zıplarken, zamansız noktalarda kendimizi bulduğumuz anlar oluyor ve bunlara oyunda Temporal Rift deniyor. Bunlardan çıkmak içinse bazı bulmacaları çözmek gerekiyor. Tile Trial, Connect the Crystals ve The Hands of Time'in çözümlerini buldukça bir sonraki aşama daha da zorluyor.

ki bu yeni oyuna özel olan Mog Clock. Eğer tuşa yeşil deyken basarsanız, savaşa avantajlı başlamsınız oluyoruz. Çatışmaya nasıl giriyorsunuz öyleyse? Mog Clock belirlediği anda ister yeşil ister, ister sarı olsun, tam o anda ağır çekim bir görüntü... Murloc'tan hallice minik şeyler bile kessek sürekli bir sinematik ekranı giriyor, her seferinde uzuyor savaş modu ve bir yerden sonra öyle cüsseli bir şeyler de kesilmedikçe can sıkıcı olabiliyor bu durum ki zaten oyunun çoğu kısmının film tadında geçtiğini düşünürsek biraz yoruyor açıkçası. (Zaten Square Enix'ten gelen bir açıklamaya göre, ilerideki Final Fantasy oyunlarında daha az kesintili, daha aksiyona yönelik bir oynanış olacakmış.) Karakterleri geliştirme aşaması bu kez oldukça gelişmiş görünüyor. Crystarium denilen bir olay var ki bunu bütün özelliklerini geliştirdiğiniz kocaman bir alan gibi düşünün. Görevler ve mücadeleler sonrasında kazandığınız, Crystogen Point denilen ödüllerle özelliklerinizi güçlendirmeniz, yeni özellikler edinmeniz sağlanıyor. Yine bunları Ravager, Commander ve Sentinel kategorilerinde dağıtıyorsunuz. İlerledikçe bunları Ravager Bonus, Sentinel Bonus ve Commander Bonus olarak bireysel gücünüze katıyorsunuz. Mücadeleler boyunca ekibe minik dostlarımız da eklenecek, bunların da Crystarium'da aynı şekilde geliştirilme olayı var ve kazanılan CP'lerle yanımızdaki tuhaf şekilli minikleri geliştiriyoruz. Bunların her birinin nasıl geliştirdiğinize bağlı olarak birbirinden çok farklı



■ Caius, Kızılderili göçmeni değil. Mor saçlarıyla bir pop idolü de değil. O sadece Lightning'ın en azılı düşmanı...







olduklarını belirtmekte fayda görüyorum.

Karşılaştığımız düşmanların menüsü, onlar hakkında bilmek istediğimiz her şeyi sunuyor; Immunities, Stats ve Vulnerabilities sekmeleri altından bütün hassas noktalarına en sağlam saldırıyı yaparak yere serebilirsiniz. Yalnız şu da var ki özellikle en başlarda her ne kadar sıra tabanlı bir sistem olsa da bir yerden sonra neleri arka arkaya dizdiğinizin bir önemi kalmıyor. Hayır, neyi koysam ölüyor zaten karşımdaki adam! Savaş olayı detaylı da olsa eskisi gibi değil. Zorlamıyor, kolay yani, öyle diyeyim...

Esas olayımızsa zaman durumu Final Fantasy XIII-2'de. Buna Historia Crux deniliyor, Serah ve Noel bu pusulayı kullanarak zaman içinde yolculuk yapıyor. Zaman içinde geçiş yapabilmek için portallar açılıyor ama bunlar artifact denilen maddeler olmadan açılmıyor. Şöyle bir durum da var: Bazı artifact'ler sadece sevsiz Moogle sayesinde bulunuyor. (Bu da Final Fantasy XIII-2'ye özel olan bir yenilik.) Bir kez gezdiğiniz mekanı bir daha gezmenizde hiçbir sıkıntı olmuyor (Tamam, bazen sıkılıyorsunuz.) çünkü zaman içinde

yaptığınız değişiklikler, bir sonrakinde de değişikliğe sebep oluyor ve History Crux'ın bazı evrelerinden, birden fazla bölgeye geçiş yapıyorsunuz. Bazı bölgelerde Golden Gate'ler var ve bunları açmak için de çok özel artifact'lere sahip olmanız gerekiyor. Bu kadar tarih yolculuğu arasında birkaç tane film izlemiş gibi olduğunuzdan, oyunun oynanabilirlik süresinin uzun olduğunu tahmin etmişsinizdir.

Oyunda 160 tane "fragment" bulunuyor ve bunlar özel yetenekler ekliyor size. History Crux'ta geçen her zaman dilimi için farklı sayıda fragment bulunuyor ve bunları toplamanız gerekiyor. Neyse ki History Crux var ve her hangi bir bölgeye geçtikten sonra tekrar geri döndüğünüzde bunları tekrardan araştırmaya ▶

❑ Oyunda etkileşim, önceki oyuna göre daha gelişmiş durumda ve karşılaştığınız birçok insanla konuşmak mümkün.

## Chocobo-lina?! Chocolina!



Chocolina, FFXIII-2'nin en dikkat çeken yanlarından biri. İlk videosu çıktığından beri fonksiyonu merak edilen Chocolina bebişi, tipinden de anladığınız kadarıyla 10 parmağında 10 marifetle gezen bir insan evladı. Kendisi oyundaki bütün zaman diliminde yer almasıyla meşhur ve bizi daha iyi bir insan yapacak eşyaların, iksirlerin ve silahların satıcısı. Yanlış duymadınız; zamanın hangi köşesinde köşe kapmaya çalışırsanız çalışın, Chocolina en yumuşak sesiyle size bir şeyler satmaya çalışacak.







❑ Lightning'in bilinmeyen diyarlara gitmesi ve Caius'la büyük bir savaşa girmesi, Serah'ı endişelendiriyor.



### Moogles'in gizli güçleri



Kırmızı burunlu moogles'imiz, aradığımız şeyleri bulmamıza yardımcı oluyor. Yaklaşıkça etrafındaki kırmızı ışığı artan ve oraya doğru güdümlü bir şekilde ilerleyen moogles'in kabiliyetleri bununla sınırlı değil. Güvenimizi kazandıkça "Moogles Throw" denilen bir yetenek kazanıyor ve moogles'i atıp tutuyoruz, o da bize çok uzaktaki gizli hazineleri getiriyor. Yine de çok fazla atıp tutmayın, pek hoşlanmıyor kendisi.

► koyulmamanız için hiçbir sebep yok, bulması pek de kolay. Aldığınız görevlerin sonunda elinizde bir fragment'la dönmeniz olası.

Final Fantasy XIII-2'de diyalogların önem kazanması artı özelliklerden biri; ortada dolaşan halktan çoğu kişiyle iletişim kuruyor olmak, hatta dört cevap hakkı taşıyan ucu açık sorularla oyunu zenginleştirmek kendinizi biraz daha oyunun içinde hissettiriyor. Daha kalabalık bir dünyadaymış gibi

ve herkes iletişimi daha çok seviyor Final Fantasy XIII-2'de, ben onu anladım.

Grafiklere baktığımızda, yazının başında da belirttiğim gibi, ekrana kilitlenip kalmamanız imkansız çünkü sinematik içeren sahneler ve zorlu görüntüler dahil olmak üzere ekip oldukça başarılı bir iş çıkarmış ki zaten bunu yayınlanan tanıtım videolarında da açıkça görmüştük. Seslendirmeler ve oyunun müziklerine de diyebileceğimiz fazla bir şey yok, can sıkıyor. Menüye değinmeden geçmemem lazım ama. Yani tamam, Uzakdoğu böyle menü yapmaya bayılıyor ama minimalizmin de bir sınırı olmalı. Sinematikleri bu kadar başarılı olan bir oyunun menüsü neden böyle olur, inanın için içinden çıkamadım. Bu arada daha önceki oyunlarda eleştiriye sebep olan altyazı seçeneklerinin küçüklüğü ve daha normal boyutlardaki ekranlarda zor okunması sebebiyle "Magnify Fonts" özelliği eklenmiş bulunuyor. Hikayenin atlanmaması için iyi düşünülmüşler.

İşin özü, Final Fantasy XIII-2, ailenin yeni bireyi olarak göz boyuyor fakat seriyi takip edenlere o özledikleri Final Fantasy tadını verir mi, inanın bu kısmı biraz düşündürüyor. Her oyunun yeni alıcıları mutlaka oluyor, Final Fantasy XIII-2'yi de sevecek kesim mutlaka olacak ama zaten çok fazla takdir görmemiş bir Final Fantasy XIII'ün karakterlerinin gölgesindeki bir hikayeye gerek var mıydı, aklımda kalan tek soru bu... ❑ **Ayça Zaman**

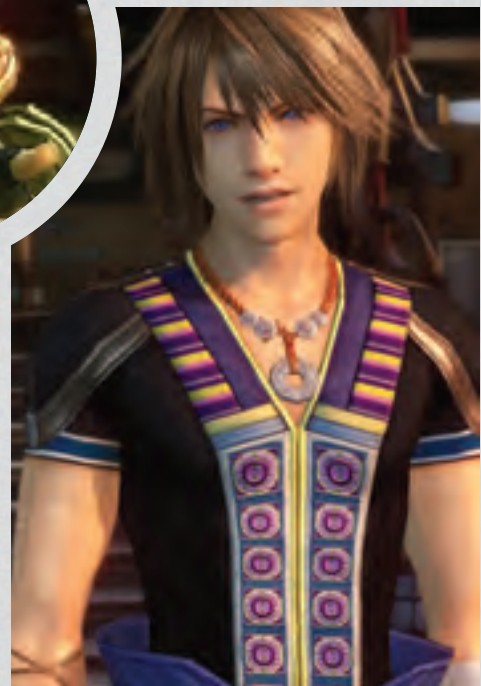
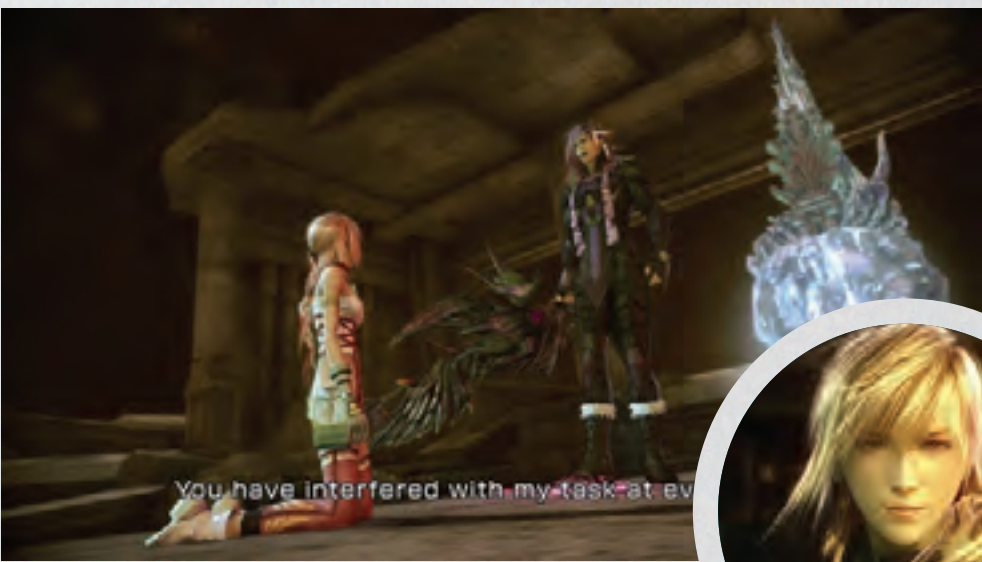
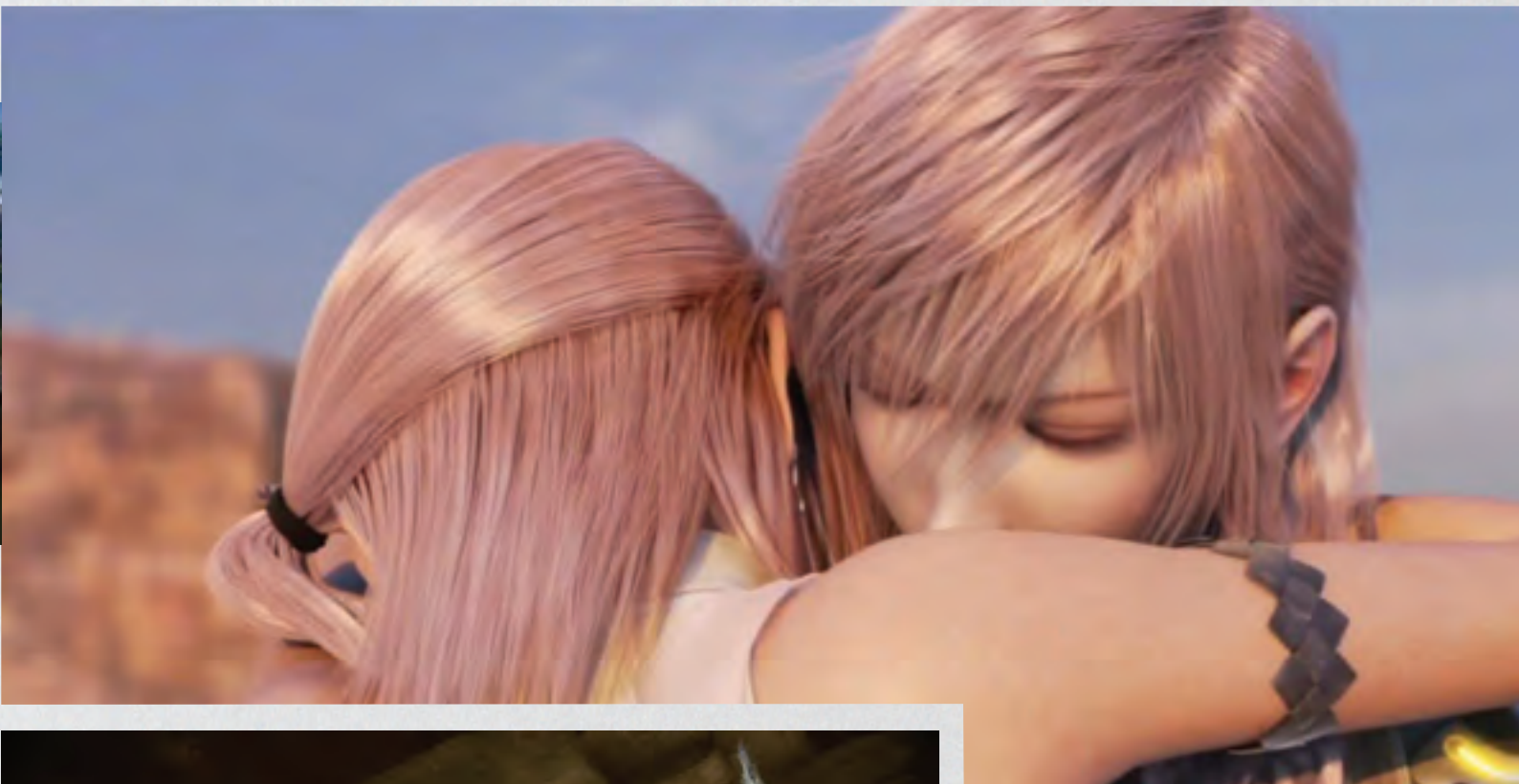
### Final Fantasy XIII-2

+ Başarılı sinematikler ve görsel detaylar  
- Her çatışma sonrası araya giren sinematikler, fazla çaba gerektirmeyen mücadeleler

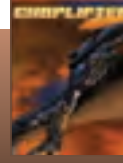
8,0











Yapım inXile Entertainment  
Dağıtım inXile Entertainment  
Tür Aksiyon  
Platform PC, PS3, Xbox 360  
Web www.choplifterhd.com



## Choplifter HD

Topla, topla, topla!

**C**hoplifter HD, aslında Choplifter adlı eski oyunun yeni nesle uyarlanmış versiyonu. Oyundaki amaç, savaş alanındaki yaralıları ve sıkışık kalmış askerleri helikopterle kurtarmak, onları savaş alanından olabildiğince uzaklaştırmak. Bir taraftan mermi yağmurundan kaçmaya çalışırken, diğer yandan aşağıda bekleyen askercik ve sivillerin tek umudu olmaya devam ediyor.

Her bölümde kontrolümüze verilen helikopterle belirli sayıda sivil ve askeri kurtarmamız, onları savaş alanından uzaklaştırıp üsse götürmemiz gerekiyor. Helikopteri kullanırken yakıt ve mermi miktarını sürekli olarak göz önünde bulundurmalıyız zira sınırsız değil, bitiyor. Bölüm içerisinde mermimiz ve yakıtımız azaldıkça ya üsse birkaç defa dönmemiz ya da yakıt istasyonlarından yakıt takviyesi yapmamız gerekiyor. Bazı bölümlerde zaman sınırlaması var ve bunun nedeni, yaralı olduğu belirtilen

askerlere zamanında ulaşmak. Eğer zamanında ulaşamazsanız, yaralı asker ölüyor ve bölüm sonunda puan kaybediyorsunuz. Her bölümün sonunda kurtardığınız sivil sayısı, asker sayısı ve yok ettiğiniz düşman üsleri size artı puan olarak dönüyor, yeni bölümler ve yeni hava araçları kullanmaya hak kazanıyorsunuz. Oyunun genelinde ciddi bir savaş ortamı beklerken, pilotların kendi aralarındaki konuşmaları savaşı alaya alan bir yapıda. Kurtardığınız insanlara "İlk doğan çocuğuma senin adını vereceğim!" gibi güzel sözlerle uğurluyorlar bizi. Sivil ve askerlerin yanında savaş muhabiri Scoop'u da kurtarmamız gerekiyor bazen. Eğer yaralı asker yerine önce Scoop'u kurtarmayı tercih edersemiz, bu durum size bölüm sonunda ek puan olarak yansıyor. Bir de ortalıkta dolanan tavuklar var, onlar da arada mermilere kurban oluyor ve ne ilginçtir ki vurduğunuz tavuklardan da puan alıyorsunuz. Ben bir ara o kadar tavuk vurmışum ki yanımdaki pilot arkadaş

"Tavuklara karşı bir düşmanlığın mı var?" diye sormak zorunda kaldı.

Oyun boyunca ilerledikçe savaş ortamından daha çok kurtarmaya çalıştığınız insanlara odaklanıyorsunuz. Her kurtardığınız kişi size teşekkür edince veya yaralı bir askeri sağ salım üsse ulaştırınca kendinizi daha bir iyi hissedip "bir sonraki bölüm daha çok puan alacağım" şeklinde gaza geliyorsunuz. Farklı bir şeyler arıyorum, sıkıldım Call of Duty'den falan diyorsanız, Choplifter HD tam size göre.

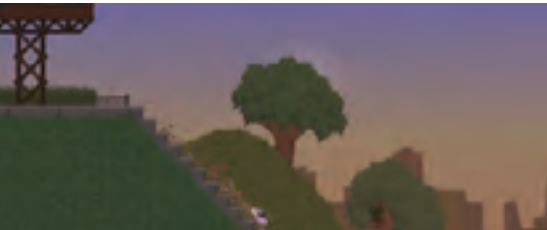
■ Meriç Erbay Bozkurt

### Choplifter HD

+ Gaza getiren seviye atlama sistemi, eğlenceli diyaloglar, ekstra puan getiren tavuklar!

- Zaman zaman geren savaş ortamı

7,5



## Dustforce

Çöpçüden Jedi olur mu?

**i**şte karşınızda birbirinden farklı özelliklere sahip "çöpçü Jedi" kahramanlarımız! Bunlara niye Jedi diyoruz? Ninja kelimesi pek yeterli kalmıyor sanki de ondan. Dustforce oldukça eğlenceli bir bağımsız platform oyunu. Görevimiz, birbirinden farklı dört kahramanımızla birlikte oyunda verilmiş olan çeşitli görevleri yerine getirmek. Öne ve arkaya koşuyor, zıplıyor, önümüze çıkan çöpleri temizliyor ve bazen de lanetli ormanda sıkışmış olan hayvancıkları çöplerin istilasından kurtarıyoruz. Klavyede elim uçar gibi hareket ederken, "Vay be, nasıl yaptım ben o hareketi!" dediğim birçok an oldu bu oyunda. Duvarlara ninja misali tırmanıp her yer sarmış olan çöpü ve pisliği en önemli silahımız olan süpürgemizle hızlı bir şekilde temizliyoruz. Hız ve ivme bu oyunda çok önemli ve çöpçümüz ne kadar hızlı hareket ederse o kadar çok pislik temizleniyor.

Karakterler havada iki kere zıplayıp hayatta çıkamaz dediğimiz yerlerden platformlara çıkıyorlar ki gözüm kesmedi deyip geri çekilmek yok, klavyeye hızla basıp doğru tuşları doğru anlara denk getirdiğinizde karakterlerin ne kadar yükseğe zıpladıklarını, ne kadar

güzel kombo hareketler yaptıklarını görüyorsunuz. Sadece çöp temizlemek yeterli olmuyor tabii ki. Pek çok bölümde karşınıza çıkan canavarlarla da savaşmak durumunda kalıyorsunuz. Eğer bölümleri başarıyla tamamlarsanız, bölüm sonlarında -puanlamanın yanında- anahtarlar kazanıyorsunuz ve bu da saklı bölümlere girmenizi sağlıyor.

Oyun grafik açısından oldukça etkileyici, yumuşak ve gözü yormayan renklere sahip. Karakterlerin süpürge sallama efektleri bile şiirsel diyebilirim. Müzikse sizi saatlerce başında tutabilecek sakinlikte.

Eskiden ne güzeldi şeklinde nostalji yapıp atarınızı tozlu raflardan indirmek yerine yükleyin Dustforce'u bilgisayarınıza, görün bakalım bir Jedi bir süpürgeyi en etkili şekilde nasıl kullanmış. ■ Meriç Erbay Bozkurt

### Dustforce

+ Mükemmel görsellik, ilginç konu, pisliği temizlemenin getirdiği o garip anne ve ev hanımı rahatlığı

- Yakında düzelmesi muhtemel bazı hatalar mevcut

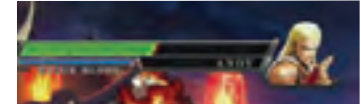
7,5

Yapım Hitbox Team  
Dağıtım Hitbox Team  
Tür Platform  
Platform PC, Mac  
Web www.dustforce.com





Yapım SNK Playmore  
Dağıtım Atlus  
Tür Dövüş  
Platform PS3, Xbox 360  
Web [www.atlus.com/kofxiii](http://www.atlus.com/kofxiii)



## The King of Fighters XIII

Fatal Fury + Art of Fighting

**P**iyasayı dövüş oyunları sardı. Bunun olacağını bana iki yıl önce söyleseniz gülüp geçerdim çünkü bir dönem, dövüş oyunları neredeyse yok olmanın eşiğindedi. Street Fighter Alpha'lar, garip garip Mortal Kombat oyunları, birbirinin tekrarı gibi gözükten Tekken'ler, bir halta benzemeyen ve tutuk Virtua Fighter'lar, sadece kızlarıyla meşhur Dead or Alive'lar derken (Ammay saydım!) dövüş oyunları, hayranları dışında kimsenin ilgilenmediği bir tür haline geldi. Yapımcılar bile oyun yapmak istemedi, varolan birkaç oyun kaldı piyasada.

Bu durum, ilginç bir şekilde tersine dönmüş durumda. Yeni çıkan her türlü dövüş oyunu birbirinden kaliteli, her biri heyecan verici. Bu furyada, yılların ismi SNK da yer alması zaten ayıp olurdu ve SNK Playmore da bir önceki KOF ayıbını örtmek üzere, yeni oyunuyla karşımıza çıktı.

### Terry Bogard!

30'a yakın karakter, bolca efekt, üçe üç maçlar, hikaye modu... Ne ararsanız KOFXIII'de! Pek çok sevdiğim Terry Bogard ile oyuna atıldım ama ondan istediğim performansı alamadım. Ver elini Iori Yagami dedim, kendisiyle rüzgar gibi estim.

Karakterler gayet iyi ama Street Fighter IV'teki dengeyi burada bulabildiğimi söyleyemeyeceğim. Bazı karakterler gerçekten diğerlerine göre zayıf kalabiliyor, bazıları daha yavaş, bazıları da maşallah, boss kıvamında bir performans sergiliyor.

KOFXIII'deki birçok eksik de yeni oyunda giderilmiş. Önemli eklentilerden bir tanesi hikaye modu. Her ne kadar hikayeden gerçek anlamda hiçbir şey anlamamış olsam da (Önceki KOF oyunlarını çok iyi takip etmemiş olmamın da etkisi vardır ama hikaye Japonların o karmaşık anlatımından da nasibini almış durumda.) bir amaç doğrultusunda hareket etmek için iyi bir eklenti olmuş. Hikaye modu

ara sahnelerle bezeli ve gayet şık çizimlere sahip olan bu sahnelerde hiçbir animasyon veya seslendirme olmaması, oyunun biraz özensiz durmasına neden olmuş; hatta bu sahnelerde karakterlerin ağızları oynuyor fakat seslendirme yok. Saçma...

Hikaye kısmındaki bir durum da rahatsızlık verici olarak nitelendirilebilir. Maalesef kendi karakterlerimizi seçemiyor, üçlü takımlar olarak hareket ediyoruz. Fatal Fury takımındır, Orochi takımındır, karakterler bizim adımıza seçiliyor. Dolayısıyla hakim olmadığınız karakterlere denk gelince bo-calamanız işten bile değil. (Tabii ki bir yandan karakterleri de zorla tanımış oluyorsunuz.)

### Eskiye elveda, yeniye merhaba

KOFXII'nin Guard Attack, Clash ve Critical Counter sistemlerini unutup, Onların yerine, daha bir Street Fighter'a yakın sistemler oyunda yer alıyor. NEO MAX süper hareketi, Hyper Drive modu, EX özel hareketler, KOFXIII'ün yeni dövüş mekaniklerini oluşturuyor.

Aynen Street Fighter'daki ve eski bazı KOF oyunlarındaki gibi, üç aşamalı bir süper barımı var. Bunun üçünü birden harcayarak NEO MAX hareketlerini yapabiliyoruz. Hyper Drive modu çok şık kombolar yapmamıza olanak tanıyor ve EX hareketleri de yine Street Fighter'daki gibi özel hareketlerin daha güçlüsünü yapmamızı sağlıyor.

Her ne kadar bir dönemin en iyi dövüş oyunlarından biri olsa ve eskiye dönüş niteliği taşıyan, dikkatle hazırlanan bir oyuna piyasada kendine yer edinmek için uğraşsa da KOFXIII benim ilgimi çekemedi. Bunda online oyunların bir türlü tam performansla çalışmaması da önemli. (Girdiğim komutlar asla bir harekete dönüşemedi ki internet bağlantım gayet hızlıdır.)

Piyasada bu kadar çok dövüş oyunu varken tercihinizi KOFXIII yönünde kullanmak için iyi nedenlere ihtiyacınız olmalı. Bendeyse bu nedenlerden pek azı var maalesef...

■ Tuna Şentuna



### Alternatif

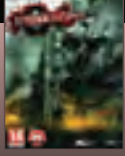
Mortal Kombat  
Super Street Fighter IV: Arcade Edition  
Ultimate Marvel vs. Capcom 3

### The King of Fighters XIII

+ Tonla karakter, güzel grafikler, hikaye modu  
- Dövüş sistemi çok çabalasa da Capcom oyunlarına yetişemiyor, online oyunlardaki yavaşlamalar sinir bozucu

7,0





Yapım **Nicholas Intoxicate**  
Dağıtım **Nicholas Games**  
Tür **Aksiyon**  
Platform **PC, PS3, Xbox 360**  
Web **www.afterfall-universe.com**

## Afterfall: InSanity

### Korku ve gerilim arayanlara

**1** 945 yılı bizim bildiğimiz gibi biter ama devamında başlayan Soğuk Savaş dönemi ne yazık ki tam da tarihin yazdığı gibi gerçekleşmemiştir... Bu dönemde ilk kez kullanılan füzyon bombası sayesinde dünyanın büyük bir kısmı zarar görmüştür, ne yapacağını şaşırın insanlar çok farklı bir hayat sürmeye başlamıştır. Nitekim aradan geçen onlarca yıl sonunda asıl savaş daha yeni başlayacak gibi gözükmemektedir ama bu sefer çok daha farklı bir boyutta...

Afterfall: InSanity, gelecekte psikolojik sorunları çözmeye yarayan bir ilaçla başlıyor ve bitiyor diyebiliriz zira biz de bir psikolog olan Doktor Tokaj karakterini oynuyoruz. Kendisi birçok hastası olan bir doktor ama aynı zamanda bir asker de. Olaylar zaman zaman farklı yerlere kapatılmış olan hastaların zamanla farklı davranışlar sergilemesiyle başlıyor. Burada aldığımız ilk görev ne yazık ki tam bir klişe: İki askerle birlikte gittiğimiz görevde tek başımıza bırakılıyor ve zaten delirmiş olan hastaları kontrol etmeye gidiyoruz. Fakat inanın, size trilyon verseler o ilk hastayı gördükten sonra herhangi bir kontrole gitmez, bulduğumuz ilk balonla peribacalarına kaçardınız. Hastalar tam olarak zombi modunda fakat yapıcılar düşmanlarımızın daha hızlı hareket etmesini istemiş olacaktı ki onlara

"hasta" adını koymuşlar. Kendileri fazlasıyla hızlı ve vurulmaları bir hayli zor ama Allah'tan iki mermide yok oluyorlar. Kullanılan Unreal Engine grafik motoru ilk başlarda harika gibi gözükse de ne hikmetse karakterlerin yamuk ve büyük kafaları fazlasıyla can sıkıyor. Hızlı rakiplerimize karşın tam olarak bir "odun" kontrol ediyor olmamıza bence oyunun en büyük eksiği; aslında bir açıdan bakınca kabul edilebilir gibi gözüküyor ama ilerleyen bölümlerde canınızdan beziyorsunuz. Afterfall'da kullanılan "Fearlock" teknolojisiyse benden tam not aldı. Etraf karardıkça karakterimizin eli ayağı titriyor ve çok daha zor hedef alıyor, bu da oyundaki gerilimi baya bir artırıyor.

Eğer karanlık içerisinden ne çıkacağı belli olmayan yeni bir oyun arayanlardansanız ve tek amacınız gerilmekse Afterfall'a bir göz atın derim. ■ **Ertuğrul Süngü**

### Afterfall: InSanity

+ Fearlock sistemi, gerçekten oyuncuyu gerebilecek ses ve ambiyans  
- Koca kafalar, rutin senaryo, denge-siz oyun yapısı

**6,5**



Yapım **Sonic Team**  
Dağıtım **SEGA**  
Tür **Platform**  
Platform **PC, PS3, Xbox 360, iOS, Android**  
Web **sega.com/games/sonic-cd-2011**

## Sonic CD

### Platform oyunlarının kralı...

**“**Sevgili kırımpimiz Sonic, çok uzun zamandır aramızda. Platform oyunları arasında vazgeçilmez olarak nitelendirilen Sonic CD, 2011 yılını kapatırken piyasaya hızlı bir giriş yaptı. İlk olarak 1993 yılında Mega Drive için piyasaya çıkan bu oyunda yorulmak bilmeyen kırımpimiz Sonic, 2011 yılında yine oraya buraya döne döne Never Lake üzerine demirlenmiş olan Küçük Gezegen'i kötü Dr. Eggman'ın (Dr. Robotnik) elinden kurtarmaya ve zaman yolculuğu yapmasına yarayan zaman taşlarını ele geçirmeye çalışıyor.

Küçük Gezegen adlı bu şirin taş parçası, ayda bir Never Lake'in üzerinden geçiyor ve anlatılanlara göre bu gezegen üzerinde zaman serbest, yani zaman ileri - geri hareket ediyor, manzaralar anında değişiyor, öyle ki belki de zaman yok o gezegende. Bunu öğrenen Dr. Eggman durur mu? Zincirliyoruz gezegeni ve yedi zaman taşını ele geçirmek için başlıyor ordu üretmeye. Amacı gezegeni parçalamak ve yedi zaman taşını ele geçirmek.

"Çiçek dalında güzeldir" atasözünü duymamış olan Dr. Eggman'ı cezalandıracak şahsiyetse tabii ki Sonic.

Her bölümde üç kısım bulunuyor. Bunlardan en sonuncusunda Dr. Eggman ile bir kışıma gerçekleşiyor. Oyunun değişen bir özelliği, zaman yolculuğu kavramı. Her bölümün ilk iki kısmında dört farklı zamana yolculuk yapılabiliyor. Bunlar şu an, geçmiş

ve iyi ve kötü olmak üzere iki farklı gelecek. Oyuncu "Time Warp" adı verilen plakaların üzerinden sıçrayarak zaman dilimleri arasında geçişler yapabiliyor. Bölümler hep şimdiki zamanda başlıyor. Sonic'in yolculuk yaptığı geçmiş ve gelecekte savaştığı yaratıklar ve karşılaştığı engeller çeşitlilik gösteriyor. Geçmiş ve gelecek arasında hareket ederken geçmiş zamanda bir robot üreticisi yok etmeyi başararsanız, gelecekte karşınıza çıkan robotlar daha az sayıda oluyor ve bu bölümü geçmek daha da kolaylaşıyor. Hiçbir şey yapmadan doğrudan gelecek zamana giderseniz, bu durumda oldukça ölümcül düşmanlarla karşılaşmanız mümkün.

Kısacası müzikleri, özel saldırıları ve renkli manzaraları ile gözümüzü üç boyutlu oyunlardan alıp kendisine çevirmeyi başarıyor Sonic CD. "Platform oyunu severim, eh, yolculuk yaparken de iyi gider bir Sonic." veya "Konsolda bir görelim bakalım şu Sonic'i, nasılmış." diyenlerdenseniz Sonic CD tüm eğlencesiyle biçilmiş kaftan. ■ **Meriç Erbay Bozkurt**

### Sonic CD

+ Nostaljik pikseli görsellik, ilginç konu, oyun içi ekstralar  
- Sonic hayranları temelinde yapılan değişikliklerden memnun kalmayabilir

**7,5**





Yapım **Futuremark Games Studio**  
Dağıtım **Futuremark Games Studio**  
Tür **Strateji**  
Platform **PC, Xbox 360, Mac, iOS**  
Web **www.unstoppablegorg.com**



## Unstoppable Gorg

### Orada, bir uzaylı var uzakta

“Koridor” tarzı oyunlar, şüphesiz günümüzde en çok oynanan oyunlar arasında. Bu tarzdaki oyunların gelişimiyle birlikte iyice gün yüzüne çıkan “savunma” türü oyunlara başta Facebook gibi platformlar olmak üzere birçok farklı yerde, milyonlarca kişi tarafından zevkle oynanıyor. Kuleler kurarak, akın akın gelen düşmanı yok etmek gerçekten eğlenceli ama konu Unstoppable Gorg olunca önce bir durmak lazım.

Unstoppable Gorg üs savunma bazlı oyunları alıp resmen bir adım daha ileriye taşımış. O bildiğimiz “düşman öldürdükçe para kazan, kazandığınla da bina yap” felsefesi oyunun sadece arcade kısmında bulunuyor. Unstoppable Gorg temel olarak bir

uzay üssünden ve etrafında bulunan üç ve daha fazla halkadan ibaret bir oyun. Bu halkalarda bulunan belirli noktalara “Solar Generator” yaparak kendi gelirimizi sağlıyoruz. Kuracağımız “Research Lab”lerle oyun sonunda cihazlarımıza ekleyebileceğimiz maksimum upgrade imkanı için puan sağlıyoruz. “Blast Cannon”, “Missile Luncher” ve “Vulcan” gibi silahlarımız sayesinde üssümüze yok etmeye çalışan düşmanlarımıza karşı koymaya çalışıyoruz. Her silahın ve hatta her binanın iki adet upgrade’i bulunuyor, bu sayede düşmanlarımızı daha hızlı yok edebiliyoruz. Oyunun üzerine kurulu olduğu çemberlerse bence Unstoppable Gorg’u en eğlenceli kılan asıl nokta; çünkü her çember üzerindeki savunma silahımızı, çemberin istediğimiz

yerine sürükleyebiliyoruz. Düşman her seferinde farklı bir rota izleyerek aramızdan geçmeye çalışıyor ve bu rotayı üssümüze açılan yeşil çizgiyi izleyerek anlamak mümkün.

Birçok farklı düşmanın ve silahın bulunduğu bu hızlı ve bir o kadar da eğlenceli oyunu en azından bir kere oynamanızı tavsiye ediyorum. **Ertuğrul Süngü**

### Unstoppable Gorg

+ Farklı bir oyun yapısı, üs kurma ve korumaya çalışma

- Bir yerden sonra sıkabiliyor, ilerleyen bölümler gözden yaş getiriyor

8,0

## ScaryGirl

### Tutmayın küçük kızımızı

XBLA oyunları gün geçtikçe daha da kaliteli bir görseleğe kavuşuyor, yoksa bu ScaryGirl’e özel bir durum mu?

Bunun araştırmasını şu an yapamıyorum lakin bilmelisiniz ki ScaryGirl son derece güzel grafiklere sahip.

Kimliğini bulmak için büyük bir maceraya atılan, ufak bir kızı kontrol ediyoruz. Kızımız Corpse Bride’den fırlamış gibi bir görünüme sahip ve bir kolu da koldan öte, bir ahtapot kolu gibi çalışıyor. Ufak bir kız olmasına da aldanmayın, kendisi gayet iyi dövüşüyor.

Zaman zaman üç boyutlu taklidi yapan, iki boyutlu bir ortamdayız. Çizgisel bir yolumuz olsa da engelleri aşmak için bazen farklı yollar deneyebiliyoruz. Çevresel engellerin yanında, elbette ki tonla yaratık da bizim düşmanımız. Bulduğunuz bölüme göre farklılık gösteren bu düşmanlarımızla baş etmenin yolu da savaşlardan geçiyor.

ScaryGirl hafif ve ağır saldırılar yapıyor ve bunlardan birer kombo oluşturmak çok kolay. Aslına bakarsanız, oyun genel olarak çok kolay ve bu seçimin de oyunu küçük oyuncuların kolaylıkla oynayabilmesi için yapıldığına inanıyorum. Düşmanlarını sersemlettikten sonra ahtapot koluyla tutup fırlatabilir veya diğer düşman-

ların suratına çarpabiliyor kahramanımız. Savunma olarak da balondan bir kalkan kullanıyor ama bu da pek fazla dayanmıyor. Eğer bir düşmanınız size ateş ettiyse bunu ona geri yollamak için son saniyede kalkanı devreye sokmak yeterli oluyor.

Oyunda sadece tek bir para birimi var, onlar da çeşitli kristaller. Bir bölümdeki tüm kristalleri toplayamıyorsanız bilin ki Feather gücünüz eksiktir. Kristaller ScaryGirl’ün kendine yeni güçler almasını sağlıyor fakat yeni hareketlerin -Feather dışında- oyuna pek az katkısı bulunmakta. Feather, havada daha fazla süzülebilmenize olanak tanıdığı için oynanışınızı da etkiliyor, o yüzden bu gücü kullanarak önceki bölümlerde kalan kristalleri de toplayabilirsiniz.

Dediğim gibi daha çok küçük oyunculara yönelik hazırlanan bir oyun ScaryGirl. Ne çok orijinal, ne de inanılmaz eğlenceli. Ben beğendim ama bir kez daha açıp oynayacağımı da sanmıyorum.

**Tuna Şentuna**

### ScaryGirl

+ Görseellik ve atmosfer çok iyi, karakterin hareketleri çok yumuşak

- Oyunu bir kez tamamladıktan sonra geri dönmek istemeyebilirsiniz, genel olarak oyun pek kolay

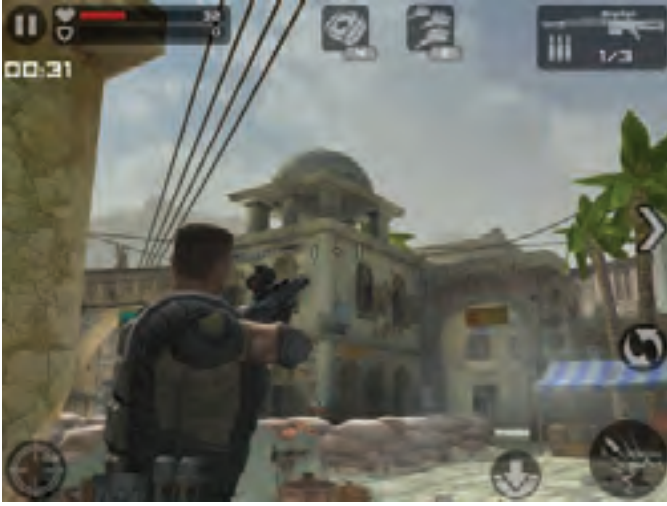
7,8



Yapım **TikGames**  
Dağıtım **Square Enix**  
Tür **Platform**  
Platform **Xbox 360**  
Web **www.scarygirl.com**







## Frontline Commando (Android)

### Son bir görev

**P**iyasada en iyi grafiklere sahip cihaz bir dönem PSP idi. O küçük ekranda nasıl öyle grafikler oluyordu, bir dönem bana çok ilginç geliyordu. Sonra iPhone piyasaya çıktı, yavaş yavaş daha iyi grafiklere maruz kalmaya başladık. Ardından Android cihazlar sessiz sedasız geldi, hiçbir özel iddiası olmayan oyunlarda, çok fantastik grafikler görmeye başladık. Frontline Commando da bu oyunlar arasında yer alarak gözlerimizi kamaştırmaktan geri kalmıyor.

Görsellik kuşkusuz ki Frontline Commando'nun en çok dikkat çeken özelliği. Yalnız oynanışı da küçümsemek istemem. Bir kere -çok önem verdiğim- vuruş hissiyatı burada kendini gösteriyor. Karakterimiz ekranın sağına - soluna dokunarak belirli bir alanda

yer değiştirebiliyor ve dilediğiniz zaman siperden kafasını kaldırarak düşmanlarını vuruyor. Nişan alıp ateş etmenin neticesindeki hissiyat gayet güzel, düşmanınızı vurduğunuz net bir şekilde anlayabiliyorsunuz.

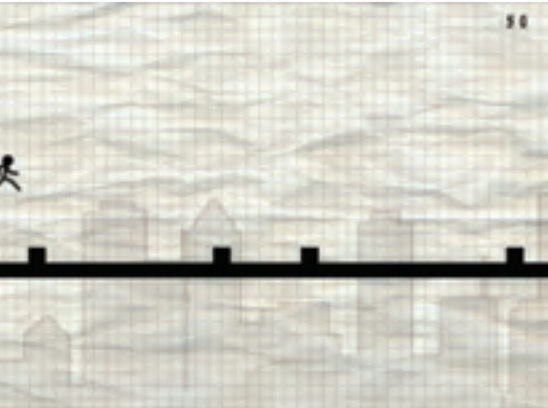
Oyunun zorluk derecesi şurada etkin ki siperde kaldığınız süreçte yaralanmıyor olsanız da kafanızı çıkardığınızda kurşunları yiyorsunuz. Bundan daha da kötüsü, bazı bölümlerde güvendiğiniz, ardında kendinizi evinizde gibi hissettiğiniz o parapetler parça parça dökülebiliyor. Bu da düşmanlarınızı daha hızlı bir şekilde yok etmenizi gerektiriyor, yoksa yeri öpüyorsunuz. Bu durum genellikle boss karşılaşmalarında karşınıza çıkıyor ama hiçbir boss mücadelesi sizi oyundan bezdirecek kadar zor

değil neyse ki.

Bölüm sonlarında kazandığınız paralarla daha iyi silahlar alabildiğiniz oyunda, altınlarla da özel saldırılar veya yardımcı ekipmanlara kavuşabiliyorsunuz. Tabii ki altınları kazanmak çok zor ve oyun yapımcılarının, bu bedava oyundan para kazanması da gerekiyor. İşte bu altınları dilerse, para verip alabiliyorsunuz. Pardon, biz Türkiye'deydik değil mi? Elveda altınlar... **Tuna Şentuna**

Yapım **Glu Mobile**  
Tür **Aksiyon**  
Platform **Android, iOS**  
Web [www.glu.com/game/frontline-commando](http://www.glu.com/game/frontline-commando)

**8,8**



## Line Runner (Android)

### Gözlerin mi hızlı, ellerin mi?!

**B**ust 'n Rusk ta (Bkz. Bağımsız Oyunlar Bölümü) yeterince gözlerimi yordüğüm yetmemiş gibi, tamamiyle bozulsunlar diye biraz da telefonun ekranına bakayım dedim ve gerçekten sinir sahibi oldum.

Bu ne zor, ne büyük dikkat isteyen bir oyundur arkadaş! Aslında çok ufak ve basit bir oyun olduğu için burada tanıtımını bile yapmayacaktım oyunun lakin hırs edip başında o kadar çok zaman geçirdim ki sizin de bu mücadelede yer almanızı istedim.

Oyundaki amacımız müthiş basit. Hiç durmadan koşan, Cin Ali benzeri karakterimizin blok şeklindeki engellere çarpmasını önlemeye çalışıyoruz. O koşuyor, biz yuvarlanıyoruz. O koşuyor, biz zıplıyoruz. Az mı zıpladık? Çarpıp ölüyoruz. Çok mu zıpladık? Bravo, o engeli aştınız. Nerede az zıplamanız gerektiğine, nerede yükseğe atlamanızın daha iyi olacağına siz karar veriyorsunuz. Ve tüm bunları yaparken refleksleriniz devreye giriyor çünkü oyun hızlı. Zıpla, yükseğe zıpla, hemen yuvarlan, şimdi bir daha zıpla, daha yükseğe, bir kez daha yükseğe, yuvarlan... Tamamiyle dikkatinizi ve el ve göz koordinasyonunuzu ölçen bir oyun Line Runner. Eğer oyunda başarılı olduğunuza inanıyorsanız, online ortamda skorunuzu paylaşmakta da özgürsünüz.

Ne var ki ben dünyada bazı uzaylıların yaşamakta olduğunu da keşfettim araştırmalarım sonucunda. Öyle puanları elde etmek için insan olmak yetmez bana sorarsanız.

Bedava bir oyun olan Line Runner çok yeni bir oyun da değil. Android ve iPhone sahiplerinin hemen indirip oynayabileceği bir oyun. Bakalım siz kaç metre koşacak, kaç metre sonra gözlerinizden bir tanesinin ekrana düşmesine şahit olacaksınız...

**Tuna Şentuna**

Yapım **Djinnworks**  
Tür **Platform**  
Platform **Android, iOS**  
Web [www.djinnworks.at/?p=150](http://www.djinnworks.at/?p=150)

**8,2**







## All That Matters

Büyük aile

**D**uygusal bir girişle başlayan oyunumuz, hiç beklemediğimiz bir şekilde. Şahane bir müzikle bezeli bu girişin ardından öğreniyoruz ki ailemizi bulmamız gerekiyor çünkü karakterimiz biraz kayıp bir kişilik. Bölümlere ayrılmış olan oyunda, amacımız aile üyelerini her bölümde çıkışa ulaştırmak. Bir kişi varsa onu kurtarmak yeter. İki kişiye ikisini de kurtaracağız. Üç, dört derken beş kişiye kadar katılım oluyor ve işler zorlaşıyor. Her aile üyesinin kendine has bir özelliği bulunmakta. Bir tanesi

havadan iki kez zıplayabiliyor, bir tanesi hızlı yuvarlanıyor... Karakterlerin özelliklerini kullanmak da birçok engelle dolu olan bölümleri bir bir aşmamızı sağlıyor. Kafamızı kullanmamız gerekirken, hızımızı da kullanmamızı isteyen All That Matters, bir ekip işi aslına bakarsanız. Ali Batı yetenekleri organize etmiş ve bu güzel oyunu ortaya çıkarmış. Kendisini tebrik ediyoruz. ■

Tür **Bulmaca / Platform**  
Yapım **Ali Batı**  
Web [tinyurl.com/alibati](http://tinyurl.com/alibati)

9,1

## Bust'n Rush

Hız, çeviklik, adrenalin

**K**endi hayatını bir şekilde idame ettiren insan irisi Kovo'nun mekanına bir uzaylı dandanır ve yaşadığı yeri cehenneme çevirmeye başlar. Kovo da buna sinirlenir, başlar koşmaya. Koşmak ama ne koşmak... Önüne geleni yıkar, yıkamadığının üstünden, yanından basar geçer Kovo. Amacı o uzaylıyı, geldiği yere geri yollamaktır.

Hikaye hoş ama gereksiz zira bu oyunu öyle bir hızla oynayacaksınız ki hikaye arka planda kalacak. Her bölümde birtakım cisimleri yok

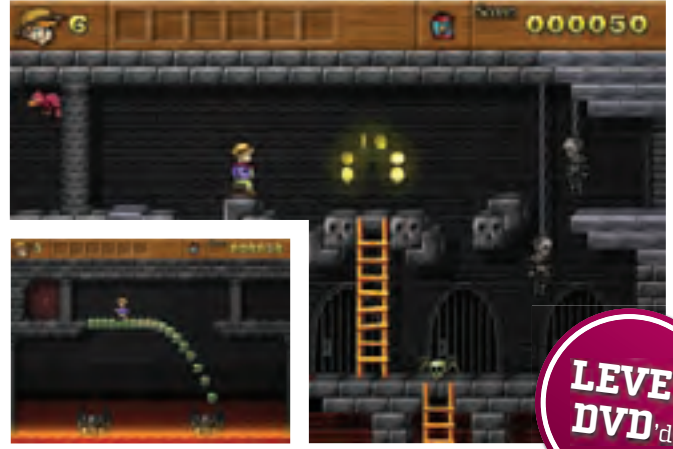
etmek veya belirli bir süre hayatta kalmaya çalışmak gibi görevlerimiz oluyor. Karakterimiz kendi kendine koşuyor ama sizin komutlarınızla da ya daha hızlı gidiyor, ya frenliyor ya da sağa veya sola geçiş yapıyor. Kovo'yu raylar üzerinde ilerleyen ve sizin komutunuzla ray değiştirebilen bir adam gibi düşünebilirsiniz. Mavi cisimleri patlatıp geçen Kovo, kırmızılara çarparsa direkt olarak ölüyor. Aynı şekilde çevredeki engeller de onun macerasını sonlandırabiliyor. ■

Tür **Aksiyon**  
Yapım **Techtonic Games**  
Web [www.techtonicgames.com](http://www.techtonicgames.com)

9,2



LEVEL  
DVD'de



## Midnight Mansion HD

O nasıl ev?!

**Ö**ncelikle belirtmek isterim ki bu oyunu biraz pahalıdan satıyorlar. 17\$ vermem ben bu oyuna ama belki siz, iki boyutlu platform oyunlarına bayılmaktasınızdır, bir Mac sahibi olduğunuz için oynayacak oyun bulamıyorsanız, o zaman bu oyuna da bir şans verirsiniz. Adımızın Jack Malone olarak belirlendiği Midnight Mansion HD, eski tip iki boyutlu oynanışıyla dikkat çekiyor. Grafikler tarz sahibi olmadığı için durum biraz sıkıcı. Tam 11 tane evin içerisine giriyor, bin türlü engelle karşılaşılıyor ve çeşitli

renklerde anahtarlar bularak o evdeki gizli hazineleri bulmak için çabalıyoruz. Oynanış her anlamda geçmişe gönderme yaptığını bize göstermekte. Öyle ki ekran ekran ilerliyor oyun ve bir ekrandan dört farklı mekana bile geçebiliyorsunuz. Bu da yönünüzü şaşırmanıza ve birçok mekandaki hazineleri kaçırmamanıza neden olabiliyor. Oyunun tat kaçırıcı kısmıysa hiç orijinal olmaması, pahalı olması. ■

Tür **Platform**  
Yapım **ActionSoft**  
Web [www.actionsoft.com](http://www.actionsoft.com)

6,0

## Alter Ego

Ben sen isem, sen kimsin?

**B**u oyun bir nevi, All That Matters'ın bir kısmı gibi. All That Matters'da, karı koca birlikte hareket edebiliyor, burada da karakterimiz ve ruhani ikizi birlikte ilerliyor. Daha doğrusu, siz ileri giderseniz, o geriye gidiyor. Siz yukarı çıkarsanız, o aşağı iniyor. Öyle böyle derken de bir ton bölümü geçmeye çalışıyorsunuz. İşin güzel tarafı ikizinize yer değiştirmeniz mümkün olabiliyor. İşin kötü kısmı ise bunu sadece birkaç kez yapabiliyorsunuz. Yani dikkatli düşünmeli ve hareketleri-

nizi önceden hesaplamalısınız. Bu oyunla ilgili size daha fazla bir şey anlatamayacağım zira beni fazla eğlendirmedir. Olayın bulmaca tarafı çok üstüme gelince, ben de daralıyorum. Mesela Bust'n Rush gibi oyunlar bana daha çok hitap ediyor. Fazla düşünme yok, hesap yok. İnsanlar yaşlandıkça daha yavaş aktivitelere yönelir, ben daha hızlılarımı arıyorum. Ben bunu düşünürken siz de oyuna bir göz atın bari. ■

Tür **Bulmaca / Platform**  
Yapım **RetroSouls**  
Web [www.retrosouls.net](http://www.retrosouls.net)

7,4



LEVEL  
DVD'de



Şefik  
**AKKOÇ**Tuna  
**ŞENTUNA**Ahmet  
**ÖZDEMİR**Ertuğrul  
**SUNGÜ**Cem  
**ŞANCI**

6'6"

6'0"

5'6"

5'0"

**OLAĞAN ŞÜPHELİLER**

Bazı oyunlara hak ettiği kadar fazla puan verdiği ve firmalardan milyonlarca dolar para kopardığı iddia edilen beş şüpheli hakkındaki polis raporlarını okumaya hazır mısınız?

Not: LEVEL'deki her yazı ve her inceleme, yazarın kendü görüşünü yansıtır. Bu dosya konusu da bir nevi ikinci görüşlerden oluşmaktadır ve yarı mizahidir. Konuyu farklı yerlere çekmeye, sansasyonu yaratmaya ve ortaklığı kanıtlamaya çalışanları şimdiden görmezden geldiğimizi belirtmek isteriz.



## ALICE: MADNESS RETURNS SORGULANAN: ERTUĞRUL SORGULAYAN: TUNA

Bu oyunu ben de Ertuğrul gibi grunca bir süre bekledim. Her çıkan fragmanına avına koşan bir puma edasıyla yaklaştım, açıklanan her türlü bilgiyi anında okudum. Sonra oyun piyasaya çıktı ve...

Ertuğrul'a bir eciğde enliyorum aslında, Alice'in American McGee'nin elinin değdiği versiyonu çok güzel bir oyunda ve nispeten eski olmasıyla da kafanda hoş anılarla durmaktaydı. Nolasıyla bu oyuna, sıradan bir oyunmuş gibi yaklaşmamız mümkün değildi Ertuğrul'la birlikte. Ne var ki Ertuğrul oyunu sevmek için kendini o kadar şartlanmış olacak ki gerçekleri de görmek istememiş.

Alice'in karanlık dünyası, halihazırda var. Karakterler tanımlı, bir önceki oyun sayesinde mekanların uc uşağı hep yukarı nasıl olacağı belli. Spicy Horse ise ne yapmış, bu nimetlerin hiçbirinden yararlanmamış. Ertuğrul görsel özelliğinin çok kaliteli bir şekilde kullanıldığını söylemiş. Ertuğrul...

Hani o görsel özellik? Hani o kalite? Burada bir tane orijinal, dikkat çeken, akılda kalan bir tasarıma var mı? Mesele BioShock'ı hatırla. Anında hatırladın değil mi mekanları... Ben Alice'i düşündüğünde birkaç tane renk geliyor gözümün önüne, o kadar. İnsanlar sıfırdan, sadece kafalısındaki yazıp çizerek herika dünyalar oluşturunyorlar. Spicy Horse varolanı bile kullanmayı becerememiş. Yazık.

Anıl sorunun bu değil, oynanışın tanımlarıyla bir facia olduğunun incelemenece yer alınması. Ne Vorpai Blade ile savaşmak, ne de diğer silahları kullanmak eğlenceli. Düşmanlarda zaten yapay zekadan eser yok, iş sadece silahları düzgün sallanmaya bakıyor. Savaş kıvrımı çıktım, Alice'in platform kısımlarındaki müthiş tutek hareketleri nedir? Bunları nasıl görürsün ey Ertuğrul! Alice'in dünyası zaten dikkin bema sorarsan, bir de oynanıştan zevk alamayınca durum hepten sıkıcı olmuştur.

Alice'in köçülerek oynatıldığı deliklere girilebileceğinden de bahsetmiş Ertuğrul ve bu durum hoşunda gitmiş. Bana sorarsanız da bu köçülme işi o kadar zorlama olmuş ki bu özellik oyunda hiç olmasa bile, hiçbir eksikliğini hissetmemişiz.

Zaten Alice'in adının, oyun çıktıktan sonra hiçbir yerde geçmemiş olması, bir daha herhangi bir özellikleriyle kendinden bahsettiremeyeceği de oyunun devallidiğinin açık bir göstergesidir. Eğer Ertuğrul'un dediği kadar olsaydı, en azından birkaç öneri listesinde yeri olurdu.

İncelemenin sonlarına doğru, Ertuğrul da oyundaki hatalara değinmiş aslına bakarsanız, ilk oyunun üstüne bir şey katamamış. diye belirtmiş fakat bu, oyuna verdiği puana etki etmemiş.

Bence Ratchet & Clank'ın oyun mekanığı ile Psychonauts gibi oyunlardaki yaratıcılık bu oyunda kullanılsaydı, Alice: Madness Returns bir klasik olabilirdi. Ertuğrul'un verdiği

puansa bu oyuna kesinlikle yakışmıyor.

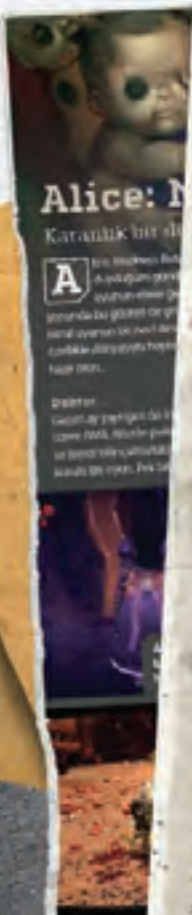
Bence en fazla, taşın suyunu çıkartsan, "C" puan alırdı Alice. Daha fazla-

si için daha çok uğraşmalıydı, daha yaratıcı olmalıydı, her şey kesinlikle

bir üst seviyede olmalıydı. Alice, EA'nın bir daha kolay ortaya çıkar-

mak isteyeceği bir isimden çok uzak nas-

ıvesef. Belki yıllar sonra, adam gibi bir yapısıyla tekrar hayata döndürülebilir.



wc  
la  
bo  
ed  
no  
un









## DEUS EX: HUMAN REVOLUTION SORGULANAN: TUNA SORGULAYAN: CEM

Oyumu esleim çoğunuz benim gibi uzun yıllar beklediniz. [Redacted] Deus Ex isminin oyun dünyasındaki geçmişi, amirani anlarmaya kalkarsam, şimdi sayfaları saymaz ama şu kadarını söylemem lazım ki de-nimste bazı oyun yapımcıları, çok büyük teknik olanaksızlıklara rağmen insan beyni-ninin en büyük mucizelerini gerçekleştirerek, bugün bile hepimiz göziştan oyunlar yapmayı beşardılar. [Redacted]

Wesela, 1988'lerde daha grafik kartı diye bir şey yokken, siyah D08 ekranında ünyanın ilk 04 boyutlu sand-box uzay simülasyonunu yapan David Hrabec bunu da yetinmedi, 1990'larda aynı oyunu geliştirip gelişmiş 3D grafiklerle sonsuz büyüklükte bir uzay yaratarak oyun-ulara sonsuz bir keşif, keşif ve ticaret imkanı sundu. Üstelik bunu 720K boyut-tundaki minietik bir yapımla yaptı. Bu tarihlerde bilgisayarlar ancak bişip bişip diye sesler çıkararak soğuk ofis makineleri idi.

Yetmedi, 15 sene önce, insanlar PC'lerinin başında, soğak kapalı odalarda ta-vuk gibi şekerekle atış ettikleri Wolfenstein ve Doom gibi embeşli oyunların başında, zaman harcerken, Bethesda diye bir yapımcı, binlerce yazayan köy ve İngiltere'den daha büyük bir oyun alanı ile Elder Scrolls isminde bir RPG oyunu yarattı. Hepini-zin'dudağı uçukledi.

İşte, oyun dünyasına bir zamanlar boşa gibi düşen bu efsane oyunlardan birinin çok uzun zamandır beklenen devamı, Deus Ex: Human Revolution için hepimiz çok heyecanlıydık, hatta oyunu kimseye bırakmadan incelemek için hazırlık da yapıyorduk ama oyunun çıktığı ay çok gıali uluslararası bir operasyon için Güney Kutbu'na gitmek zorunda kalınca, oyunu inceleme görevi de Tuna'ya kaldı.

Şimdi Tabii, hepimiz oyun reklamlarının yaratıcı parafidelerine çok kez kapılıp da belki de biç beğenmeyeceğimize bir oyunu satın almışızdır. İşte Deus Ex'in bende uyandırdığı his tam olarak buydu. [Redacted]

Ayarlanmayınca müthiş reklamlar ve görüştü oyun içi videolarla insanları doldur, doldur, doldur. Merkezde Diliççaktı mesajları yoll-la, yolla, yolla. Sonra da oyunu salla, salla, salla. Bir - iki parça da upgrade

Oyun alanı dediğimiz şeyler de - beş tane soğaktan oluşan kapalı çocuk perkları gibiydi. O sokaklardaki binalar, kapılar, pencereler dışı duvar.

Sadece görüntüleri var ama içi yok. [Redacted]

Eğerventer zengin gdfundör sandık, neycesanlandı ama geçer hep-i gör boyamayı. Toplanan heç - altı çeşit silah var. Onlara da

iki - üç çeşit meşin lütfetmeler. Bir - iki parça da upgrade

yapabiliyorsun. İnsanoğlu aldıkları ortapagda bile bir çeşit

kılıç yaparken, bu kadar "pirketleşmiş" bir dünyada farklı

farklı şirketlerin, bir bir çeşit farklı silahı olmaz

mi? Ayrıca envantere her silahtan bir tane koyma

zinciri nedir arkadaşım? Sokakta çarışma vakıyor,

50 tane adam kesiyoruz, uzeclerinden sebip gibi

silah düşüyor ama sadece mermilerini alabiliyoruz.

Heran mermiyi alınca silah da yok oluyor. [Redacted]

Birekin oyuncular

loof toplanın, gidip ticaret yapın, başka silahlar

alsın, yeni mühimmat alsın. Ama yapımcı oyunu zaten

yetistirecekti, oyun beş kere ertelense, o kadar çok

seyayı nasıl yaratıp da oyuna koysun, değil mi?

Aynı Race gibi, Deus Ex de sınırsız özgürlük vaat eden

bir sandbox oyunuydu gibi lanse edilip görünmez duvar

ların içine sıkışmış dar oyun alanlarındaki sığ bir oyun

olarak büyük hayal kırıklığı yarattı. Notus "7"den fazla

olmazdı.











## UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPT.

SORGULANAN: AHMET  
SORGULAYAN: TUNA

Bir oyun çoktan hatırlımdan silindi bile ama ikinci oyunu unutacak değilim. Ahmet'in de benim ağırdan işlettiği gibi, Uncharted 2 öylesine bir oyundu ki oyuncuyu bir, hindeymiş gibi hissettiriyor, oyunu izleyen de sinema koltuğuna oturmuştu gibi. Tamam, iyi, güzel, Uncharted 2'ye hayaldik, bitti. Üçüncü oyuna geçtiğimizde biz ne karşıladı sevgili Ahmet, ikinci oyunun aynı! [Redacted]

Yapımcılar öylesine yan gelip yattık ki Uncharted 3 tek bir adam bile ileri gidermiş. Ahmet'cim, demişsin ki soluksuz ilerleyiş bir macera... [Redacted]

Bir kere bu oyun soluksuz ilerlemiyor, aksine bugün ne zaman olacağı, nerede karşılaşma ne çıkacağı o denli aşikar ki inanılmayacak bir şey oldu ve ben oyunda sıkıldım! Evet, Uncharted 3 beni soluksuz bıraktığı yerde... Evet, tam olarak soluksuz bıraktı ve öldüğüm yere yığıldım. [Redacted]

Ahmet, eğer senin anlattığın gibi oyun soluksuz ilerlemeydi, zorlama bulmacaları oyun kesintiye uğramazdı. Nele bu bulmacaların bazıları o kadar italeme oraya konmuş ki sırf biz çözelim, ardındaki çözen kalkın da kötü adamlara elde ettiğimiz bilgiyi tepsiyle sunalım. Ben zaten biliyordum o bulmacayı çözduğümde ortaya çıkacak olan nesneyi gelip alacaklarını? Zaten biliyordum o kapıdan daha çıkmadan takip edildiğimizden ötürü bulunduğumuz mekanın basılacağı? Lütfen artık bu kışkırtılardan uzak duralım; üçüncü oyuna gelmiştik burada!

Hakkı olduğun bir konu var Ahmet, demişsin ki oyundaki özgürlük kısıtlamaları bazılarınca sınırlı olabilir. Çok doğru bir tespit. Ben bir yerê gitmek için ille spartan bariz olan A yolunu kullanmamalıyım böyle bir oyunda. Sen de yap Assassin'a Creed'deki veya Infamous'taki gibi bir bölge, ben istediğim yere, istediğim yoldan ulaşayım ama yok, oyun diyor ki benim çıkıntı koyduğum yerden tırmanacaksın, benim belirlediğim katarlarda yürüyeceksin. [Redacted] Daha ilk bölümde, Nathan'in küçükliğinde oynarken bu kısıtlamaların can sıkacağı belliydi zaten.

Detaylarla bezeli grafikler demişsin Ahmet, bu konuda haklısın. Yalnız ben oyunda her kişinin parıl parıl parlamasına, renklerin doygunluk oranının 255'e çekilmesine ne artık anılar veremiyordum! [Redacted] Biz dünyayı bu kadar renkli görüyoruz ki? Tamam, soluk tonlar da kötü algılanabilir ama bu kadar parlaklığın anlamı yoktu. Hem senin dediğin o detaylar, her ne kadar doygunlukla iyi olsa da bu kadar net görüldüğü için hataları da gösteriyor ki yapımcıların bazı bölgeleri uğramak istemediğini de yer yer senin de gördüğüne eminim.

İncelemende bahsetmediğin çok kritik bir konu daha var ki üçüncü oyunda bunun hala çözülememiş olmasına aklım ermiyor. Bu denli gerçekçi bir macera oyunu olmaya çalışan oyunda, peder ben silahla atış ettiğimde o kursun düşmanın sendelemesine yol açmıyor? Kolundan vursam da silahı düşse, bacağından vursam da koşarken yere kapaklanma veya sendemesi? Ben hals o kursun düşene lahet etti mi, bunu tahmin etmeye çalışmamalıyım; [Redacted] Bu konuyu es geçmiş olmamalıydın sevgili Ahmet!

Bana sorarsan Ahmet'cim, Uncharted 3 iyi bir oyun ama kesinlikle mükemmel değil. Online bölümün oyuna eklenmesi de kuşkusuz ki iyi olmuş ama yapımcıların bariz bir şekilde tepbellik ettiği, varolan temellerin üzerine bir yenilik getirmek için çabalamadığı gerçeğini değıştirmiyor. Sen bu oyuna "9.8" puanı uygun görmüş olabilirsiniz ama ben "8.3"ten bir gram otağını vermezdim...



Yeni bir oyunun çıkması hep sadece tek bir oyun... [Redacted] Bu oyunun çıkması hep sadece tek bir oyun... [Redacted] Bu oyunun çıkması hep sadece tek bir oyun... [Redacted]

Uncharted 3: Drake's Deception  
9.5





Ertağral Sängä

ROLE

PLAYING

GÜNLÜKLERİ

**S**öyle bir geçmişe bakınca temiz 12 yılını FRP ve fantastik işlere verdiğimi görüyorum. Geçen yıllar içerisinde sadece bu konu ile ilgili yüzlerce kitap, kim bilir kaç tane film izledim. Oyun yöneticiliği yaptığım oyun sayısınıysa birkaç yıl önce çoktan unuttum... Nitekim her fırsatta değindiğim bir nokta var ve o artık ülkemizde çok ender rastladığımız bir durum; FRP muhabbetleri... Tabii ki her arkadaş grubu kendi arasında konuşuyordu bu konuları ama hiçbirisi bir anda iki kişinin ettiği muhabbette yandan damlayan ve konuya dahil olan bir yabancıya olduğu gibi bir ortamı artık bulamıyor ne yazık ki... (Bu arada temel olarak biz 1999 FRP kitlesi aşağı yukarı böyle tanıştık ve kaynaştık.) İşte bütün seslerin kesildiği yerde devreye giriyor FRPNET, ben ve benim gibilerin muhabbet açlığını sanal bir yolla da olsa doyuruyor. İçerisinde her türlü fantastik dünya için ayrı ayrı işlenmiş konu başlıklarından tutun da, efsane yazarlarla röportajlara kadar sonu gelmez bir bilgi yığını bulunuyor. Belki birçoğunuz hatırlıyordur, çok sevgili dostum Kayra Keri Küpçü ile daha önce bir röportajımız olmuştu. Nitekim yeni bir röportajın vakti çoktan gelmişti. Neden mi? Çünkü FRPNET giderek büyüyor, gelişiyor ve siz FRP severleri haberdar etmek benim görevim de ondan...

**Kayra selam, ne haber? Önce bir insanlık edip durumunu sorayım istedim. Hehehe... Hemen akabinde de bilmeyenler ya da ola ki duymayanlar için bize biraz FRPNET'ten bahsetsene, sonra insanlar "Nereden çıktı bu konu şimdi?" diye kalsınlar.**

Teşekkür ederim canım arkadaşım, iyiyiz işte. Hayatın koşturmacası içerisinde yuvarlanıp gidiyoruz. (İnsanlık edip cevap vereyim dedim.)

FRPNET sitesi, FRP severlerin yakından tanıdığı bir site aslında. 2004 yılında kurduğumuz site, ilk başlarda FRP üzerine sohbet edilen ve ufak-tefek haberlerin de duyurulduğu bir yapıdaydı. Zaten FRPNET'i de fantastik bir IRC (o zamanlar çok meşhurdu) server kuralım diye açmıştık. Sonrasında IRC server masrafları pahalı gelince biz de site olarak devam edelim dedik. Nisan 2004'te, insanlara FRP hakkında bilgiler verelim, haberleri duyuralım, diyalardan bahsedelim dedik ve şu anki sitenin temellerini attık. O zamanlarda pek az olan içeriğimizi çok çalışarak, ailemize yeni yazarlar katarak geliştirdik ve şu anda Türkiye'nin en geniş içeriğine sahip bir fantastik portal haline getirdik.

Aramıza her geçen gün yeni yazarlar katılmaya devam ediyor ve onların da katkılarıyla sitemiz her geçen saat gelişmeye devam ediyor.

**FRPNET v3.0'a neden geçildi? Her şey iyi gibi gözüküyordu? Bu değişimin sebeplerini biz de öğrenebilir miyiz?**

2004 yılında sitemizi ilk kurduğumuzda kısıtlı olan HTML bilgimle bir şeyler yapmaya çalışmıştım. Aslında tasarımsal anlamda kötü değildi ama geçen zaman içerisinde web yapılarının da gelişmesiyle yavan bir hal almaya başladı. Bunun üzerine ben de biraz yapıyı değiştirdim. O sırada zar tutan pençe logomuz da ortaya çıktı. Bunun üzerine FRPNET v1.5 açıldı. İlk yapıdan tek farkı tasarımın biraz değişmiş olmasıydı. İlk dönemde kullanılan, varsayılan 800x600 çözünürlüğe oranlı yapıdan ziyade 1024x768 çözünürlüğe hitap eden bir tasarıma geçtik fakat değişen çok bir şey olmamıştı. Site yine statik yapıdaydı. Daha sonra 2008 yılında yapısal bir değişikliğe gittik ve site tasarımı tamamen değişti. (Biz buna FRPNET v2.0 demiştik.) Daha dinamik ve görsel anlamda daha tatmin edici bir yapıya geçmiştik. Haberlerimiz daha çok okunmaya başlandı, sitemiz daha çok göze hitap etmeye başladı ancak teknik anlamda bazı yetersizliklerle karşı karşıyaydık. Bunların hepsini değerlendirdik (Askerde değerlendirmek için bolca vaktimiz oldu.) ve sitemizin Art Direktörü İlker Kardeş ile oturup böyle bir yapıya geçmeye karar verdik. Hem teknik olarak bizim isteklerimize cevap versin, hem de görsel olarak fantastik kurgu ve FRP severleri tatmin etsin dedik. Bunun sonucunda ortaya FRPNET v3.0 çıktı. Böylece bütün içeriğimizi tek bir yapı altına toplamış olduk.





### **Tamam, geçtik yeni sisteme. Verdiğin bilgiler açıklayıcı oldu ama v3.0'da kullanıcıları ne gibi yenilikler bekliyor?**

v3.0 ile az önce de bahsettiğim gibi daha dinamik bir içerik oluşturduk. Bütün site kendi içerisinde birbirine bağlantılı çalışıyor. Bunun dışında bize başvuran ve kabul edilen yazarlarımız sisteme giriş yapıp kendi yazılarını istedikleri gibi düzenleyebiliyorlar. DM Database'i de tamamen site içerisinde bir bünyeye kattık. Video Galerimiz de daha stabil ve daha kolay ulaşılabilir bir hale geldi. Resim galerimiz de şu anda ülkemizdeki en kapsamlı fantastik galeri olarak dikkat çekiyor. Ayrıca v3.0 ile birlikte yeni bir içerik daha girdi FRPNET'e, bu da "Kültür - Sanat" bölümü. Daha önceden de fantastik kurgu ile ilgili edebiyat, sinema gibi içerikleri sitemizden duyuruyorduk fakat şimdi bu haberler için özel bölümler açtık. Sadece fantastik edebiyat ile ilgili haberleri merak eden okuyucularımız "Kültür - Sanat" başlığındaki edebiyat haberlerine girerek hem yeni çıkan kitapları, hem de fantastik edebiyat haberlerini okuyabiliyor. Bu durum sinema haberleri gibi içerikler için de geçerli.

### **Benim de son zamanlarda dergi ve yayınlarda fazlasıyla üzerinde durulmasını istediğim "Kültür ve Sanat" bölümü güzel olmuş; bu bölüm bir ihtiyaçtan dolayı mı doğdu? Yoksa ilgi alanlarını bir noktada birleştirmek adına mı böyle bir atılım yaptıldı?**

Şu anda "Kültür - Sanat" bölümümüz halen bir gelişim aşamasında. v3.0 ile gelen bir yapı olduğu için sürekli gelişmeye devam ediyor. Sinema haberleri ve edebiyat bölümümüz şu anda açık olan bölümler. Halen kapsamlı bir sinema indeksi için çalışmalarımız devam ediyor. Fantastik IMDB olacağız.

Bu bölüme çok yakında dizi haberleri ve incelemeleri, mekan tanımları olacak. Ayrıca fantastik sözlere ve konseptte sahip müzik yapan gruplar da incelenecek. Blind Guardian, Midnight Syndicate, Manowar gibi gruplar işte tahmin ettiğin üzere. Bir de daha geniş kapsamlı bir oyun yapısı kuruyoruz. Bunun ilk adımlarını Facebook'ta Gamers grubu ile attık ve şimdi RPG ağırlıklı bir oyun portalı şeklinde sitemizde inceleme yazıları ve yeni oyun tanımları ile konsepti geliştireceğiz. Bu sayede cRPG konseptli bir oyun alt sitesi de oluşmuş olacak FRPNET bünyesinde. Zaten eski sloganımız olan "Türkiye'nin Fantastik Kurgu ve FRP Sitesi" mottosunu da "Türkiye'nin Fantastik Yaşam Portalı" haline dönüştürdük. Çünkü artık tamamen fantastik kurgu ile ilgili her şeyin bulunabileceği bir portal haline getirdik siteyi.

### **Gelelim benim de aşık olduğum diğer özelliklere... DM Database aslında önceden açılan ve benim de ilk kayıt yaptırımlar arasında bulunduğum bir sistemdi. Peki, senden rica etsem kendisini birazcık bize açıklar mısın? Neden yapıldı? Herkes kayıt olabiliyor**

### **mu? Ne tarzda kullanıcılara hitap ediyor?**

Senin de gayet iyi bildiğin gibi FRP rüzgarına yeni kapılan oyuncuların en çok sıkıntı çektiği durumlardan bir tanesi de oyun yöneticisi (DM - GM) bulmak. Yeni başlayan oyuncular DM database'i kullanarak kendilerine yakın oturan ve oynamak istedikleri tarzda oyunlar oynatan bir DM ile tanışma imkanı bulabilirler. Bunun dışında herhangi bir etkinlikte oyun açan bir DM'in daha önce ne tecrübeleri olduğunu ve ne tür oyunlar oynattığını da bu sistem sayesinde öğrenebilirler. Ayrıca DM'ler de kendilerine bir vitrin yaratmış oluyorlar. Daha önceki oyunlarını, oynattıkları sistemleri ve diyarları oyuncularla paylaşabiliyorlar. Yeni oluşturduğumuz "Rol Yapma Ağı" ile de bütünsel şekilde çalışan bir sistem halinde çalışıyor DM database.

### **Eh, konu buradan da "Rol Yapma Ağına" geçiyor tabii ki de. Bize birazda bu ağdan bahsettin mi seninle işimiz tamamdır. Zaten sonra görüşürüz...**

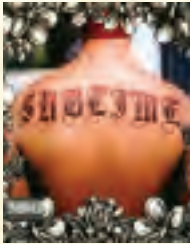
"Rol Yapma Ağı" hem İlker'in, hem de benim uzun süre üzerinde kafa patlattığımız bir projeydi. Askerdeyken gecelerce kağıt kalem, çizdik, telefonlaştık ve asker dönüşü de projeyi oluşturmaya başladık. Projenin altyapısı hazırda ama sitenin altyapısını da ona uydurmak gerekiyordu. O nedenle FRPNET v3.0'a da öncelik verdik ve siteyi açtıktan sonra "Rol Yapma Ağı"na da hayata geçirdik. DM database'e kayıtlı olan oyun yöneticileri, sisteme giriş yaparak istedikleri şekilde oyun açıp oyunlar için oyuncu bulabilirler. Açtıkları oyunlar da etkinlik takviminden de takip edilebilir. Mesela bir oyuncu Kadıköy civarında oyun oynamak istiyor ve oyun arıyor. Sisteme girip orada hem etkinlikleri, hem conventionları, hem sürekli oyunları, hem de tek seferlik oyunları görebiliyor. Oyunla birlikte oyun yöneticisinin bilgilerini, oyun içeriğini ve oyuncu sayılarını da takip edebiliyor.

"Rol Yapma Ağı" sayesinde hem ülkemizde olan oyunları insanlar takip edebilecekler hem de FRP etkinliklerinden daha rahat bir şekilde haberdar olabilecekler.

Röportaj için çok teşekkür ederim. Herkese fantastik günler dilerim.

*Anlayacağınız üzere FRP kültürünün ülkemizdeki devamlılığı için bunca işinin arasında çalışan, yaşının kaç olduğunu umursamayan, çok fazla sayıda beyin var. FRPNET her geçen gün daha da büyüyor ve genişliyor ve her seferinde ilgi alanlarını daha da fazla genişletiyor. Kullanıcılarına sunduğu imkanlarla, bizim zamanında hayal bile edemeyeceğimiz fikirleri gerçek kılıyor. Ne diyeyim, eline sağlık FRPNET; umarım gelecekte daha da büyük işler başarabilirsiniz!*

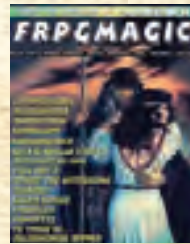
www.twitter.com/ErtugrulSungu



### **Ne dinledim**

Dinledim, dinleyerek büyüdüm ve hayatımın sonuna kadar da dinleyeceğim bir grup. Kendileri 1988'de Kaliforniya'da kuruldu. Tarzlarını onlara sorduğunuzda sizde net bir cevap veremiyorlar zira ska, punk ve reggae tarzlarını hepsinin karışımını kullanıyorlar. Enerji dolu olan Sublime, en kötü gününüzde bile yüzünüzü güldürecek bir grup. "Doin'

Time" ve "What I Got" gibi şarkıları sanıyorum en çok bilinen eserleri ama bu grup tam bir underground tarzda sahip olduğu için mümkün mertebe piyasaya çıkmış olan üç albümü hatta bulabilmeniz gizli kalmış albümleri de dinleyin. Belki aranızda beni anlayanların çıkar... Bu arada Sublime 1996 yılında grubun vokalisti Bradley Nowell'in ölmesi üzerine dağıldı. Keşke hala yeni albümler çıkartabiliyor olsalardı...



### **Ne okudum**

Benim FRP & Magic dergilerim aradan 13 yıl geçmesine rağmen hala kitaplığında, görünen bir yerde dururlar ki onları hiçbir zaman unutmuyayım. İlk sayısı 1999 yılının Mart ayında piyasaya çıkan dergi, birkaç yıllık yayın hayatının ardından bizleri arkasından yaşlı gözlerle bırakmıştı. Bu dergileri sardırıp sardırıp okuyor olmamın en büyük sebebiyse hem yazım dilinin rahatlığı, hem de içerisinde bulunduğu sonuz bilgi kaynağıdır. Neredeyse her fantastik dünya ile ilgili bilgi bulabileceğiniz, yetmezmiş gibi oyunlar ve FRP üzerine harika tavsiyeler alabileceğiniz bu dergiye artık siz de ulaşabiliyorsunuz. Son zamanlarda FRPNET üzerinden tek tek FRP & Magic dergisi okurlara online bir şekilde sunuluyor.



# LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

75 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)

75 TL

Bu form 29 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





# Donanım

Donanım piyasası hareketleniyor

**D**onanım dünyası hız kesmeden yeni ürünleri kullanıcılarla buluşturmaya devam ediyor. Oyun endüstrisi bir yandan ha bire oyunculara yeni oyunlar yetiştirmek için gece gündüz çalışırken, oyuncular da yeni çıkan oyunları hızlıca öğütüp, sindirip tükettikten sonra yeni oyun arayışına giriyorlar. Arz talep dengesi halen yapımcılardan yana. Oyunlara talep o kadar

fazla ki yapımcılar bir projeyi erteleyince oyuncular tarafından topa tutuluyorlar. Konsol kanadında da işler farklı değil. PlayStation 3 henüz olgunluk çağına girmişken daha şimdiden PlayStation 4 nidaları duyulmaya başladı. Xbox 720 için de beklentiler yükselişte. Biz de buradan size yeni nesil konsol haberleri vereceğimiz günleri bekliyoruz.



98

## Arnova 7C G2

Çin mali tabletlere yeni bir alternatif.



99

## Samsung NP300V5A-S05TR

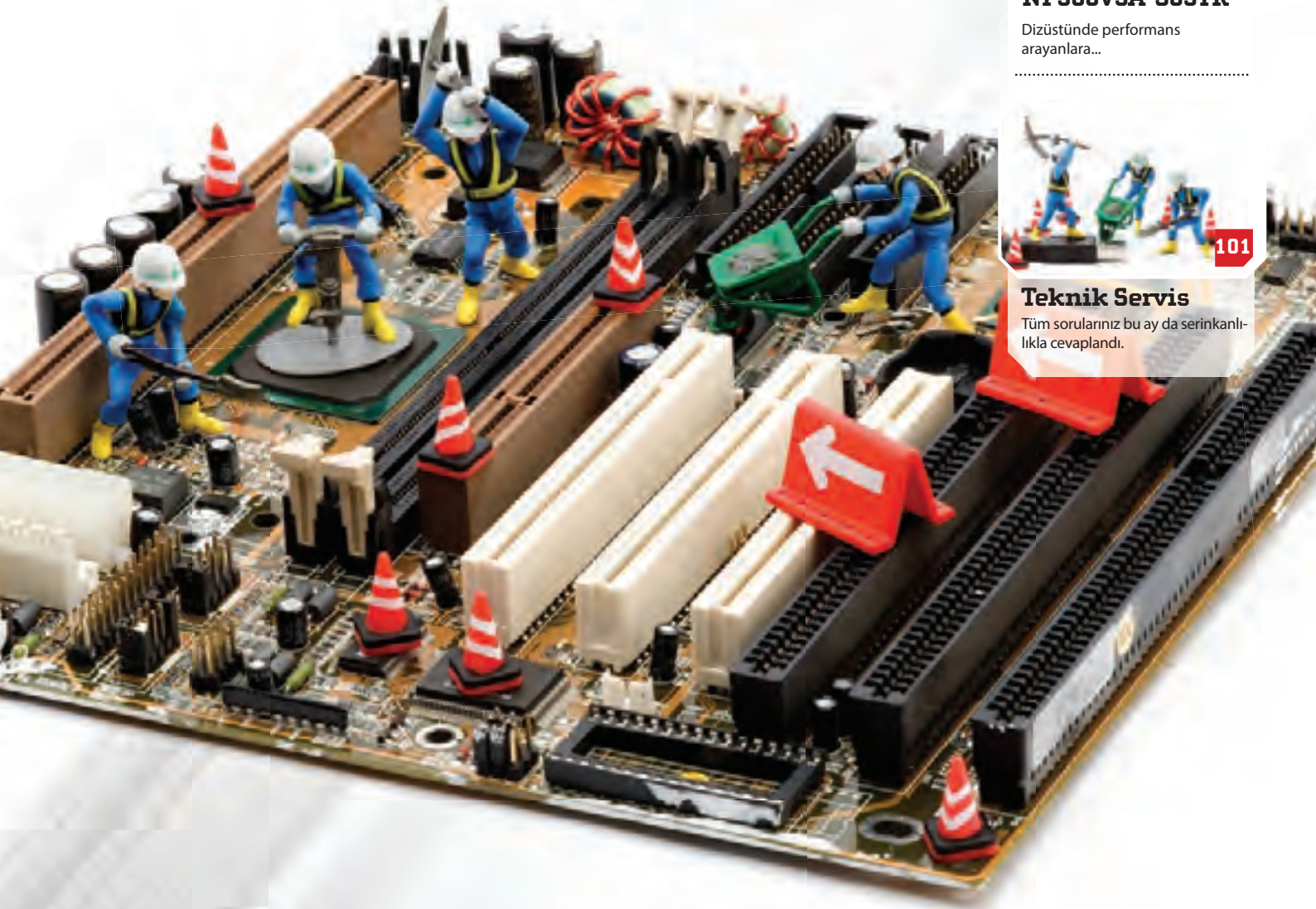
Dizüstünde performans arayanlara...



101

## Teknik Servis

Tüm sorularınız bu ay da serinkanlıkla cevaplandı.



**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



# Arnova 7C G2

## Özel ROM Şart

**A**rchos tarafından tasarlanan Arnova tablet uygun fiyata kablosuz ve 3G'yi bir arada sunar. Archos tarafından tasarlanan Arnova 7C G2, öncelikle güncel Android 2.3.3 işletim sistemiyle beğenimizi kazanıyor. Cihazı açar açmaz her Android kullanıcısının yaptığı gibi Market'e girip güncellemeleri kontrol etmek istediğimizde tablette Android Market'in yer almadığını görüyoruz. 7C G2'ye Android Market'in yazıyı yazdığımız an itibarı ile son sürümü olan 3.4.4 sürümünü kuruyoruz. Arka planda veri alışverişi yapabileme gibi bazı ayarları da etkinleştirdikten sonra Android Market'i açıyoruz. Fakat tabletle Google hesabı eklemek için gerekli altyapı olmadığı için bunu gerçekleştiriyoruz.

Test Merkezi'mize gelen cihazlarda bu tür sorunlar olabiliyor. Genelde ürünü fabrika ayarlarına sıfırlayarak bu tür sorunları çözüyoruz. Bazen cihazlara yeni ROM yüklediğimiz bile oluyor. Sorunun çözüleceğini umarak Arnova'yı fabrika ayarlarına sıfırlıyoruz. Bu işlem cihaza sadece Anova'nın kendi uygulama marketi olan AppsLib'i getiriyor. Takdir edersiniz Android Market'in yanında bu mağaza bakkal gibi kalıyor. Bu yüzden Android Market maceramıza kaldığımız yerden devam ediyoruz. Arnova 7C G2, stook ROM'una sadece Exchange hesapları eklenebilen bir tablet. Bu da bir Gmail hesabına ihtiyaç duyan Android market için yeterli olmuyor. Yine bu yüzden kişi listenizi de cihaza ekleyemiyorsunuz. Bu sorunu çözmek için cihaza bir de Gmail uygulamasını yükliyoruz. Fakat uygulama açılmıyor bile.

Konuyu biraz daha derinlemesine araştırdığımızda Archos ve Arnova tabletlerde Google hizmetlerinin ve bu alt yapının tamamen kaldırıldığını öğreniyoruz. Kullanıcılar ancak özel yapım ROM'lar olan "Custom ROM" yükleyerek bu sorunun üstesinden geliyorlar. Veya alternatif olarak elinizdeki bir Android cihazın uygulamalarını Market'te yer alan "App Backup and Restore" yazılımı ile SD karta yedekleyip daha sonra bu yedeklenmiş uygulamaları tek tek tablete kuruyorsunuz. Şaşırtıcı değil mi? Anlaşılan Google ile Arnova arasında bir anlaşmazlık söz

konusu fakat bu yüzden kullanıcıların üçüncü parti sitelerden veya kişilerden yardım dilenmek zorunda olması üzücü. Siz değerli vaktinizi boşa harcamayın diye biz gerekli araştırmayı yaptık. Cihaz için içerisinde henüz Market ve diğer Google uygulamaları olan bir ROM yok fakat arctablet.com sitesi bu işi kendine görev edinmiş ve şu anda bir ROM üzerinde çalışıyorlar. Büyük ihtimalle bu yıl bitmeden hazır olacak ROM ile tabletiniz özgürlüğe kavuşacak.

Arnova'nın yazılım özelliklerini bir kenara bırakıp donanımsal özelliklerine göz atıyoruz. Burada ilk dikkatimizi çeken 800 x 480 çözünürlük oluyor. Çoğumuzun cebinde taşıdığı 3.5" Android telefonlar ile aynı -hatta bazen daha düşük- olan bu çözünürlükten ötürü tablete baktığınızda pikselleri sayabiliyorsunuz. Bu da gerçekten rahatsız edici bir görüntü oluşturuyor. Fakat 699 TL'ye daha iyisini beklemek ne kadar mümkün, tartışılır. Yine de çözünürlük en azından 800 x 600 olabilirdi. Keza piyasadaki çoğu Çin malı tablet dahi 800 x 600 çözünürlük sunuyor. Öte yandan kapasitif çoklu dokunmatik ekran farkını hissettiriyor. Algılama gayet iyi ve bu da kullanıma olumlu bir biçimde yansıyor.

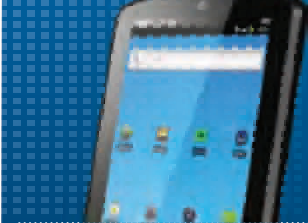
Arnova 7C G2'de yer alan Qualcomm MSM7227 işlemci, 600 Mhz hızında çalışıyor ve HTC Wildfire S gibi giriş seviyesi cihazlar için tasarlanmış bir işlemci. Bu bağlamda Arnova'nın pek de yüksek bir performans sunduğunu söylemek güç. Fakat nasıl olsa cihaza bir Custom ROM yüklemek zorunda kalacaksınız. Bu konuda tecrübeniz varsa işlemciyi de overclock edebilirsiniz. Tecrübeniz yoksa da birilerinden yardım almanızı tavsiye ediyoruz zira 600 MHz işlemci ile tablet kullanmak canınızı sıkabilir.

Arnova'da 4 GB MicroSD bellek mevcut. Tabii ki bunu isteğe bağlı olarak artırmak mümkün. GPS ve 802.11 b/g kablosuz ağ desteği de olmazlar arasında. Tabii bu fiyata 802.11n desteği beklemeyin. Yine de ön kamera, dahili hoparlör, mikrofon, hareket algılayıcısı ve Bluetooth gibi



özellikler Arnova ile 7C G2 ile standart. Pil konusunda ise yavaş işlemcinin faydasını görüyorsunuz diyebiliriz. Archos elinden geleni yapmış diyebiliriz. Ön kısım Galaxy Tab kadar çekici. Fakat cihazın 14.1 mm kalınlığı herkesi tatmin etmeyebilir. Arnova 7C G2'nin kendine ait üçüncü parti bir geliştirici kitlesi var. Yani cihazı aldığınızda piyasadaki Çin malı tabletler gibi ortada kalmayacaksınız ve güncel Android sürümlerini büyük ihtimalle elde edeceksiniz. ■

### Arnova 7C G2



- +Android 2.3 Gingerbread
- +Nispeten iyi tasarım
- Google servisleri yok
- Düşük performans

**Fiyat:** 270\$ + KDV

**İthalat:** Arnova

**Web:** www.arnovatech.com

**Puan:** 5/10

#### TEKNİK ÖZELLİKLER

<b>İşletim sistemi:</b>	Android 2.3
<b>İşlemci:</b>	Qualcomm MSM7227 600 MHz
<b>Ekran:</b>	7" 800 x 480 Kapasitif
<b>Kablosuz:</b>	Bluetooth, 802.11b/g, GPS
<b>Arabirim:</b>	Micro USB
<b>Depolama:</b>	4 GB Micro SD (SDHC Destekli)
<b>Boyutlar/Ağırlık:</b>	195 mm x 118 mm x 14.1 mm / 490 g





## Samsung NP300V5A-S05TR

### Dizüstünde performans

**S**amsung her yeni serisiyle birlikte tasarım konusunda büyük değişikliklere giden bir üretici olarak göze çarpıyor. Firmanın bu bağlamda Test Merkezi'mize konuk olan yeni dizüstü bilgisayarı NP300V5A-S05TR, ilk bakışta tamamen siyah tasarımı ile dikkat çekiyor. Daha önceki modellerinin aksine kapağın ortasında yer alan Samsung yazısını sağ kaydıran firma, fırçalanmış alüminyum yüzey ile de daha profesyonel bir görünüş uyandırmış. Ekranı incelten firmanın gövde konusunda herhangi bir değişikliğe gitmediğini söyleyebiliriz.

Kapağı kaldırdığımızda gayet geniş kullanılmış bir Touchpad görüyoruz. Fakat klavyedeki tuşların arasındaki mesafeyi artıran firma, yazma deneyimi konusunda maalesef geriye doğru bir gidişat sergiliyor. Öte yandan nümerik tuş takımını görmek beğenimizi kazanıyor. Bu kısımda güç düğmesinin dışında herhangi bir kısayol yer almıyor. Ekran parlaklığı ve ses gibi işlevleri ise "Fn" ve "F" tuşları yardımı ile hallediyorsunuz.

Gelelim NP300'ü rakiplerinden ayıran özelliklere. En önemli nokta, Samsung'un 15.6" bir ekran kullanmasına rağmen ürünü 15" boyutlarında tutmuş olması. Bunu başarmak için her üründe görmekten bıktığımız ekranın kenarlarındaki kalın çerçeveler yok edilmiş. Bu bağlamda çerçeve kalınlığı 1 cm seviyesine çekilmiş. Normal şartlarda çerçeve kalınlığı 2 cm civarında oluyor. Hatta çerçeveyi kalın tutup

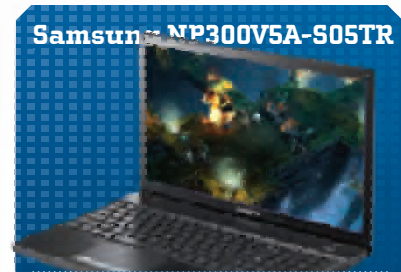
ekrandan kısarak üretim maliyetini düşürmeye çalışan bazı firmalarla da rastlamıyoruz değil. Bu boyut küçültme işlemi için kasada da mühendislik açısından bazı geliştirmeler şart. Örneğin anakartın boyutunu standarttan biraz daha kısaltmak zor bir işlem olmasa gerek. Zira mühendisler netbook konusunda çok daha büyük tasarım zorlukları yaşıyorlar.

Bu tasarımın Samsung'a faydası ise ağırlık konusunda olmuş. Hatırlarsınız, Samsung dizüstü PC piyasasına ilk girdiğinde R522 serisini incelemiş ve 15.6" boyutlarında piyasadaki en hafif ürünü yaptıklarını söylemiştik. O zamanlar R522 2.6 Kg ağırlığındaydı. Şu anda incelediğimiz NP300 bunu daha da aşağıya çekerek ağırlığı 2.45 Kg seviyesine getiriyor. Fakat bu ağırlık yüzünden performanstan da feragat etmiyorsunuz.

Biraz abartıyor olabiliriz fakat 15.6" bir ekran ve ikinci nesil Core i7 işlemci ile 6.2 saat pil ömrü sunmak pek de kolay değil. Ekran parlaklığını kısip Office uygulamaları ile çalıştığınızda rahatlıkla bu süreyi elde edebiliyorsunuz. Fakat oyun oynayacağım dersiniz dahilil Intel HD ekran kartı yerini GeForce GT 520MX'e bırakıyor ve işte bu aşamadan sonra pil tüketimi hat safhaya çıkıyor. Tabii ki bunun karşılığında tatmin edici bir oyun performansı elde ediyorsunuz. Yine de oyun oynayacaksanız cihazı şarjı takmak şart. Aksi takdirde bildiğiniz gibi mobil ekran kartları pilde çalışırken frekanslarını düşürüyorlar. Kısacası Office uygulamaları için NP300 hem performans hem de pil ömrünü bir arada sunuyor.

USB 2.0'ın saniyede 30 MB aktarım hızından gerçekten de bıktık. Bu bağlamda kurtarıcımız USB 2.0. Fakat Samsung nedense USB 3.0'a bizim kadar önem vermemiş. Öyle ki üründe optik sürücü var, ama USB 3.0 yok. O zaman kendimiz takalım diyo-

ruz. Ama Samsung maalesef Express Card yuvasının da artık gereksiz olduğunu düşünüyor. Samsung mühendisleri NP300'ü tasarlarken 2000'li yıllardan ilham almış olmalı ki artık kullanılmayan CD/DVD sürücüyü yer veriyorlar, fakat USB 3.0 gibi önemli bir teknolojiyi pas geçiyorlar. Umarız bu hata yakın zamanda düzeltilecektir zira Apple gibi devler USB 3.0'ı bile bırakıp ThunderBolt'a geçerken Samsung'un bizi 2000'li yıllarda kullanıma sunulan USB 2.0'a hapsedmesi kabul edilemez bir durum. USB 2.0 fiyaskosunu görmezden gelirse NP300 gayet başarılı bir ürün. Yüksek performans, hafif yapı, uzun pil ömrü ve şık tasarım bu üründe birleşiyor. Üstelik harici ekran kartı da cabası. Yaklaşık 2000 TL fiyat, ürüne şüpheyle bakmanıza neden olabilir. Ultrabook'lara göz atmadan satın alma kararınızı vermiyorsunuz. ■



- +Küçük boyutlarda büyük ekran
- +Hafif yapı
- USB 3.0 yok
- Pil ömrü tatmin etmiyor

**Fiyat:** 999\$ + KDV  
**İthalat:** Kont, Arena  
**Web:** www.samsungcomputer.com  
**Puan:** 7/10

#### TEKNİK ÖZELLİKLER

<b>İşlemci:</b>	Intel Core i7 2670QM
<b>Ekran Kartı:</b>	NVIDIA GeForce GT 520MX
<b>Ekran:</b>	15.6", 1366 x 768
<b>Bellek:</b>	6 GB DDR3
<b>Sabit Disk:</b>	640 GB
<b>Ağırlık:</b>	2,45 Kg



# HTC Sensation XL



Tablet gibi telefon

**H**TC'nin 4.7 inç'lik dev ekranıyla avuca sığmakta bir hayli zorlanan yeni akıllı telefonlarından Sensation XL'in en önemli özelliği ise sıra dışı ses kalitesi için özel olarak tasarlanmış Beats kulaklık seti ile beraber geliyor olması. Dev ekranı ile avuca girmekte zorlansa da, film veya içerikleri başarıyla ekrana getiren cihaz, multimedya keyfini kullanıcıya fazlasıyla yaşıyor. 1.5 GHz çift çekirdek bir işlemciye sahip olan ve 4GB'lık dahili hafızayla birlikte kullanıcılara sunulan HTC Sensation

XL, Android 3.5 işletim sistemiyle çalışıyor. 130x71x12 mm ebatlarında olan ve 480x800 ekran çözünürlüğüne ulaşan cihaz, 8 megapiksel dahili bir kamera kullanıyor. Bluetooth, 3G ve WiFi gibi bir akıllı telefonun olmazsa olmaz tüm ağ teknolojilerini de destekleyen Sensation XL'in ağırlığı ise geniş gövdesine karşın sadece 163 gram. Tethering özelliği sayesinde modem olarak da kullanılabilen telefon, böylece kullanıcıların başka cihazlarıyla da mobil ortamda internete girebilmesine olanak veriyor. 1080p formatında video kaydı yapabilen ve sabit odaklı renkli VGA ön kamerası sahip olan cihazda çift LED flaş da bulunuyor. ■

## SİSTEM GEREKSİNİMLERİ

Ekran:	4.7"
İşlemci:	1.2 Ghz çift çekirdek işlemci
Hafıza:	4GB
Ağ Teknolojileri:	WiFi, 3G, Bluetooth
İşletim sistemi:	Android 3.5
Ağırlık:	163 gram

**Fiyat:** 899\$ + KDV  
**İthalat:** Vektron  
**Web:** www.htc.com/tr  
**Puan:** 9/10



# Nokia 701

3G destekli

**M**icrosoft ile ortaklık kurmasının ardından Windows Phone'lu telefonlarıyla sahneye çıkmaya başlayan Nokia, diğer yandan Symbian işletim sistemini de bırakmıyor ve bu işletim sistemini kullanan yeni telefonlarını kullanıcılarına sunuyor. Bu telefonlardan biri olan ve şık tasarımıyla dikkatleri üzerine çekmeyi başaran Nokia 701, Symbian Belle işletim sistemini kullanıyor. Türkiye'ye Nokia tarafından getirilen cihaz, 3.5 inç'lik bir ekrana sahip. 360x640 piksel ekran çözünürlüğüne ulaşan ve 8GB'lık dahili hafızayla gelen Nokia 701'in hafızasını artırmak istediğinizde üründe yer alan MicroSD kart yuvasından yararlanabiliyorsunuz. Bluetooth, WiFi ve 3G teknolojilerini de destekleyen 701, yüksek çözünürlüklü fotoğraf çekimi için 8 megapiksel dahili bir kamerası sahip. Yine çift LED flaşıyla her ortamda yüksek kalitede fotoğraflar çekebilen ürün, 720p formatında video çekimini mümkün kılıyor. 1GHz hızında bir işlemciye sahip olan cihazın ön yüzünde de kamera

## TEKNİK ÖZELLİKLER

Ekran:	3.5"
İşlemci:	1 Ghz
Hafıza:	8 GB, MicroSD
Ağ Teknolojileri:	WiFi, 3G, Bluetooth
İşletim sistemi:	Symbian Belle OS
Ağırlık:	131 gram

bulunuyor. Bu sayede kullanıcılar 3G bağlantısını da kullanarak görüntülü görüşme yapabiliyor. Tasarımıyla ilk olarak dikkat çeken ve 32 GB'a kadar artırılabilir hafızasıyla Nokia 701, bir akıllı telefondan beklenen her şeye sahip. ■

**Fiyat:** 430\$ + KDV  
**İthalat:** Nokia  
**Web:** www.nokia.com.tr  
**Puan:** 6/10

# Philips 58PFL9956H/12

Akıllı TV devri

**C**ep telefonlarının akıllanmasıyla birlikte her an yanımızda taşıdığımız bir bilgisayarımız var. Ancak akıllanan cihazlar sadece cep telefonları değil. Cep telefonlarıyla birlikte yıllardır hayatımızda olan televizyonlar da akıllanıyor. İnce ekranlar, HD kalitesinde görüntü ve 3D deneyimi derken artık akıllı televizyon devrine de gelmiş durumdayız. Philips'in 58PFL9956H/12 model ürünü de bu sınıfa giriyor. 58 inç'lik bir ekrana sahip cihaz, 1080p Full HD çözünürlüğünde bulunuyor. Üç boyutlu görüntüleri de oynatabilen ve biri ön yüzünde olmak

üzere dört adet HDMI yuvasına sahip 58PFL9956H/12, 2 adet de USB yuvasını üzerinde barındırıyor. 1920x1080 ekran çözünürlüğünü destekleyen ve yıllık ortalama 173kW güç tüketiminde bulunan cihazın bekleme modunda güç harcamadığını da belirtmeyen geçmeyelim. 26 kilogram ağırlığında olan ve 1459x668x64 mm ebatlarındaki Philips 58PFL9956H/12, TV'nize bağlayacağınız bir depolama birimi bile (USB hafıza veya harici disk) televizyon yayınlarının kaydedilmesine imkan veriyor. Böylece televizyon yayınlarını kaydetmek için herhangi bir ek cihaza ihtiyaç kalmıyor. Ürünün en çok dikkat özelliği ise uygulama mağazasından indirip yükleyebileceğiniz farklı uygulamaları. ■

## SİSTEM GEREKSİNİMLERİ

Ekran:	58" LED LCD FullHD
Parlaklık:	500 cd/m2
Tepki süresi:	0.5 ms
Kontrast:	10.000.000:1
Bağlantılar:	4xHDMI, Wi-Fi, DLNA, 2xUSB, Scart, Ethernet yuvası

**Fiyat:** Belli Değil  
**İthalat:** Philips Türkiye  
**Web:** www.turkey.philips.com  
**Puan:** 7/10







# Teknik Servis

Dostlarım, güç kaynakları konusunda bu güne dek o kadar çok korkutulduk ki, artık en ufak bir ekran kartı yenilemede 750 Watt güç kaynağı almaktan bahseder olduk. Aslında bunun nedeni, etikette yazdığı gücü veremeyen kalitesiz güç kaynakları. Etiketle 500 yazıyor, ama gerçekte 250 Watt ancak alıyorsunuz. Bu durumda 500 Watt alabilmek için 750 Watt modele yöneliyorsunuz. Çözüm çok basit. 80 Plus sertifikası olmayan güç kaynaklarından katiiyen uzak duracaksınız.

**S:** Benim bir ACER 5920G modelli bir dizüstü bilgisayarım var ve zamanında bilgisayarım ile ilgili olan sorularımı cevaplamıştın. Ben bir oyunseverim ve malum artık bu sistemin hem belirli defolu parçaları olması (ekran kartı gibi) hem de eskimesi gibi sebepler yüzünden yeni bir bilgisayar almak istiyorum. Masaüstü parçaları ve toplama bilgisayar hakkında sayende birçok bilgi edindim ve toplama bilgisayarın ne kadar iyi olduğunu anladım. Fakat aklımda hala şöyle bir soru var: Oyun oynamak için dizüstü PC mi

yoksa toplama bir masaüstü mü daha iyidir fiyat/performans açısından? Alacağım sistemin fiyatı 2000 TL'yi aşmayacak biçimde düşünüyorum. Bu fiyata hangi dizüstü PC'yi önerebilirsin? Ömer Gündüz  
**C:** 2000 TL fiyat aralığında oyun oynamak için farklı dizüstü bilgisayarlar var. Bunlardan bazıları GT555M ekran kartına sahip, bazıları da HD 6770M ekran kartına. İhtiyacına uygun olanı diğer özelliklerine bakarak seçebilirsin. Masaüstü konusunda ise birinci tavsiyem her zaman parçaları

kendiniz toplamanız yönünde. Son olarak 2000 TL'lik bir masaüstü PC'nin dizüstü PC'ye oranla daha yüksek performans vereceğini söyleyebilirim.

**S:** Ben Superonline 20 Mbit Wi-Fi kablosuz internet kullanıyorum... Ayrıca USB Adaptörümde Airties Air 2410 300mbps. Sabahları hız testlerinde 19-20 Mbit alıyorum ve aşağıdaki internet işaretinden sağ tıklayıp duruma geldiğimde sinyal kalitesi tam çekiyor ▶



► ve hız da 48-54 arası gidip geliyor. Fakat akşamları hem en fazla 3 Mbit'e çıkıyor hem de hız sapıyor. Bir 54 oluyor, bir 5.5 oluyor, bir 2.0, bir 1.0. Bütün hızları doluyor. Bütün sürücüler son. Sistemim gayet iyi. Bunun bir çözümü var mı yoksa direk Superonline'ı mı arayayım? Bu arada modemle adaptör arasında iki oda var, kardeşimle aynı interneti kullanıyoruz. İki bilgisayar WI-FI aynı modeme bağlanıyor yani. Kardeşimin Air 2310 150mpbs var ve onda da nadiren bu sorun oluyor, ama bende her akşam! Kardeşimin odası modeme daha yakın ve ethernet kablosu çekme gibi bir seçeneğim yok.

**C: Bu sorunu sadece akşamları yaşaman, bana ortada bir sinyal sorunu olduğunu düşündürüyor. Olay şöyle gelişiyor: sabahları, senin sinyaline parazit olan sinyalin sahibi modemini açmadığı için sen rahat rahat internete bağlanıyorsun. Ama akşam olunca komşularından birisi modemini açıyor ve işte o anda senin sinyal kuvvallahmaya başlıyor. Bunun çözümü de yok değil. Modemin ayarlarına girip kablosuz ağın yayın yaptığı kanalı değiştiriyorsun. Mümkünse 802.11n ayarını da devreye sokuyorsun. Böyle bu sorundan kurtuluyorsun.**

**S:** Ben yüksek kalitede bir oyun PC'si toparlama planı içerisindeyim. Fakat aklıma takılan birkaç şey var. Öncelikle işlemciden başlayalım, genelde yazılarınızda hep AMD'nin düşük fiyatlarla kaliteli performans verdiğini söylediğinizi biliyorum ama şuan benim için para önemli değil. Yani Intel mi yoksa AMD mi almalyım? Sonra ekran kartı için yine aynı şekilde AMD HD 6990'ı mı tercih etmeliyim yoksa nVIDIA GTX 590'ı mı? Sence ne yapmalıyım, beklemeli miyim yoksa şuan piyasada olan en iyi ürünleri toparlamaya başlayayım mı? Çağatay Özcan

**C: Şu anda hem performans hem de fiyat/performans konusunda Intel daha iyi bir tablo çiziyor. Bulldozer serisi maalesef beklenen performans veremedi, üstüne üstlük beklenen fiyata da inmedi. Bu durumda tercihimiz Intel'den yana oluyor. Ekran kartı olarak çift GPU'lu modelleri pek tavsiye etmiyoruz. Şu anda en iyi tercih HD 7970 olacaktır ki kendisi dünyanın tek GPU'lu en hızlı ekran kartı. Beklemeye gerek yok. En yakın çıkacak işlemci Ivy Bridge, ki onun çıkmasına da üç ay var.**

**S:** Merhaba Recep abi. Ben Yusuf. Liseye şehir dışına gittiğimden beri duran küllüstür bilgisayarımı değiştirmek istiyorum. Bilgisayarı babam kimseye sormadan topladığı için çok kötü bir ekran kartına ve daha nicelerine sahibim. Intel Core 2 Quad Q8200 2.33 GHz ve 4GB RAM var. Ve geliyorum fecate. Ekran kartım 1 GB. Çok işe yarıyor gerçekten! ATI Radeon HD 3400. Aslında Core 2 Quad'ların eskidiğini düşünsem de değiştirmeyi düşünmüyorum. Power Supply kasanın kendi 200W. Ben Codegen MX500 500W almayı düşünüyorum. Ayrıca ekran kartı olarak da AMD HD6750 1GB DDR3 almayı planlıyorum. Sence seçimlerim nasıl? Veya senin önerceğin başka bir kart, işlemci var mı? Amacım keyif olarak CoD: MW3 oynamak. Yusuf Ergün

**C: Ekran kartında belleğin ne kadar önemsiz olduğunu anlatabilmiş olmam güzel. Ama güç kaynağında da benzer şekilde 80 Plus sertifikası olmayan modellerden uzak durulması gerektiğini bir kez daha hatırlatayım. Bu bağlamda güç kaynağı tercihini gözden geçir. Tercih ettiğin ekran kartı bütçene uyuyorsa sorun yok. 6750 gayet güzel bir kart. Tabii ki CoD: Modern Warfare**

**3'ü Full HD ve bütün ayarlar açık bir biçimde oynayacaksan durum değişir. O zaman en azından HD 6850'e doğru yönelmen gerekir.**

**S:** Bilgisayarım 30 dakika – bir saat oyun oynadıktan sonra ses çıkarmaya ve titremeye başlıyor neden? Yeni ekran kartı alacağım. Sence ne almalyım 250-300TL arası? Şu an ki ekran kartım HD4650. Baran Lokum

**C: Belirli bir süre sonra sorun olması genelde ısınmayla ilgilidir. Titreme oluyorsa da bu daha çok ekran kartında bir ısınma sorunu olduğu anlamına gelmekte. Ekran kartını sök ve fanlarını kontrol et. Tozları temizle ve mümkünse termal macunu yenile. Ekran kartı tavsiyem ise HD 6770'ten yana olacaktır. İkinci el kartlara da bakabilirsin. Daha ucuza daha iyi performans elde ediyorsun sonuçta.**

**S:** Dell Inspron 5010 (i5 480M, HD 5650, 5400 RPM sabit disk ) model bir dizüstü bilgisayara sahibim. Bilgisayarında 4 GB ve 2 GB olmak üzere toplamda 6 GB RAM bulunmakta. Bu RAM'ler bildiğime göre çift kanal değil. Ancak çift kanal olsaydı (4 + 4 GB) herhangi bir faydası olur muydu? Diğer sorum ise şöyle yerli marka masaüstü bilgisayarlara karşı bir antipati beslediğinizi biliyorum ve bu konuda söylediklerinizde haklısınız. Ancak yerli markalar sadece masaüstü üretmiyor. Acaba dizüstünde de durum aynı mı? Son olarak tam size göre bir sorum var. Bir SSD sorusu. Dizüstü bilgisayarına bir adet SSD alsam oyunlarda ve uygulamalarda bariz bir fark yaratır mı? Çağatay

**C: Çift kanal her zaman daha yüksek performans sağlar ama dizüstü bilgisayarda bunun pek farkını göremezsin. Bu yüzden 4 + 2 GB olarak kalabilir. Yerli markalar konusuna gelirsek, yerli markaları dizüstü PC üretmediğini, bu işi dışarıya fason yaptığını belirterek başlayayım. Dünyada iki büyük dizüstü üreticisi var: Compal ve Quanta. Birçok üretici ürünlerini bu iki firmaya üretse de ürünlerin tasarımları ve bileşenleri, markalar tarafından belirleniyor. Yerli üreticiler burada biraz kolayca kaçıp firmanın fason bir modeline kendi markaları yapıyorlar ve bu halde satışa sunuyorlar. Buraya kadar bir sorun yok. Asıl sorun güncel sürücü ve BIOS'a ihtiyaç duyduğunuzda başlıyor. İşte o anda Çince öğrenmeniz gerektiğini anlıyorsunuz zira bu güncel dosyalar ancak Çin sitelerinde mevcut. SSD ise her zaman dediğim gibi büyük bir devrim. Bilgisayarına SSD taktığında adeta hayatın değişecek diyebilirim. Açılma, kapanma, güncelleme, yükleme, kopyalama, silme ve oyunların açılması gibi birçok konuda en az üç - beş kat fark göreceksin.**

**S:** Şu an sistemimde Intel Core 2 Duo E7300 işlemci var. Bir AMD Phenom II x4 işlemciye geçmek istiyorum. Yaşım 16 ve bu yaştan sonra da pek oyun oynamam diye düşünüyorum. Sence yeni bir anakart alıp işlemcime iyi bir soğutucu ile overclock mı yapсам, yoksa bir AMD işlemciye geçiş mi yapсам? Sistemim ASUS P5LD2 X-GBL, Intel Core 2 Duo E7300 2.66 GHz, HIS Radeon HD 5770, 4 GB RAM. Murat Yılmaz

**C: Yeni bir anakart ve soğutucu alıp işlemcime hız aşırma yapma fikri bence gayet güzel. Piyasada şu anda G41 yonga setine sahip anakartlar var. Bunlardan hız aşırma için elverişli olanlara bak veya ikinci el P45 yonga setine sahip bir anakart al. Soğutucu olarak da ısı borulu bir model ile rahatlıkla işlemcini 3.5 - 4 GHz'e overclock edebilirsin.**

**S:** Benim bilgisayarım Asus G53jw dizüstü PC. Sistem bilğim ise şöyle: Windows 7 Home Premium 64 Bit, Intel Core i7 740QM, NVIDIA GTX 460M, 1TB sabit disk, 8 GB RAM. Bu sistem sizce nasıl bir performans verir? Yeterli midir? Yeterliyse ne kadar süre yeterlidir? Ve ayrıca şunu da öğrenmek istiyorum: ilerleyen zamanlarda parça yenileyebilir miyim? Mert Küçük

**C: Bence bu soruları bilgisayarı aldıktan sonra değil, almadan önce sorman gerekir. Neyse, yine de bilgisayarının gayet iyi olduğunu söyleyebilirim. Seni tahminen üç yıl idare edecektir. Parça değişim konusuna gelince: 8 GB RAM zaten üç yıl daha yeter. Sabit disk yerine bir SSD takarsın ve performansta gözle görülür bir artış olur. İşlemci ve ekran kartı konusunda ise kesin bir şey diyemem zira bu bileşenleri BIOS'un desteklemesi gerek.**

**S:** Kasım sayısındaki PS3 - Xbox 360 sorusuna cevabınızı görünce Türkiye'de Sony fanboy'u olmayan dikkate değer oyunseverlerin olduğunu fark ettim. Benim Xbox 360'ım var, Slim değil, Elite, yani siyah renkli. Alırken çok araştırmıştım, 3K sorunu yok. Bir de PC'im var. Özellikleri şöyle 4 GB RAM, 32 bit işletim sistemi, i5 650 3.20 GHz, GTX580 Lightning. Kararsız kaldığım bir yığın konu var. İlki CoD: MW3'ü neye almak. YouTube'taki bir videoda PC'de hile yapan bir kişiyi izliyorduk ve K/D oranı 68/4 falandı. Xbox 360'da böyle sorun yok diye biliyorum, olsa bile konsol yaptırımı daha ağır olduğu için yapmazlar diye düşünüyorum. Ayrıca PC, Xbox 360, PS3 karşılaştırma videoları izledim. Uzakta elektrik telleri var. PC normalken Xbox 360'ta hafif çizgili, PS3'te ise tamamen kötüydü. Başka bir şey var ki rezalet. Gemide dururken binanın pencerelerinin arasındaki şeritler PC'de normal, Xbox 360'ta aşağı yukarı gidiyor, PS3'te ise çok fazla aşağı yukarı gidiyor. İkinci el sitelerde bazı kişiler Rusya'dan CD Key satıyor. Sence iyi mi? Çünkü konsola 135 liraya varken PC, 40 lira. Sence hangi sisteme alayım? Battlefield alacağım kesinlikle PC'ye. Asıl soruma geleyim. Ben RPG, dövüş, yarış ve FPS severim. Bana Xbox 360 varsa bunları kesin al diyeceğin bir liste verebilir misin? Bir de Xbox 360'a özel kaliteli oyunları yazabilir misin? Ben yazın arkadaşlarla olurum hep. Bana tek konsoldan oynanan iki - dört kişilik oyun verebilir misin? Spor oyunu verme, var zaten. Benim yaptığım şöyle bir liste var. Call of Duty serisi 180 TL, Gears of War serisi 170 TL, Fable serisi 130 TL, Halo Anniversary hariç tümü 150 TL, Forza Motorsport 4, Soul Calibur V ve Mortal Combat. Gereksiz görüldüklerini söyle lütfen. Anıl Kütle

**C: Bu kadar araştırmadan sonra CoD: Modern Warfare 3'ü konsola alırsan mutsuz kalabilirsin bence. Bu yüzden tavsiyem FPS oyunlarını daha çok PC için alman. Zaten GTX 580 gibi güçlü bir ekran kartın varken hiç bekleme derim. Rusya'dan gelen CD Key'ler daha ucuza oluyor fakat oyunlar da bazen Rusça geliyor ve yamanmak zorunda kalıyor. Ayrıca geçtiğimiz günlerde EA, Rusya'dan alınan Battlefield 3 sürümlerini bloke etti. Bu yüzden pek tavsiye etmiyoruz. Steam indirimlerini takip etmek yeterli burada. Donanım işlerinde kafa kaldırıp pek oyun oynayamıyoruz. Bu yüzden oyunlarla ilgili sorularını Tuna daha iyi cevaplayacaktır diye düşünüyorum. Öte yandan sadece Xbox 360 için çıkmış oyunlara buradan ulaşabilirsin: goo.gl/6cJrd ■**

Sorularınız için donanim@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz.



## En Saçma Donanım Soruları

**S:** Ben yeni bir güç kaynağı almak istiyorum. 750 Watt ve üstü olsun istiyorum. Bir tane Raidmax 80+ Gold Power 1000W buldum. Sizce iyi mi ya da başka bir öneriniz var mı? Bütçem 250\$.

**C:** En fazla 1000 Watt bulabildim diyorsun. Hayrola, kasanı nükleer santral olarak kullanıp uranyum zenginleştirmesi falan mı yapacaksın? Tamam, güzel, 750 Watt ya da 1000 Watt'lık bir PSU alacaksın da işlemcin,

ekran kartın, anakartın ve sabit diskin nedir? Neye göre 750 Watt? CrossFire ya da SLI mı yapacaksın ki 1000 Watt lazım? Yoksa ben sana daha üstünde tavsiye edebilirim. In Win Commander 1500 Watt var. Kamufajlı böyle, janjanlı, dört ekran kartını birden destekleyecek güçte, mis gibi PSU. Lütfen sistem özelliklerini de belirt bir dahakine. Neye göre ne önerdiğimizi bilelim, değil mi?



## Sistem Gereksinimleri



### Afterfall: InSanity

**İşletim Sistemi:** Windows XP SP2 / Windows Vista / Windows 7  
**İşlemci:** Çift Çekirdekli Intel 2.0 GHz / AMD Athlon 64 X2 2.0 GHz  
**Bellek:** 2 GB (Windows XP) / 3 GB (Windows Vista & Windows 7)  
**Sabit Disk:** 3 GB  
**Ekran Kartı:** 256 MB, DirectX 9.0, Shader Model 3.0



### Choplifter HD

**İşletim Sistemi:** Windows XP  
**İşlemci:** Çift Çekirdekli Intel 2.0 GHz  
**Bellek:** 2 GB  
**Sabit Disk:** 2 GB  
**Ekran Kartı:** 256 MB, Shader Model 3.0



### Dustforce

**İşletim Sistemi:** Windows XP / Windows 7  
**İşlemci:** Çift Çekirdekli Intel 2.0 GHz  
**Bellek:** 1 GB  
**Sabit Disk:** 400 MB  
**Ekran Kartı:** Shader Model 2.0



### Sonic CD

**İşletim Sistemi:** Windows XP SP2 / Windows Vista / Windows 7  
**İşlemci:** Intel Pentium IV 1.0 GHz  
**Bellek:** 1 GB  
**Sabit Disk:** 286 MB  
**Ekran Kartı:** DirectX 9.0

## SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	350 Watt Güç Kaynaklı Standart/ Mini ITX	500 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı ATX	750 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı Tower ATX
ANAKART	AMD Hudson-M1 FCH Tabanlı Anakart	Intel H67 / AMD 75 PCIe 2.1 / USB 3.0	Intel Z68 / AMD 990 Yonga Seti (SATA 3.0 / USB 3.0)
İŞLEMÇİ	AMD Fusion E-350	Intel Core i3 / AMD Fusion APU	Intel Core i5 - i7 / AMD Phenom II X6 - Bulldozer FX 8000
BELLEK	2 GB DDR3 1066 MHz	4 GB DDR3 1066/ 1333 (2 x 2048 MB)	4 GB DDR3 1866 2x2048 MB DDR3 Dual Channel
EKRAN KARTI	Dahili AMD Radeon HD 6310 (DirectX 11)	Radeon HD 6750 / HD 6770 / GeForce GTX 550	AMD HD 7970 / - GeForce GTX 580
SABİT DİSK	500 GB 7200 RPM	1 TB 7200 RPM	2 TB + 64 GB SSD ile Intel Smart Response
OPTİK SÜRÜCÜ	Slim DVD-RW SATA (Çift Katman)	Super Multi DVD-RW SATA (Çift Katman)	DVD-RW / Blu-ray Combo SATA
TV KARTI	Yok	Analog - Hybrid veya DVB-S	Hybrid veya DVB-S HD
KLAVYE / MOUSE	Kablolu Klavye ve Kablolu Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Optik Mouse	Kablolu Klavye ve Kablolu Mouse Altın Kaplama Girişli
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows 7 Home Basic SP1	Microsoft Windows 7 Home Premium 64 Bit SP1	Microsoft Windows 7 Professional 64 Bit SP1
FİYAT	<b>500 Dolar</b>	<b>1500 Dolar</b>	<b>3000 Dolar</b>









## FIFA 12

Futbol oyunu dediğin böyle olur! Geliştirilen fizik ve çarpışma motoru sayesinde tüm yıl elimizden düşüremeyeceğimiz nur topu gibi bir oyunumuz oldu.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

Yapım EA  
Dağıtım EA  
Çıkış Tarihi 2011



## Forza Motorsport 4

Sürüş dinamikleri ve oyun mekanikleri bakımından bütün yarış oyunlarına toz yutturmayı başaran Forza Motorsport 4, grafikleriyle de göz dolduruyor.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

Yapım Turn 10 Studios  
Dağıtım Microsoft  
Çıkış Tarihi 2011



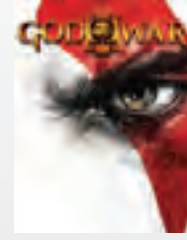
## Gears of War 3

Gears of War 2'nin pabucunu dama atabilecek yegane oyun, yine bir Gears of War olabilir ve öyle de oldu. Testereleği yağlayın ve savaşa hazırlanın.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

Yapım Epic Games  
Dağıtım Microsoft  
Çıkış Tarihi 2011



## God of War III

God of War III'ün, piyasaya çıktığı saniyede bu listeye direkt olarak gireceğini hepimiz biliyorduk. Tahminlerinizi ve beklentilerinizi boş çıkarmayan oyun bulmak zor; o yüzden Kratos'un değerini iyi bilin.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

Yapım Sony  
Dağıtım Sony  
Çıkış Tarihi 2010



## Halo: Reach

Engin Halo evrenine daha karanlık bir hikaye getiren Bungie imzalı Halo: Reach'te Spartan askerlerinin yeni bir Halo efsanesine imza attığına tanık oluyoruz.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

Yapım Bungie  
Dağıtım Microsoft  
Çıkış Tarihi 2010



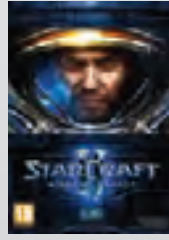
## Shogun 2: Total War

Taktiksel savaşları yaşayarak yönettiğimiz Shogun 2: Total War, bize strateji oyunlarımız ne kadar "tatlı" olduğunu hatırlattı.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

Yapım Creative Assembly  
Dağıtım Sega  
Çıkış Tarihi 2011



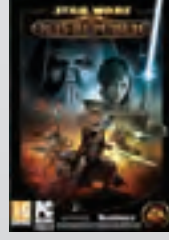
## StarCraft II

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

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

Yapım Blizzard  
Dağıtım Blizzard  
Çıkış Tarihi 2010



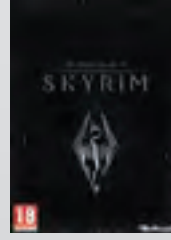
## Star Wars: The Old Republic

Star Wars hayranlarını zevkten dört köşe yapan SWTOR, bir MMO'nun nasıl olması gerektiği konusunda ders niteliği taşıyan bir başarıpti.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

Yapım BioWare  
Dağıtım Electronic Arts  
Çıkış Tarihi 2011



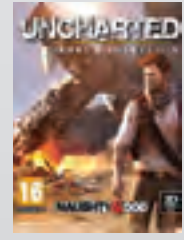
## The Elder Scrolls V: Skyrim

Atmosferiyle oyuncuları içine çeken ve adeta hapseden Skyrim, tadına doyum olmaz bir oyun olarak "en iyi RPG" unvanını bileğinin hakkıyla almayı başarıyor.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

Yapım Bethesda  
Dağıtım Bethesda  
Çıkış Tarihi 2011



## Uncharted 3: Drake's Deception

Hollywood filmlerini kışkırtan Türkçe dublajlı senaryosuyla Nathan Drake bu kez taş üstünde taş bırakmıyor.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

Yapım Naughty Dog  
Dağıtım Sony  
Çıkış Tarihi 2011

Need for Speed: The Run	74
Payday: The Heist	68
Ratchet & Clank: All 4 One	75
Rayman Origins	86
Rochard	85
Saints Row: The Third	84
Skylanders: Spyro's Adventure	77
<b>The Elder Scrolls V: Skyrim</b>	<b>98</b>
The Lord of the Rings: War in the North	70
Ultimate Marvel vs. Capcom 3	81

WWE '12	85
<b>KASIM 2011</b>	
Ace Combat: Assault Horizon	80
<b>Batman: Arkham City</b>	<b>96</b>
<b>Battlefield 3</b>	<b>95</b>
Crysis	85
<b>Dark Souls</b>	<b>90</b>
Dead Rising 2: Off the Record	80
Discepls III: Resurrection	72

<b>Football Manager 2012</b>	<b>90</b>
<b>Forza Motorsport 4</b>	<b>93</b>
Heroes of Might & Magic VI	86
<b>NBA 2K12</b>	<b>90</b>
NBA Jam: On Fire Edition	80
Orcs Must Die!	80
Rage	85
The Sims 3: Pets	85
WRC: FIA World Rally Championship 2	85
<b>Uncharted 3: Drake's Deception</b>	<b>95</b>





## www.hediyefabrikasi.com

Sevdiklerinizi gülümsetecek hediye­lerin fabrikası!

**S**evdiklerinizi enteresan hediye­lerle şaşırtmaksızın amacınız, "hediye fabrikası" aradığınız gizli adres olabilir.

Hediye almak ciddi bir iş­tiir, bir o kadar da zordur aslında. Önemli olan herhangi bir hediye alıp, çıkarıp vermek değil, o hediye­nin kalıcı olmasını, hep hatırlanmasını sağlamaktır.

Hediye fabrikasındaki ürünlerin çoğu, kendi anılarımızla kombinleyebileceğimiz cinsten. "Matematik Duvar Saati"ne baktıkça sinir olsun diye tembel kardeşinize, "Plak Altlıklar"ı eski günleri yad etmesi için ebeveynlerinize, "100 Dilde Seni Seviyorum" kutusunu PlayStation ile olan yakın ilişkiniz dolayısıyla uzun süredir aramayı unuttuğunuz kız arkadaşınıza alıp minik gülümsemelere yol açabilirsiniz.

Siz de bitmek bilmeyen özel günlerde hediye sıkıntısı çekiyorsanız, hediye fabrikası aradığınız çözüm olabilir. ■ **Selen Akan**

## Gelecek 100 Yıl

George Friedman

“Gelecek 100 Yıl”, politik ve ekonomik özel bir istihbarat şirketi olan Stratfor’un kurucusu George Friedman tarafından yazılmış. Kitap, önümüzdeki 100 yılda dünyada gerçekleşecek olan dramatik değişiklikleri anlatıyor. Kitapta anlatılan söz konusu değişiklikler, zaman zaman hayal ürünü olarak algılanabilecek cinsten olsa da insan yine de “acaba” demekten kendini alamıyor.

Kitapta Rusya’nın 2020 yılında çökmesinden, Çin’in kriz yaşayarak dağılmasına, Türkiye’nin 2040 yılında Ortadoğu’yu, Orta Asya’yı ve Balkanlar’ı hakimiyeti altına alan dev bir ülke olacağından, 2050 yılında Türkiye, ABD, Polonya ve Japonya arasında Üçüncü Dünya Savaşı çıkacağına dek son derece enteresan öngörüler yer alıyor.

Politikaya ve komplo teorilerine ilginiz varsa mutlaka okumanız gereken, son derece şaşırtıcı ve düşündürücü bir kitap. ■ **Selen Akan**



## Mavi Köpeğin Gözleri

Gabriel Garcia Marquez

**M**arquez severlere, ilk eserlerinden oluşan doğaüstü bir anlatım daha...

1982 Nobel ödüllü Gabriel Garcia Marquez denince çoğunlukla ilk akla gelen şey “Yüzyıllık Yalnızlık” adlı eseridir. O enteresan zihnin oluşturmuş olduğu bir diğer kıymetli eser olan “Mavi Köpeğin Gözleri” de Marquez’e özgü gerçekdışı ve çarpıcı dili barındırıyor.

Kitap, yazarın 1947 - 1955 yılları arasında çeşitli yıllarda yazmış olduğu, ilk eserleri kabul edilen ufak öykülerden oluşuyor. Öykülerin kurgusu esnasında daha ziyade kahramanların içseslerine yolculuk yaparak zihinsel ve bedensel hassasiyetlerine tanık olunuyor. Kitabın en etkileyici öykülerinden olan “Çullukların Gecesi” adlı eseri için Marquez, “Yüzyıllık Yalnızlık’a değişmem.” demiş. Bu yorumdan sonra öyküyü okumamak pek olmaz düşüncesindeyim. ■ **Selen Akan**



## Etkinlikler



### Monica Molina

28 Şubat, İş Sanat Kültür Merkezi, İstanbul

İspanya’da albümleri satış rekorları kıran Monica Molina, 28 Şubat’ bir kez daha İstanbul’da. Türkiye’ye olan sevgisini her fırsatta dile getiren sanatçı, Self-Portrait / Autorretrato albümünün kapak resmi olarak da İstanbul’da tarihi yarımada da çekilmiş bir boğaz resmi kullanmıştı. Monica Molina severler için kaçırılmaması gereken bir konser!

### Ayın diğer etkinlikleri

6 Şubat - 23 Şubat: CM101MMXI - Cem Yılmaz / TİM Maslak Show Center, İstanbul

9 Şubat: Avea Escape to Music - Cat Power / Garajİstanbul, İstanbul

17 Şubat: Troya / Ülker Sports Arena, İstanbul

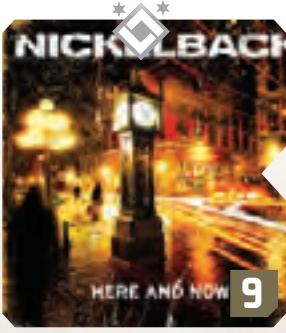
18 Şubat: Avea Escape to Music - Mando Diao / Küçükçiftlik Park, İstanbul

19 Şubat: Duman / Bostancı Gösteri Merkezi, İstanbul

24 Şubat: Murat Boz / İzmir Arena, İzmir

28 Şubat: Monica Molina / İş Sanat Kültür Merkezi, İstanbul



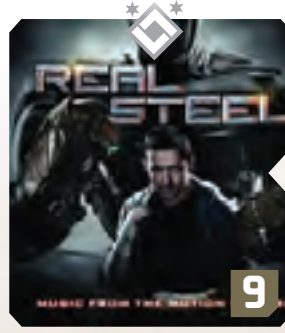


## Nickelback

### Here and Now

**S**olist Chad Kroeger'in yakışıklılığını bir kenara bırakırsak grubun müziği adeta içimdeki o zaman zaman bağırarak, "Ya bi' bırakın beee!" deyip çekip gitmek isteyen Çabla'ya tercüman olmaktadır. 2011'de çıkarmış oldukları bu albümde dikkat çeken şarkılar arasında When We Stand Together, This Means War ve Midnight Queen var. Albümün tarzını her zamanki gibi alternatif rock / hard rock olarak nitelendirmek

mümkün. 1995 yılından beri rock müzik dünyasının dikkat çeken gruplarından biri olan Nickelback'in bu albümdeki şarkılarını dinledikçe nedense içimden arabaya atlayıp uzun yollara vurmak geliyor. Bu grubun bende böyle bir etkisi var, sanki kaçışım geldiği o zamanlara tercüman oluyor, hayatın garipliklerine "Bu ne ya?!" deyip, sırtımı dönüp gitme etkisi yaratıyor. Etrafınıza bir bakarsanız ne demek istediğimi anlarsanız. Zamanlar değişiyor, insanlar ayak uyduramıyor. Lafı fazla uzatmayayım, zaman bir garip, dünyanın çivisi çoktan çıkmış, bu nasıl düzen, nerde benim rock şarkılarım diyenlerden seniz bu albüm size ilaç gibi gelecektir. ■ **Meriç Erbay Bozkurt**



## Real Steel

### Music from the Motion Picture

**B**u grubu bilir misiniz siz gençler? Virtual Insanity desem? Lady Gaga'dan falan çok önce sahneyeydi bu adamlar. Solisti Jay Kay, kafasından hiç çıkarmadığı ilginç şapka tasarımlarıyla çığlındı, hep çılğın, yine çılğın. 1992 yılında kurulmuş olan bu İngiliz grubun tarzını caz funk, acid caz, funk neo, nu-disco, blue-eyed soul olarak tanımlıyoruz. Grubu spot ışıkları altında diğerlerinden ayıran en önemli

özellik, geçmişin disko çılğınlığı zamanından gelmiş gibi görünseler de dinleyenin kafasını şöyle bir sallayıp "lyiymiş bunlar ya bayağı." dedirten bir yapıda müzik yapıyor olmaları. Bir kere Jay Kay'in sesini nerede duysanız tanırınız, "Hah, bu Jay Kay ve onun funk sesi." dedirtir adama. Sanki der ki Jay size, biraz sakın ol, hayatı bir dinle, koşuşturup durma, bak dans etmek ne güzel yıldızlar altında, kaldır şu kollarını, biraz hareketlen, ha şöyle. 2010 yılında çıkardıkları bu albümde de yine eski - yeni karışımı bir tarzda selamlıyor bizi Jamiraquai. Bırakın o pop kültürünü bir tarafa, bu ay bu iki albümle kulaklarınız kendine gelsin. ■ **Meriç Erbay Bozkurt**



## Röportaj

### Gripin ile müzik ve oyun üzerine

**B**u sayıda Gripin grubunun vokalisti Birol Namoğlu'yla söyleştik. Keyifli okumalar okuyucu...

**Doruk Akyıldız: Söyleşimizin açılışını, 2004 kaydınız ve ilk albümünüz olan "Hikayeler Anlatıldı"dan bugüne kadar geçen yılların analiziyle yapalım istiyorum. Nasıl geçti sekiz yıl? Bir müzik topluluğu olarak hayallerinizi yakaladınız mı ya da hayallerin ötesinde veya uzağında mısınız?**

**Birol Namoğlu:** Lise / üniversite festivallerinin ve Bronx yıllarının ardından hikayenin "resmi" kısmının 2004 yılının Nisan ayında, sözünü ettiğin albümle başladığını söyleyebiliriz. Aslında başka mesleklerle ait diplomalara sahip ve hedeflerinden çok hayalleri olan insanlardık. Belki de bugün hayallerimizin ötesinde olmamız da bu anlayışımıza borçluyuz. Bu ülkede,

hatta dünyanın birçok ülkesinde aşık olduğu işle hayatını idame ettirebilen, hayallerini gerçekleştirebilen insanların sayısı oldukça az ve giderek daha da azalıyor. Bu yüzden üzerine konuştuğumuz o sekiz yılı başa sarıp defalarca tekrar yaşayabilirim... Muhakkak böyle anlatınca hikaye keyifli geliyordur kulağa. Ne var ki bulunduğumuz konuma gelene kadar çok çalıştığımızı, zorlandığımızı ve hatta süründüğümüzü söylemeden de edemeyeceğim.

**DA: 2005 yılında piyasaya çıkan ikinci albümünüzün ardından üçüncü albümünüzü 2007 yılında çıkarıyor ve popüler müzik piyasasındaki yerinizi, müzikal kalitenizden pek de ödün vermeden sağlamlaştırıyordunuz. Ancak kişisel kanaatime göre, müzikal kariyerinizdeki kırılma noktalarından biri-**

**nin, bir sanat musikisi örneği olan "Dalgalandım da Duruldum" şarkısının cover'lanması ve bu cover'a video çekme kararı almanız ile yaşadığını düşünüyorum. Sen de benimle aynı fikirde misin? Bu konu hakkındaki düşüncelerinizi öğrenmek isterim...**

**BN:** Müzikal kariyerimiz süresince görünmeyen bir el, bir güç ya da tanrı birkaç noktada müdahil oldu işlerimize. Bugünden baktığımız zaman bu malum "müdahaleler" dolayısıyla yaşanan kırılma anlarını daha rahat görebiliyoruz. "Dalgalandım da Duruldum" da bu kırılma anları ya da noktalarından biriydi. Aslında her şey Altın Kelebek Ödül Töreni'nde Emel Sayın'ın, gençlerin sanat musikisine olan ilgisizliğinden dert yanmasının ardından, ödül töreni sonra-



► sında Osman Tan Erkir'in bize bir sanat musikişi eserini yorumlayıp yorumlamayacağımızı sormasıyla başladı. Doğruyu söylemek gerekirse ben bunun çok zor olduğunu düşünüyordum fakat programda şarkıyı çaldık ve yorumumuz çok beğenildi. Sonuç olarak da şarkının, albümümüzün birinci yılında albüme eklenmesi teklifiyle karşılaştık vesaire vesaire... Attığımız her adım gibi bu adımın da faydası büyük oldu. Gripin olarak, hayallerimizi bir anda yakalamadık. Bu yüzden attığımız her küçük adım bizi buraya getirdi diyebiliriz. Bu anı, bulunduğumuz noktayı değerli kılan da budur. Öte yandan şunun altını çizerek tekrar söylemek isterim: Bizim

## KELİMELER

**DA: Para**

**BN: Olduğu kadar**

**DA: Melankoli**

**BN: Çok sevdiğim bir kavram**

**DA: Edebiyat**

**BN: Hayaller okyanusu**

**DA: Kadınlar**

**BN: Sanat eserleri**

**DA: Uyku**

**BN: Fazlası zaman kaybı**

**DA: Anne**

**BN: Can**

**DA: Futbol**

**BN: Mutluluk (En büyük Galatasaray)**

**DA: Aşk**

**BN: Zor bulunan**

**DA: Adalet**

**BN: Bu aralar aradığımız**

**DA: Cesaret**

**BN: Hayatı değiştirir**

**DA: Ağlamak**

**BN: Arındırır**

**DA: Baba**

**BN: Diğer can**

**DA: Pop**

**BN: O da lazım**

**DA: Çocukluk**

**BN: Her yeni gün daha çok özlediğim**

**DA: LEVEL**

**BN: Oyun, sadece bir oyun değildir**

Dalgalandım da Duruldum'u o harika orijinal halinden daha iyi yorumlamamız söz konusu olamaz. Lakin bu şarkının orijinalini yeni jenerasyona hatırlatabildiğimizi düşünüyorum. Bu da bizim için önemli...

**DA: Ve gelelim "MS. 05.03.2010" albümüne. Bu albümün her şarkısında, artık grubun olgunluk dönemini yaşadığını görebiliyor, okuyabiliyoruz... İçinde "Sen Gidiyorsun" ve "Durma Yağmur Durma" gibi, Türkçe sözlü popüler müzik tarihine geçecek iki enfes şarkı barındıran bu albüm için sen neler söyleyebilirsin? Grupta, gelecekte bu albümdeki şarkılardan daha iyisini yapamamak gibi bir korkunun hasıl olup olmadığını merak ediyorum açıkçası... Çünkü üçüncü cümlede dile getirdiğim gibi, tüm zamanların Türkçe sözlü en iyi 100 şarkısından ikisini imza atmış olma ihtimalinin kuvvetle muhtemel...**

**BN: Bu güzel düşünceler için çok teşekkür ederim, ederiz. Böyle şeyler duymak bizi motive ediyor... "MS 05.03.10" albümü birçok açıdan miladımızı işaret ediyordu. Aslında grubun içindeki yegane değişim, askerlik sonrası üniversite diplomalарının rafa kalkmasıydı. Peşi sıra da müzik aşkıyla hayatımıza devam etme kararı aldık. Kısacası karnımızı sadece ve sadece bu işle doyuracaktık. Şirket ve menajer değişiklikleri de bu amaca hizmet eden hamlelerdi zaten. Hem yaş almanın, hem askerliğin izlerinin olduğu bir albümdü "MS. 05.03.10"... Hayatımızın en güzel günlerini yaşatan sonuçlar doğurdu. Öte yandan doğal olarak sorumluluklarımızı arttırdığı da bir gerçek. Bize göre her daim üzerine çıkmamız gereken bir çita vardı. Her albüm öncesinde zihnimizde yankılanan "Bu sefer becerebilecek miyiz?" sorusu, artık daha da önem kazandı bizim için. Önümüzdeki Mart ayında müzik severlerin beğenisine sunmayı planladığımız son albümümüzü de bu nedenle büyük bir özen ve ciddiyetle hazırlıyoruz.**

**DA: Siz yaptığınız müziği nasıl kategorize ediyorsunuz? Klasik rock yaptığınızı söylemek çok zor...**

**BN: Biz müziğimizi kategorize etmiyoruz. Aslında dinlediğimiz türler diye bir şey de yok. Belki de müziğimizi herhangi bir başlık altına sokmak istemememizin nedeni de budur, bilemiyorum. Bize bir şeyler hissettiren, bir şeyler düşündüren her tınıyı, her şarkıyı dinlemekten zevk alıyoruz. Şarkının hangi enstrümanlarla ya da nasıl çalındığının bir önemi yok. Önemli olan, şarkıların insanın derisinin altına geçebilmesi, ruhuna işleyebilmesi... Biz de buna bağlı olarak müziğimizin türünün önemli olmadığını, önemli olanın insanların hayatlarında bir yer edinmek, edinebilmek olduğunu düşünüyorum. Dolayısıyla da müziği ikiye ayırıyoruz: Dinlediğimiz müzikler ve dinlemediğimiz müzikler olarak...**

**DA: Şubat ayı içerisindeki konser tarihlerinizi öğrenmek, okuyucularımızı ve dinleyicilerimizi memnun edecektir eminim...**

**BN: 4 Şubat'ta Model grubuyla beraber Antalya'da olacağız. 15 Şubat gecesi Uludağ'da, Şubat ayının sonuna doğruysa Denizli ve Eskişehir'de olacağız.**

**DA: Sıra oyunlarda... Grubun oyunlarla arası nasıl. Hangi oyunları oynarsınız? Aranızda ebedi rekabetin söz konusu olduğu oyunlar var mı?**

**BN: Grup elemanlarının oyun alışkanlığı, çocukluklarına dayanıyor. Sensible Soccer'dan, Emily Hughes Soccer'a, oradan da FIFA 12'ye uzanan bir yol bu... Şu aralar en büyük zevkimiz FIFA 12 oynamak... Konserler arası yolculuklarımızda kullandığımız araçlarda PlayStation 3 mevcut ve FIFA turnuvaları, yolculuklarımızın olmazsa olmazları arasında. Çok çekışmeli ve dolayısıyla da kavgalarla sonuçlanan maçlarımız oluyor.**





## Okuđı

**B**ir yapımın ilgi çekmesini istiyorsan, ya içine ünlü oyuncular koyacaksın, ya bolca dedikodu serpeceksin ya da o yapım, gizemli olaylara gebe olacak. Hepimiz Lost'u nasıl altı sezon izledik, sırf merakımızdan... (Ben izlemedim vallahi, kendi adına konuş! - Şefik) Sonunda hiçbir şey olmadı, orası ayrı ama altı sezonu da bir şekilde takip ettik; hatta diziyi hiç bilmeyenlerin ilk sezonu birkaç günde bitirdiđini de biliyorum. Bu yüzden,

bu ayı "gizem" konusuna ayırdım. (İsmi Gizem olanlar el kaldırsın... Aaa, kimse yokmuş.) Anime bölümünde, uzun süredir görmediđim kalitede bir korku serisi Another yer alıyor, dizi kısmında Lost'un yapımcısı J.J. Abrams'ın yeni gizemli dizisi Alcatraz ve film kısmında da bir aylık gecikmeyle Sherlock Holmes: A Game of Shadows bulunmakta. Bu sođuk kış gününde dışarı çıkmayın, gelin, size bildiklerimi anlatayım. ■ **Tuna Şentuna**



## Anime

### Another

“12 bölümlük bir korku maratonuna hazırım” diyorsanız, gelin Another'ı birlikte izleyelim zira ben bile zaman zaman gerildim oturduğum yerde.

26 yıl önce olan bir kaza sonucunda, Yomi North lisesindeki bir kız ölüyor. Herkes tarafından sevilen, derslerinde son derece başarılı olan kız unutmak istemiyor lise ve sırası her zaman boş tutuluyor; sanki o hiç ölmemiş gibi. Hatta abartılıp kızın sırası mezuniyet törenine bile getiriliyor.

Bu olaydan yıllar sonra, 1998 yılında Kouichi Sakakibara adındaki bir delikanlı bu kızın da zamanında bulunduğu sınıfa transfer oluyor. Sınıfta garip bir hava olduğu netken, daha da garip bir şey oluyor ve Kouichi, bir gözü bandajlı bir kız, Mei Masaki ile arkadaş oluyor. Çok az konuşan bu garip kızın, yıllar önce ölen kişiyle bir alakası olup olmadığını bilmiyoruz ama seriyi izlerken, sürekli tahminler yürütmekten de kendimizi alamıyoruz.

Daha beşinci bölümünde olması gereken Another'ın nasıl ilerleyeceği konusunda fikir yürütemiyorum lakin en az Lost'ta duyduğum heyecan kadar meraklıyım. Herkesin bir şeyler bildiđi ama Kouichi'den bunu sakladıkları ortada. Bilinen şey de tam olarak nedir, Mei Masaki kimdir, ölen kız tam olarak nasıl bir kazaya kurban gitmişti ve en önemlisi, bu konu 12 bölüme nasıl yayılacaktır, ben de sizinle birlikte tecrübe edeceğim. Ganbaraimashou ne! ■



## Dizi

### Alcatraz

**B**u dizinin bir ara yayımlanacağını biliyordum ama o aranın bu kadar geç olacağını da fark etmemişim. Alcatraz geçtiğimiz yılın ortalarında açıklandı ve ancak televizyon ekranlarına geldi; herhalde dizi başladı da ben bir türlü yakalayamıyorum dedim bu süre zarfında.

Alcatraz Hapishanesi'nin başrolde olduğu dizimiz buram buram gizem kokuyor. Şöyle ki 1963 yılında Alcatraz Hapishanesi kapatılıyor ve ikamet eden tüm mahkumlar da başka hapishanelere transfer ediliyor. En azından tarih kitapları böyle söylüyor fakat günümüze geldiğinde, yaklaşık 300 tane mahkumun teker teker, hiç yaşlanmadan şehirde belirmesi, soru işaretlerinin de birer yağmur damlası gibi tepemize inmesine neden oluyor.

Olay, mahkumların etrafında döndüğü için bolca suç işleniyor ve mahkumların bazılarının, bir şeyler bildiđi de ortada. Henüz çok başlarda olduğu için dizinin gidişatı hakkında yorum yapmak doğru değil ama gördüklerim şu an için tatmin edici. Dizide Lost'tan tanıdığımız "Hugo"nun da bulunduđunu belirtmeden geçemeyeceğim. ■



## Film

### Sherlock Holmes: A Game of Shadows

**S**anırım bu filme, gösterime girdikten dört hafta kadar sonra gittim ve bu kadar süre neden oyalanmışım, filmi izleyince çok pişman oldum. Artık fanatikklik mi dersiniz, saçmalyor mu dersiniz, bilmiyorum ama uzun süredir izlediğim en iyi filmlerden bir tanesi oldu Sherlock Holmes'ün yeni bölümü.

Tüm Avrupa'yı karıştırmayı hedefleyen Profesör Moriarty'ye karşı amansız bir mücadeleye giren Sherlock Holmes ve Dr. Watson, çingenelerle tanışıyor, Avrupa'yı şöyle bir geziyor ve bu sırada ilk filme kıyasla çok daha büyük bir aksiyonun içine düşüyor. Filmdeki çekimler zaten inanılmaz, bir de buna Robert Downey Jr.'ın oyunculuđu eklenince ortaya birkaç kez izlenebilecek bir film çıkıyor. Filmi Mission: Impossible - Ghost Protocol gibi IMAX'te izlemek harika olurdu ama yapımcılar IMAX uyarlamasını uygun bulmamış sanıyorum ki. Bu filmi kaçırdıysanız, mutlaka Blu-ray'ini veya DVD'sini edinip ışıkları ve telefonunuzu kapatıp izleyin. Pişman olana yenilen mısırları ben ısmarlıyorum. ■





Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

Rocko'nun Modern Yaşamı

## Bir Kez Daha...

**B**undan uzun yıllar evvel, muhtemelen liseye gittiğim yıllarda DJ olmak gibi bir düşüncem vardı. (İnsanın başına geliyor işte...) Turntable fiyatlarına bakıyor, yurtdışındaki DJ'lerin yaptıkları işleri takip ediyor, bol bol şarkı edinip GoldWave ile amatör mix'ler hazırlıyordum; hatta sağlam bir Oasis dinleyicisi olarak, elimdeki dev konser arşivinden sevdiğim şarkıları seçip kendi konserimi hazırlamışlığım bile vardı. Ardından yıllar ilerledi, üniversite yılları, eğitim süreci, oyunların hayatımda daha büyük bir yer işgal etmesi, iş hayatı derken hevesim geçti, gitti. Son bir yıldırsa bilinçaltıma gömdüğüm DJ'liğe dair her şey yeniden canlanmaya başladı. Öncelikle elektronik müziğe daha fazla eğilmeye, remix'leri daha fazla dinlemeye, kendi kendime iTunes'ta müzik ve YouTube'da video günleri düzenlemeye başladım. Bu sürecin son adımıysa bir cihaz almakta benim için. İlk olarak Daedalus'un Monome kullanımına hayran kaldım, cihazın ne olduğunu, nasıl kullanıldığını, nasıl temin edileceğini vsaire öğrendim. Amatör biri için

gereksiz bir masraf kalemi olduğu kararına vardığım Monome hamlesini ilerleyen döneme bırakınca daha basit, daha ucuz ve benim için herhangi bir kayıp olmayacağını düşündüğüm cihazları araştırmaya başladım ve en sonunda Hercules DJ Control MP3 e2 ile şansımı denemeye karar verdim. Tam da bu noktada Münih seferine çıkan Ahmet'in "Gurbetten bir şey lazım mı?" sorusu ofiste yankılanınca benim için yola çıkma zamanının geldiğini fark ettim. Prototype 2 oynamaktan ve yapımcılarla sohbet etmekten harap olan Ahmet'i bir de ben yordum ve dükkan dükkan dolaşmasına sebep olan ürün arama çalışmalarını başarıyla sona erdi. Artık sadece hevesli değil, aynı zamanda donanım sahibi bir müzik dinleyicisi olarak boş zamanlarımda ağırlık verebileceğim yeni bir hobi sahibiyim. Ha, amatör geçmişimin, en ufak bir "gerçek" şey ortaya çıkaramama ihtimalini kuvvetlendirdiği bir gerçek ama sonunda bir başlangıç yaptım ve bundan sonrası bana kalıyor. (Olayı DJ Hero seviyesinden ileriye taşıma vakti geldi

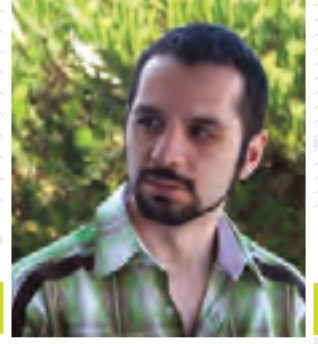
de geçiyor.)

Heves etmekten söz açılmışken eminim sizin de heves edip vazgeçtiğiniz, belki de deneyip hayal kırıklığına uğradığınız şeyler olmuştur. Bu noktada size şunu tavsiye edebilirim ki sakın vazgeçmeyin, geç de olsa aklınıza takılan şeyi mutlaka deneyin. Belki yarın, belki benim gibi yıllar sonra ama mutlaka. Deneyip de becerememe durumu, emin olun ki "keşke yapsaydım, keşke deneseydim" düşüncesinin vereceği hissiyatın yanında zerre önem arz etmez. Sizi cesaretlendirmek adına bir örnek daha vereyim. Bundan birkaç yıl önce elektro gitar aldım, birkaç basit şey çalmaya çalıştım ama parmaklarımın pek yatkın olmadığını çok kısa sürede anladım. Anladım da ne oldu? Hiçbir şey. En azından denedim, gördüm, aklımda kalmadı. Siz de deneyin, görün, belki de benim örneğimin tersine başarılı olabilir ve bu tip hobilerle hayatınıza büyük renk katabilirsiniz. Şimdi bana müsaade, bakalım bu kez olacak mı... ■

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







# Kar Tahtası

**H**em mevsimi geldi, hem de zamanı; artık size şu Türkçesi olmayan snowboard aktivitesinden bahsetmenin vakti geldi, çattı.

Bildiğiniz üzere yıllardır snowboard yapmak-tayım. Sayısız ödülüm var, sayısız dergide fotoğ-raflarım... Ve bildiğiniz gibi, sadece beş saniye içerisinde, 12 tane yalanı art arda dizebilirim.

Profesyonel değilim, olmayı da düşünmüyorum. Yaşım geçti artık, öyle devasa rampalardan atlayamam. Küçüklerinden atlarım, şayet ki indiğim yer bir buz tabakası değilse.

Şöyle bir anım var; snowboard yapmayı ilk defa öğrenmeye başladığımda (Son defa öğrenmek diye bir şey de olmadığına göre) o kadar çok düşmekteydim ki, affedersiniz kaba etim morarmıştı. O günden beri de buz gördüğüm yerde düşmemeye, buz gördüğüm yerden geçmemeye özen göstermekteyim.

Snowboard, kayak kadar keyifli bir iş. "Snowboard varken kayak mı yapılır hör hör!" diyen fanatik gruptan değilim zira zamanında kayak da yaptım. Sonra -yine affedersiniz- bir ayının teki resmen beni ezip geçti ve ayağım kırıldı. Dağdan bir abinin sırtında indim, indiğim yerde ayağımın üstüne bir basayım dedim ve o acıyı size anlatmak için geriye kalan tüm satırları "A" harfleriyle doldurarak geçirebilirim.

Ayak kırılması da ilginç bir konu. Bir kere okula gitmiyorsunuz, süper. Evde yan gel yat, oyun oyna, televizyon izle. Tabii ki o zaman ne oyunlar, ne oyunlar... En fazla Sega Master System var, dandik de bir bilgisayar. Alçıyla yatıyorsunuz ve vakit geliyor, okula gidiliyor. Orada da bir ilgi, bir alaka. Kimse alçı görmemiş, herkes üstüne bir şeyler yazma peşinde. Benim kafam da o yıllarda yarım (Şimdi de ondan az iyi.), bir abinin dediği lafa inanıp şöyle bir şey yaptım; üstüme saatte 40 Km ile gelen futbol topuna alçıyla vurdum... Çünkü abj demişti ki, "Bu alçıyla topa vursan ne gider hal!". Ben de geri zekalıdan hallice olduğum için bunu yaptım ve top değil ama ben başka bir yere fırladım. O denli canım acımişti.

Her neyse... Her neyse deyip konuya geri döneceğimi sandınız ama yanılıyorsunuz; alçı konusu bitmedi. Alçı ayağından çıktığında bir ferahlama, bir güzellik. Yalnız burada fark ediyorsunuz ki Brezilya ağdasiyla alınmışçasına

pürüzsüz olan bacağınız, ormanlar kralı edasında sizi karşılıyor. (Yaşım küçüktü, garip geldi tabii.) İkinci korkunç konu da doktorun, "Haydi yere bas." demesiyle ortaya çıkıyor zira o kadar zaman hareketsiz kalmış ayağı düzlemek, bir başka acılar silsilesi demek.

Öyle böyle derken, kayağı unuttum snowboard'a başladım yıllar sonra. Üniversite-deydim daha. Kalktık Uludağ'a gittik. Bir hoca bulduk, bize dedi ki tek ayağınızı çıkarın, tepeye tırmanın. Tepeye çıktığımızda zaten yarı ölüydük. Sonra dedi ki, "Çift ayağı da takın, topuktan basarak inin." Topuktan basmak ne demek çok anlamamıştık ama taktık board'ları ve... Birimiz sağa, birimiz sola gitti. Ben sanıyorum ki dümdüz yere düştüm.

Gel zaman git zaman, kendi çabalarımızla

topuk freniyle kaymayı öğrendik. Burun frenine de geçiyorduk ama yavaş yavaş. Baktık millet slalom yaparak basmış gidiyor, dedik bizim neyiz eksik. O gazla topuk, burun deneyelim dedik ve yaklaşık 1280 (X960) kez yere kapaklandık. "Böyle olmayacak." dedik, bir ördek ailesi gibi ders alan board'cuların peşine takıldık, fark edilene kadar onlarla slalom çalıştık.

Ve her şeyi öğrendik!

Sonra gelsin şımarıklıklar... Bol karlara mı girmedik, Kartalkaya'da o dönem yeni kurulan snow park'ta kutuların üstüne mi çıkmadık, boyumuza uygun rampalardan mı atlamadık...

Artık kışlar benim için daha anlamlı, artık yazlar biraz daha uzak. Hepinize bu güzel sporu tavsiye ediyor, herhangi bir dağda görüşmek üzere diyorum! Herkese "bol karlı" günler... ■







**Cem Şancı** cem@level.com.tr

**Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü**

## Yüreğimi Bi' Kızlar, Bi' de Oyunlar Kırdı

**B**azen oyun dünyasını da kendi hayatıma çok benzetiyorum. Hep hayal kırıklıkları, hep boşa çıkan umutlar, hep beklemekle ama hiç kavuşamamakla geçen bir hayat.

Misal hepimiz uzun yıllar Fallout 3'ü bekleedik mi? Bekledik. 10 sene bekleedik ama sonunda karşımıza fena şekilde konsolize edilmiş bir oyun çıktı. Fallout'a kalbini vermiş tüm o eski PC oyuncularını bir kenara atıp oyunu tamamen konsolcu bebeler için tasarlanmış olduklarını görünce üzülerek iç çekmiştim. Son 30 senede bunun gibi binlerce oyunla karşılaştım. Haliyle oyun dünyası da gönül dünyam gibi bana hep hayal kırıklıkları hediye etmiş bir acı kaynağıdır aslında.

Hep umutla beklenen ama sonu hep hayal kırıklığı olan oyunlar bana eski bir acımı da anımsatır. Çok eskiden bir gün, gecenin bir yarısı kafam attı, yalnızlık yüreğime vurduğu gibi aklıma da sertçe vurunca kalktım, giyindim, ufak bir sırt çantası topladım, içine birkaç parça gerekli eşyayı koydum, arabaya atladığım gibi Alaska'ya gittim. "Neden Alaska?" diyeceksiniz. Çünkü çok sevdiğim bir kız vardı ve babası aşkımızı öğrenince kızı Alaska'ya göndermişti. Ben de bu ayrılığa dayanamayıp kendimi Alaska'ya vurdum.

Neyse, baya bir yol gittim. Gittim, gittim, gittim... Sonunda Alaska'ya vardım. Etrafa sormaya başladım, "Begüm'ü tanıyor musunuz, bir Begüm vardı, babası buraya yolamıştı, biz evlenecektik, sonra buraya geldi, Begüm'ü gördünüz mü?" diye herkese sordum, kimse tanımıyor. Sonra biri merak edip "Bira-der, bu Begüm neye benziyor?" diye sorunca tarif ettim. "Gözleri zümrüt, saçları ipek, teni bebek gibi... Gülünce güneş açan, bakınca yürek yakan çok güzel bir prensese benziyor." dedim. Adam hemen tanıdı, "Aaa evet, o kız şu

yan sokakta, 16 numarada oturuyor." dedi.

Gittim kapıyı çaldım. Hakikaten de Begüm açtı kapıyı. Beni görünce şaşırıldı. "Ay Cem keşke gelmeden önce haber verseydin, bugün evde kadınlar günü var, komşu kadınlarla kısır yaptık, yiyoruz, kadınların arasına erkek alamam, yarın gel." deyip kapıyı kapadı.

İşte orada anladım ki biz birini özlüyoruz diye onun da bizi özlemesi gerekmiyormuş. Arabama

atladığım gibi eve döndüm ve bu acıyı da yüreğime gömdüm. Fakat ne zaman heyecanla beklediğimiz bir oyun yüzünden hayal kırıklığı yaşasam, aklıma bu anı gelir ve kendi kendime derim ki "Biz oyunu heyecanla beklemişsiz ama o bize gelmek için hiç heyecanlanmamış."

Yüreklarinizde hep güneş açsın, dudaklarınızda hep mutluluk parlasın. İyi ki varsınız. ■







## Eski Cumhuriyetten Geriye Ne Kaldı...

**G**eçen ay piyasaya çıkan ve LEVEL dergisi olarak kendisine 10 sayfa yer verdiğimiz Star Wars: The Old Republic (SWTOR), çıktığı günden bu yana satış patlaması yaşıyor. Her ne kadar ülkemizde ve bazı diğer ülkelerde halen aktif olarak satışa çıkmamış olsa da yaşadığı bu yoğunluk benim gibi MMO ve Star Wars seven birisi için harika bir duygu. Özellikle, tam olarak piyasaya çıkana kadar yaşadığım tedirginliği hesaba katarsak aslında harika bir oyun. Çünkü yakın çevremde bana "Oyun nasıl olur abi sence?" diye soran herkese "Yüzde 50 ihtimali var; ya mükemmel olacak ya da baya çöp." diye cevap veriyordum. Nitekim oyun piyasaya çıktı ama ne yazık ki bazı bağnaz kesimlerce bir türlü kabul edilmedi, edilemedi.

Sözüm World of Warcraft'tan (WoW) dışarı diyerek başlamak istiyorum sözlerime ama yine de bir kıyas olmadan ilerlemek de bir hayli güç. SWTOR için duyduğum en büyük eleştirisi; "WoW'un aynı abi." oluyor. Ben buradan bir kez daha hatırlatmak istiyorum; "O sözün doğrusu; Everquest II'nin aynı abi." olacak. İşte ne yazık ki kendisine fazlasıyla zaman harcayan WoW ya da benzeri MMO oyuncuları SWTOR'a lafları sıralarken aslında kendileri neyin kopyasını oynadıklarını fazlasıyla unutuyorlar. Kimse çıkıp da "WoW dandik." diyemez bu çok büyük bir hata olur, orası kesin ama WoW'un geldiği noktaya bakacak olursak, artık ondan geriye PvP'den başka bir şey kalmadığını görmem de işten bile değil. Ne ilk zamanlardaki o 40 men raid eğlencesi, ne de zamanın da aynı çatıyı paylaştığımız loncamızdaki insanların hoş sohbet sıcaklığı kaldı geriye. Artık herkes ilerleme peşinde; nerede varsa oraya koşuyor ve çok az bir grup oyuncu bizim yıllar önce WoW'da yaşadığımız diyalogları yaşıyorlar. (Vallahi o Tophane toplantılarımızı özledim. BL Troy, Myth ve Nerd loncalarına buradan selamlar.)

Demek istediğim SWTOR'u beğenmek zorunda değilsiniz evet, zevkler ve renkler tartışılmaz; bu durum dünya var olduğundan beri bizlerle yaşayan bir gerçek. Nitekim bir oyunu sadece uzaktan görmüş Türk halkı olarak ve birçoğumuz daha bu oyunu satın dahi alamamışken, kendisi hakkında bu kadar ileri geri konuşmanın yersiz olduğunu düşünüyorum. (Alıp görenler zaten oynuyorlar diye düşünüyorum.) SWTOR özellikle MMO sektörünü çok iyi takip etmiş bir

grubun elinden çıkmış olan bir yapım. Diğer MMO'larda eksik olan her şeyin ince elenip sık dokunması sonucu ortaya çıkarılmış bir eser. Hatta ve hatta yetmezmiş gibi bir de BioWare'in o inanılmaz RPG dokusuyla taçlandırılmış durumda.

Peki, bırakalım WoW'u da SWTOR'u da, sadece arada sürekli ileriye sürülmüş olan kıyaslamaya bakalım. Sürekli piyasaya çıkan ücretli ya da ücretsiz oyunlar hakkında düzenli olarak "WoW" kopyası diyerek eleştiride bulunuyoruz ki genel hatlarıyla haklıyız da. Peki, hiç MMO oyun yapısının geldiği ve

gelebileceği son noktanın "bu" olduğunu düşündünüz mü? Yıllardır kullanılan "Kes, döv, getir." ya da "Şu seviyede binek senin olur," "Maksimum seviyede oyun aslında yeni başlıyor." gibi kavramlar ya MMO oyunculuğunun sonuysa? Hiç merak ettiniz mi bunca yıldır birbirinin aynı yüzlerce oyun piyasaya neden çıkıyor? İşte ben, özellikle son yıllarda MMO'lardan daha fazla bir şey beklememeyi kafaya koydum ve bir sonra piyasaya çıkan oyunun yapısıyla değil de kendisiyle var olduğunu düşünüyorum. ■





# SYNDICATE

Geleceğe geri dönmek için hazırlanın...

**LEVEL 182**

1 MART'TA PİYASADA!







Salonumuzda **Smart TV**, Otomobilimizde **GPS**,  
Cebimizde **akıllı telefon**, Ofiste **laptop**, Plajda  
**tablet bilgisayar**, Evde **yine laptop**, Her  
yerde internet, **Facebook**, **Twitter**...

Rakı sofrasında konu **Google**'in  
geleceği... Müzik, film, oyun, eğlence  
desek, onların zaten neredeyse  
**tamamı teknoloji!**

KISACASI...

# Teknoloji Hayattır!

...ve teknoloji neredeyse,

**Yeni CHIP** de işte tam orada,  
hayatın tam içinde!

**yeni**

**CHIP**, Şubat sayısında, tam 96 sayfalık **APPS** kitabı hediye!





# FINAL FANTASY XIII-2

ZAMANIN ÖTESİNDE.  
KADERİN ÖTESİNDE.  
HAYAL BÜCÜNÜN ÖTESİNDE.



SQUARE ENIX

[www.finalfantasy13-2.com/en/](http://www.finalfantasy13-2.com/en/)  
[www.facebook.com/finalfantasy13game](http://www.facebook.com/finalfantasy13game)



PS3  
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX  
LIVE

FINAL FANTASY, FINAL FANTASY XIII-2, SQUARE ENIX, FINAL FANTASY, SQUARE ENIX, and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. in the U.S., Canada, Mexico, Europe, and other territories. XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE, and the XBOX logo are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.