

74 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

MEYL



İSTANBUL KANATLARIMIN ALTINDA  
**ASSASSIN'S CREED:  
REVELATIONS**



## Gelmiş Geçmiş Dünyanın En Hızlı Notebooku!



# GT680



Orjinal Windows® 7 Home Premium 64 bit İşlemci Sistemi



En Yüksek ve en hızlı transfer teknolojisi  
USB 3.0



NVIDIA'nın en gelişmiş  
Nvidia ekran kartı GTX460M ile  
Yüksek Performans ve  
Grafik Kalitesi



4 adet DDR3  
SD-DIMM yuvalar ile  
16 GB'a kadar hafıza  
terfi



RAID 0 denetimli çift  
SATA hafıza yuvaları  
ile daha hızlı yükleme



\*PCMark Vantage Sonucu

\*Konfigürasyon : Orjinal Windows® 7 Home Premium 64 bit İşlemci Sistemi, Core i7 quad-core, 16GB sistem RAM, 120GB SSD x2, TDE+ function 'ON'

Mükemmel Grafikler  
Üst Seviye Performans

Video ve Müziklerin  
Hızlıca Dönüşürün

Intel Turbo Boost 2.0  
Teknolojisini ile  
Daha Performanslı

Yeni Oyun Motorlarından  
En İyi Sekilde  
Faydalanan



Aynı Seviyede Intel® Core™ i5 işlemci test sonuçları ile karşılaştırılmıştır.

Bilgisayarınız,  
şimdi daha kolay



Windows 7



## TÜRK İŞİ

Çok değil, yaklaşık iki yıl önce, GTA IV'ün yurtdışındaki dev billboard'lardan ve "bina giydirmeleri"nden bahsetmiş ve heyecanla, bunları Türkiye'de de görmek istediğimizi söylemiştık çünkü bu, oyunların ve oyun kültürünün genele yayılması, kökleşmesi için önemli bir adım.

Ve bugün o noktaya yakınız; Sony'nin God of War'la yaptığı çıkış, online oyun firmalarının ilgisi ve yerli oyun üreticilerinin çoğalması ile Türkiye, level atladi. Orijinal oyun satışının çoğalmasıyla büyük oyunları Türkçe olarak oynayabiliyoruz artık. Online oyun firmaları, oyunlarını Türkçeleştirmeden piyasaya sürmeyi akıllarından bile geçirmiyor. Ve Sobee gibi yerli üreticiler, I Can Football ve SüperCan gibi oyunlarla devrim yaratıyor.

Kuşkusuz ki LEVEL ve benzeri "oyuncular"la bu ivmeyi sürdürerek ve Türkiye'ye özgü bir oyun kültürü yaratacağız.

Sadece biraz zamana ve sabra ihtiyacımız var.

İyi okumalar.

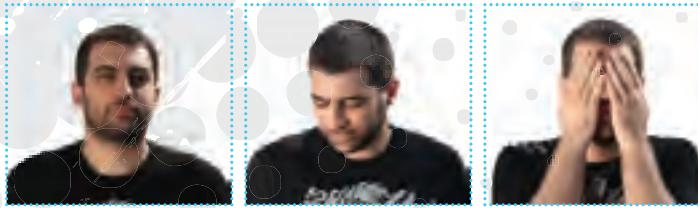
**Fırat Akyıldız**  
**Yayın Yönetmeni**  
[firat@level.com.tr](mailto:firat@level.com.tr)



YaySat tarafından açıklanan resmi rakamlara göre  
LEVEL'in Mayıs sayısı 14.427 adet satmıştır. Tüm  
okurlarımıza teşekkürler...

■ "LEVEL'da çalışmanın dışında hayalindeki meslek nedir ya da neydi?"

### Şefik Akkoç



■ Açıkçası hayatım boyunca bir işte çalışmak, haliyle özellikle bir yerde çalışmayı hayal etmek gibi bir süreç yaşamadım ama hayat işte, insanı çalışmaya mecbur bırakıyor. Ha, şuan düşünüldüğümde de yine oyun sektöründe çalışmayı isterdim ama kesinlikle ABD'de bir dergide ya da bir sitede...

### Emre Öztnaz



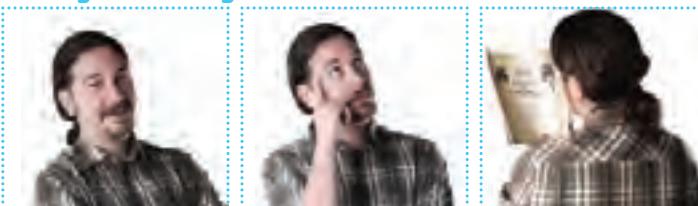
■ Blizzard'da herhangi bir dalda çalışmak olabilir mesela; hatta bahçesindeki heykel bile olabilirim!

### Recep Baltaş



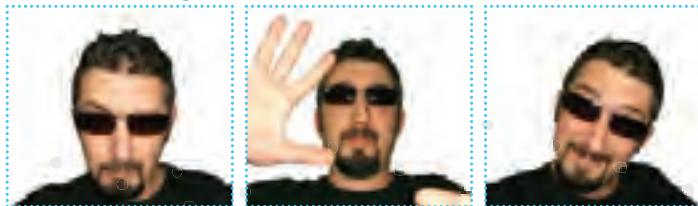
■ Aslında Almanca öğretmeniyim fakat günümüz şartlarında yetişen gençlere Almanca öğretmenin pek de bana uygun bir meslek olmadığını bildiğim için sevdığım işi, donanım editörlüğü yapıyorum. Bundan sonra istediğim bir şey varsa da artık kendime ait bir işim olmalıdır.

### Ertuğrul Süngü



■ Aslında ünlü bir Squash oyuncusu olmak istiyordum. Her vurdugum top rakibimin yüzünde patlayacak, insanlar beni izlerken gereksiz yere ağlamaya başlayacaktı. Nitekim olmadı, duvara top atma işini çözemedim. Asıl geri çevirdiğim meslekse Battlecruiser kaptanı olmaktı, o daha farklı bir hikaye. Belki gelecek sayıda anlatırı...

### Ertekin Bayındır



■ Hayalimde milyonların önünde sahne almak vardı hep, olmadığı. İş işten geçtikten çok sonra oyun tasarımlı konusunda herhangi bir departmana merak salabilme potansiyelimi fark ettim, o da olmadı. Şu sıralar bir sonraki olmayacak hayalimi arıyorum. Bulur muyum dersiniz?

#### 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](mailto:firat@level.com.tr)

#### YAZI İŞLERİ

Ahmet Özdemir [ahmet@level.com.tr](mailto:ahmet@level.com.tr)

Şefik Akkoç [rocko@level.com.tr](mailto:rocko@level.com.tr)

#### YAYIN KURULU

Cem Şancı [cem@level.com.tr](mailto:cem@level.com.tr)

Tuna Şentuna [tsentuna@level.com.tr](mailto:tsentuna@level.com.tr)

#### GRAFİK TASARIM

Emre Öztnaz [emre@level.com.tr](mailto:emre@level.com.tr)

#### KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran [adem@level.com.tr](mailto:adem@level.com.tr)

Aycă Zaman [ayca@level.com.tr](mailto:ayca@level.com.tr)

Cenk Durmazel [cenkerdem@level.com.tr](mailto:cenkerdem@level.com.tr)

Doruk Akyıldız [doruk@level.com.tr](mailto:doruk@level.com.tr)

Emrah Gürkan [bro@level.com.tr](mailto:bro@level.com.tr)

Eray Ant [eray@level.com.tr](mailto:eray@level.com.tr)

Erdem Uyanık [erdemcnk@level.com.tr](mailto:erdemcnk@level.com.tr)

Ertekin Bayındır [ertekin@level.com.tr](mailto:ertekin@level.com.tr)

Ertuğrul Süngü [ertugrul@level.com.tr](mailto:ertugrul@level.com.tr)

Kaan Kural [kaankural@level.com.tr](mailto:kaankural@level.com.tr)

Murat Karşioğlu [mkars@level.com.tr](mailto:mkars@level.com.tr)

Nurettin Tan [tan@level.com.tr](mailto:tan@level.com.tr)

Ömür İklim Demir [omur@level.com.tr](mailto:omur@level.com.tr)

Ömür Topaç [otopac@level.com.tr](mailto:otopac@level.com.tr)

Recep Baltaş [recep@level.com.tr](mailto:recep@level.com.tr)

Turgut Taneli [turgut@level.com.tr](mailto:turgut@level.com.tr)

Umit Oncel [uoncel@level.com.tr](mailto:uoncel@level.com.tr)

Yekta Kurtçebé [yekta@level.com.tr](mailto:yekta@level.com.tr)

#### MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla [abozayyla@doganburda.com](mailto:abozayyla@doganburda.com)

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

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

#### YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkin

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoğlu

#### REKLAM

Grup Başkanı: Cem M. Başar

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

#### LEVEL Reklam Satış Müdürü:

Sevil Hosman, shosman@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kirımlıoğlu

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

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

#### Kurumsal İletişim Direktörü

Neslihan Sadıkoğlu

#### REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

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

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

**Baskı:** Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850 Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

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

**Yayın Türü:** Yerel, süreli, aylık

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

DB Abone 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](http://www.doganburda.com)

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

TURKCELL'LİLER  
YAŞADI!



TURKCELL'LİLERE ÖZEL  
TEKNOSA'DA  
**250 TL'YE**  
**25 TL**  
**500 TL'YE**  
**50 TL**  
**İNDİRİM**

Kaliteli ve lider markalardaki diğer avantajlar için [www.turkcellcity.com](http://www.turkcellcity.com)

TEKNO SA

Kampanya 27 Mayıs - 31 Aralık 2011 tarihleri arasında geçerlidir. Kampanya bitiş tarihleri ve koşulları değişiklik gösterebilir. Kampanyadan yararlanabilmek için müsterilerin Teknosa Kart sahibi olmaları gerekmektedir. Kampanya Teknosa mağazalarında ve [www.teknosa.com](http://www.teknosa.com) alıcısitesinde geçerlidir. Telefonla satışa geçerli değildir. 25 TL indirimden yararlanabilmek için müsterilerin Teknosa Kart'la tek seferde 250 TL ve üzerinde, 50 TL indiriminden yararlanabilmek için Teknosa Kart'la 500 TL ve üzerinde alışveriş yapmaları gerekmektedir. Kampanya diğer kampanya ve indirimli ürünlerle birleştirilemez. İndirim operatörlerin TL kartı satırlarında geçerli değildir. Kampanyadan aynı gün içinde sadece 1 (bir) kez yararlanılabilir. Kampanyaya süresince 25 TL indirim için "AVANTAJ 25", 50 TL indirim için "AVANTAJ 50" yazarak 8815'e SMS gönderilmesi ve gelen şifrenin Teknosa mağaza yetkililerine gösterilmesi yeterlidir. Aynı gün içinde SMS gönderilererek sadece tek bir şifre talep edilebilir, şifreler alıcısiteser sırasında birleştirilek kullanılmaz. Şifre alma talebi 1 SMS / 0,4 TL KDV ve OLV dahil ile ücretlendirilir. Kampanya Teknosa'nın belirlendiği ürünlerde ve şartlarında geçerlidir. Kampanya kampanya satın alınan ürünlerden marka sahibi firma sorumludur. Ürünlerle ilgili iade, değişim, tamir gibi taleplerden Turkcell hiçbir şekilde sorumlu değildir. Kampanya kampanya süresini değiştirmeye, kapsamını sınırlama ve / veya genişleştirme hakkını saklı tutar. Kampanya şartlarının farklı uygulandığı durumlar ve tüm detaylı bilgi için: [www.turkcellcity.com](http://www.turkcellcity.com)

TURKCELL  
Kalite herkesin hakkı



## Assassin's Creed: Revelations Sayfa 46

Oyun yapısının yanı sıra hikayesiyle de oyuncuları kendine hayran bırakın seri, bu kez bizim için çok daha büyük önem arz ediyor; çünkü...

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

### 30 Role Playing Günlükleri

### DOSYA KONUSU

- 32 Allods Online
- 58 E3 2011

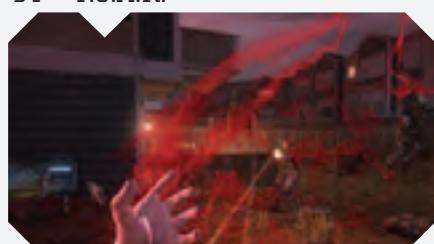
### İLK BAKIŞ

- 38 Metro: Last Light
- 40 StarCraft II:  
Heart of the Swarm
- 44 Aliens: Colonial Marines
- 46 Assassin's Creed:  
Revelations

### İNCELEME

- 76 Dungeon Siege III
- 78 inFamous 2
- 82
- 84 Duke Nukem Forever
- 90 Red Faction: Armageddon

- 92 Pride of Nations
- 93 Transformers:  
Dark of the Moon
- 94 F3.A.R.



- 96 Child of Eden
- 97 Hunted:  
The Demon's Forge



## LEVEL DVD 174

### DEMOLAR

Age of Fear  
Cargo  
Creeper World 2  
Drains  
Pride of Nations  
Star-Twine  
The Tiny Bang Story  
Trucks & Trailers

### BEDAVA OYUNLAR

Puddle

### KURULUM DOSYALARI

Florenzia

### VİDEOLAR

Aliens: Colonial Marines  
Assassin's Creed: Revelations  
Batman: Arkham City  
Battlefield 3  
BioShock Infinite  
Call of Duty: Modern Warfare 3  
Crysis 2  
Deus Ex: Human Revolution  
Far Cry 3  
Gears of War 3  
God of War: Origins Collection  
Hitman: Absolution  
Mass Effect 3  
Metro: Last Light  
Need for Speed: The Run  
Rage  
Star Wars: The Old Republic  
StarCraft II: HotS  
Tomb Raider

### FİLM FRAGMANLARI

Cars 2  
Happy Feet 2  
Puss in Boots  
True Legend  
Warrior

### EKSTRA

Cargo [Soundtrack]  
Dead Island [WP]  
Duke Nukem Forever [WP]  
Ninja Gaiden 2 [WP]  
Portal 2 [Soundtrack]  
The Witcher 2 [WP]

### LE-VİD'DE BUAY

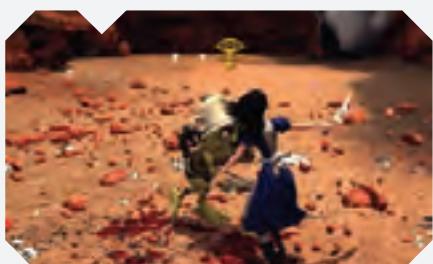
#### PC Topluyoruz

Kaçırınlar için, yeni bölümyle birlikte, ilk üç bölüm bir arada!

## inFamous 2 Sayfa 78

PlayStation 3'e özel en sağlam oyunlardan inFamous'in devamı niteliğindeki inFamous 2, bantındırdığı yüklü miktarda elektrikle bizi gerdi!

98 Alice: Madness Return



99 Cargo  
99 Critical Mass  
99 Star-Twine  
99 The Tiny Bang Story

## 100 Doktorlar

103 Donanım  
110 Rehber  
116 Market  
120 Kültür & Sanat

## 124 Rocko@Psikiyatır

126 Kare  
130 LEVEL 175



# POSTA

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

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

#### MIRROR'S EDGE 2 NEREDE?

Merhaba Tuna Abi ve değerli LEVEL okuyucuları. Derginizi 124. sayısından beri takip ediyorum. (Vay be; dört seneden fazla olmuş!) Bu size ilk mailim olacak. Uzatmadan sorularına geçelim.

1. Mirror's Edge 2'ye ne oldu; çıkacak mı yoksa vaz mı geçildi? İlk oyunu büyük beğeniyle oynamıştım...

**Mirror's Edge 2 yapım aşamasındaydı ve bir yere kadar da ilerlenmişti fakat EA'in patronlarından bir tanesi, gelinen noktayı beğenmeyince oyun şimdilik rafa kaldırılmış oldu. Bir gün adını duyarız ama pek yakın zamanda olacağını sanıyorum.** (Battlefield 3'te Mirror's Edge'in bazı özellikleri yer alacak ki özlem gidermek için oynanabilir. - Şefik)

2. Crysis 3 sizce çıkacak mı? Bazi oyun sitelerinde Cevat Yerli'nin Crysis 3'ün çıkacığını ağızından kaçırıldığı yazılıdı. Siz ne düşünüyorsunuz?

**Crysis 3 kesinlikle çıkacaktır. Dördüncü oyunu sorsayıñ kuşkuyla bakardım ama serileri üçe tamamlamak artık moda oldu.**

3. Sizce bu yaz PS3 mü alsam, yoksa para biriktirip PS Vita mi alsam?

Zor bir soru. Xbox 360 al deyip ortağı karıştırıymı? Hazır kimse de "PS3 mü, Xbox 360 mı?" diye sormamışken... Açıktası ben Vita konusunda bayağı heyecanlıyım fakat ismi konusunda sıkıntılarım var. Vita bize teneke yağ olarak bilinen bir ürününden çünkü ve "Şu raftan bir Vita uätzsana." cümlesi duymuşluğum vardır. Oldu mu şimdidi?

4. Silkroad Online'ı 2006'da oynamaya başlamıştim. İki sene ara verdim. Sizce yine başlamalı mıymış? LEVEL ofisinde bu oyunu oynayan var mı?

**Bizde WoW dışında herhangi bir MMO oynamıyor diye biliyorum çünkü bildiğin üzere zaman sıkıntımız var. Silkroad Online'da sürekli bir güncelleme, yenilikler olduğunu duyuyorum fakat o yüzden geri dönmek için iyi bir vakit olabilir.**

Sorularım bu kadar Tuna Abi. Yayımlarşanız çok mutlu olurum. Teşekkürler.

Berke GÖK

#### BU E3 İNSANI COŞTURUR!

Selam Tuna Abi. Derginizi Aralık'tan beri aralıksız takip ediyorum; herhalde yakında abone de olurum. 13

Haziran benim doğum günü. Yaç olacak 18. Bir yıl daha ölüme yaklaşık. Genelde insanlar batıl olarak 13'ün uğursuzluk getirdiğini düşünürler fakat ben tam aksine oldukça uğurlu bir sayı olduğunu düşünüyorum, ne dersin bu iş? Yaptığınız işin zorluklarından dolayı siz takdir ediyorum. Kim bilir kaç gece oyun incelemesi yapmak için uykusuz kalıp sabahlıyorsunuzdur.. Zannediyorum ki geçen ayki L.A. Noire için epey ter dökmüşündür. Fazla uzattık, kafa ütülemeyelim.

**13 sayısı bizim ülkemizde uğursuz bir sayı değilidir en son; bence öyle de kalsın. Ve evet, L.A. Noire için bayağı zaman harcadım. Dedektif olmak zor işmiş yahu...**

1. Sony Türkiye oyuncuların değerini bilip Özgür Bey'in katklarıyla birçok oyuna Türkçe dublaj desteği sağlayarak öünüme suudu. Bu oyunlardaki dublajlarla ilgili görüşlerini almak istiyorum; özellikle Killzone 3 ve inFamous 2 için.

**Oyunların bu şekilde Türkçe desteği sahip olması gerçekten çok iyi. Örneğin; Killzone 3'ü direkt olarak Türkçe oynamadım ve hiç de yadırgamadım. Üstelik orijinal metinleri birebir kullanmayıp halk**



IKAMETGAH İLMUHABERİ



diline daha uygun diyaloglar da oluşturuluyor ve bu da mutluluk verici gerçektan.

2. Polyphony GT6'yi duyursa yine bir beş yıl beklememiz söz konusu olur mu?

Bence Gran Turismo artık bitebilir. Beş tane oyuncu oldu, yeterli gibi. Araba kullan kullan, nereye kadar. Arcade tarzı yarış oyunları revaçta artık.

3. Şu film oyunlarını bir türlü sevemedim gitti... Ne dersin bu konuda?

Haklısun. Biz de pek sevmiyorum. Pek azı iyi oluyor maalesef. (iyisi var mı?! - Şefik)

4. Bu ay dergide E3'ü görür müyüz?

Bu ay bir sürpriz yapıp dergide E3'e hiç yer vermedi! Diğer yayınlardan bir farkımız olsun, değil mi?

Bayağı saçma olmaz mıydı bunu yapsa? Olurdu ve biz saçmalık sevmeyiz! Dağılım!

5. Şu poster olayı canımı çok sikiyor ya! Bir tarafta sevdigim bir oyun, diğer tarafta sevdigim bir oyun... Ne yapsam Tuna Abi? Parmak güreşine kadar yolu var bunun.

Parmak güreşine veya şiddete mahal yok. Yapman gereken çok basit: Bir adet daha LEVEL alınız? Ne kadar kolay oldu değil mi? (Çok çakalım.)

6. E3'te açıklanması beklenen çok büyük iki tane oyuncu var fakat ikisi de tamamen söyleşti. Biri God of War 4 diğeri de GTA V. (Mayıs ayında da bahsetmiştim.)

GTA V'e olanak var da God of War 4'e ne demeli? \*SPOILER\* Adam üçüncü oyunda kendini resmen Blade of Olympus ile yarlı, gitti...

Neymiş, her söylentide de inanmamak gerekiyormuş. E3'te ne GTA V'i gördük, ne de GoW4'ü... Bence

## Microsoft, Türkiye'ye Xbox konusunda destek vermediği için direkt olarak kredi kartıyla puan alman mümkün değil

bu oyunlar apayı lansmanlarda tanıtılmak ileride bir gün.

Son bir rica. Benim için Recep Abi'ye, Şefik Abi'ye, Ahmet Abi'ye, Eray Abi'ye, Emre Abi'ye, Ayça Abla'ya ve Elif Abla'ya selam söylemiş misin? Teşekkürler.

**Herkese üşenmeye tek selam göndermen çok güzel ama Fırat'a selam yollamadığın için ilerde abone de olamayacaksın, üç ay hiçbir bayii sana dergi de satmayacak. Sultan Fırat böyle buyurdu.**

Muhammed DURGUN

## EY LEVEL AHALİSİ!

Merhaba tüm LEVEL çalışanları ve Tuna Abi. Ben 13 yaşındaki takipçilerinden biriyim. Fazla uzatmadan sorularıma geçeyim...

1. Tuna Abi benim altı aydır PS3'üm var ve de yaklaşık 25 tane oyundan var; yani para benim için önemli değil. Bana bir RPG oyunu önerebilir misin? Bu aralar merak saldım da...

"Benim için para önemli değil." diyerek parayı önemseyen yüz binlerce okurumuzun yerlerinde kırıldanmasına ve sağılsız düşüncelere yol almasına neden oldun. Bence o 25 oyunu, LEVEL okurları arasında dağıtağlığını açıklamalısın şu an. Ben de sana 26. oyunu öneriyim: Dragon Age II.

2. En son aldığım oyun, Medal of Honor oldu ve fazla da beğenmedim. Grafikleri çok kötü ve de düzgün bir oynanabilirliği yok.

Medal of Honor vasat bir çabaydı gerçektan. Biz de sevmedik. Şefik biraz sevmişi ama galiba. (Yalan! - Şefik) E peki soru nerede Eren? Ben de muhabbet ediyormuşuzcasına fikirlerimi yaziverdim... Tarzin hoşuma gitti bak!

3. Call of Duty: Black Ops'u hem PS3'te, hem de PC'mde

bitirdim. Ama fark ettim ki PC'deki grafikler daha iyi; neden?

PC oyunlarının grafikleri her zaman daha iyi olacaktır çünkü grafik işlemci teknolojileri gelişmişken PC'ye yansıyor; konsollar yerinde sayıyor. Eğer yeterince güçlü bir bilgisayarın varsa her oyunu konsollardan çok daha iyi görsellikte oynayabilirsin.

4. PlayStation Store'dan inFamous ve LittleBigPlanet'ı aldım; sence iyi seçimler mi? Sen olsan ne seçerdin?

**Ben de seçtim: WipEout HD ve LittleBigPlanet. Bak bir oyunu tutturmuşuz. inFamous'a sahip olmasam ben de o oyunu seçerdim. Dolayısıyla yaptığın seçimler gayet sık.**

5. Ben de sizinle çalışmak isterim. LEVEL'da çalışmak için kaç yaş üstü olmak gerekiyor?

**Yaş önemi değil. Biz IQ'yu bakıyoruz. Üç aşamalı bir sınavımız var. Bu sınavların neticesinde ne kadar zeki olduğunu anlıyor ve ona göre seni tebrik edip evine yolluyoruz zira böyle işe alım olmaz, ayıptır. Yaş konusu gerçekten önemli sayılmaz; kalemin kuvvetli olsun, yeter...**

Bu mektubu yayımlısanız çok mutlu olurum. Bol bol L.A. Noire oynayın, kendinize iyi bakın.

Eren ERTAŞ

## FULL HD SORUNU

Merhaba LEVEL ahalisi ve Tuna Abi. Öncelikle sizleri böyle bir dergi çıkardığınız için tebrik ediyorum. Sunu tüm samimiyetle söyleyebilirim ki hediyesi için değil, sırı merakla okumak için aldığım tek dergidir LEVEL. Sanki "Yağcılığı bırak da sedede gel!" dediğiniz duyar gibiyim. Sorularıma geçmeden önce, bu ilk mailim olduğu için hatalarımı affetmenizi dilerim.

**Dergiye okumak için alan okurlarımıza karşı sempatisim benim de çok büyük. Sağ olun, var olun...**

1. Yaz tatili yaklaşıyor ve hatta geldi de denilebilir. Sizce yazın beni oyalayacak ne tür bir FPS ya da spor oyunu alabilirim? (Crysis 2, FIFA 11, NBA 2K11 ve CoD'ların çoğu dışında.)

**Tabii ki Duke Nukem Forever! Oyun pek iyi değil ama eski günlerin hatırlına oynanır. Spor oyunu olarak da yüzme. Bence çok, bir su birikintisi bul ve yüz Orhan. Bu sıcaklarda başka türlü olmaz zira...**

2. PS3'te Crysis 2'si ve AC: Brotherhood'u multiplayer oynamak için çok bekliyorum; bir türlü oyuna giremiyorum. Modemim NAT 3 tipi. Çoğu oyunda bunun uyarısı var. Bu soruları çözmem için ne yapmalıyım?

**Bir zor soru da senden geldi. Acaba internetin hızı nasıl? Wireless mi bağlanıyorsun, kabloyla mı? Sorular, sorular, sorular...**

3. Bu soruya kuzenim için soracağım. Kuzenimde de bir PS3 var. HDMI kablosunu takmış ama en fazla 1080'i desteklediğini söylüyor. 1080p yapınca ekran kararıyormuş. Bendeyse 1080p'de oynamıyor ve benim de televizyonum Full HD değil. Size buradaki problem neyden kaynaklıyor?

**Buradaki problem, senin yanlış bilgi veriyor olmanın alaklı olabilir. Kuzeninin durumu normal fakat senin HD Ready televizyona sahipken 1080p çözünürlük almanın imkansız. Ya televizyonun Full HD ya da sen 1080p seçeneğini seçebildiğini düşünüyorsun. En acayıp ihtimalde de HD Ready damgali bir Full HD TV'ye sahip, çok şanslı birkaç insandan birisin...**

4. Sizce PS3'üne jailbreak yaptırmalı mıyım? Yaptırırsam online oyun oynamaya şansım var mı?

**Bu tip sorulara cevap verememiyor maalesef. Jailbreak kötüdür, yasaktır, ayıp ve günah bile olabilir!**

5. Son sorum şu olacak: PSN ID'lerinizi yollarınız?

Hepinizle CoD veya FIFA'da kapışmak istiyorum.

Ben PSN'te takılmıyorum pek. Xbox Live'da daha aktifim. Dergideki diğer arkadaşlarım da dilerlerse şuraya bir paranteze giriş yaparlar zaten. (PSN kullanan yok mu yoksa bizde?! - Şefik) Sorularım bu kadardı. Fazl有条件sam özür dilerim. Yayımlısanız gerçekten ama gerçekten beni çok mutlu etmiş olursunuz. Tüm LEVEL okurlarına ve size bol onuru günler dilerim.

Orhan Ege SAN

## DAHA FAZLA GUITAR HERO

Merhaba LEVEL ahalisi! Nasılsınız? Beni soracak olursanız, herkes gibi ben de iyiyim. Ben derginizi uzun zamandır takip ediyorum ve bu size yazdığım ilk mailim. Nisan ayında yaptığınız abonelik kampanyası için teşekkürler. Sayenizde Crysis 2 gibi muhteşem bir oyuna sahip oldum. Tamam, fazla uzatmadım...

1. Benim bir Xbox 360'ım var ve Guitar Hero oyunlarını çok seviyorum. (Özellikle GH: Metallica'yi ve GH3: Legends of Rock') Bu oyunlardan GH3: Legends of Rock'ı Türkiye'de nerede bulabılıyorum? GittiGidiyor'da var ama bu siteye pek güvenemiyorum.

**Legends of Rock bayağı eski bir oyun olduğu için bulman güç ve GittiGidiyor da bu iş için biçilmiş kafan. Siteye güvenebilirsin çünkü alacağın ürünün parasını, ürün eline geçtiken sonra ödeyebiliyor-sun.**

2. GH: Metallica için diğer Metallica şarkıları Xbox Live'dan alınabiliyormuş. Microsoft Puanı sadece kredi kartıyla mı alabilirim? Bunun dışında başka bir yöntem yok mu? Örneğin; havale benim için çok iyi olur. Havaleyi hangi bankalara yapabılıyorum? Hesap numarası verir misiniz?

**Hemen sana hesap numaralarınızı veriyoruz. Sen ne zaman puan veya üyelik almak isterSEN bu numaralara para yolla, biz sana puanları mektupla atarız. (Aal Çakallıkta sınır tanımıyorum!) Microsoft, Türkiye'ye Xbox konusunda destek vermediği için direkt olarak kredi kartıyla puan alman mümkün değil. Ya www.maximuscards.com adresinden puan kartları alacaksın ya da PayPal'ı kredi kartını tanımlayıp işlemlerini PayPal üzerinden yapacaksın.**

3. Duyduğuma göre Xbox 360 gamepad'ını PC'ye bağlamak mümkünmüş. Bu işlemi gerçekleştirmek için PC'ye nasıl bir aparat almalıyım? (Kablolu bağlamak için tabii ki.) Nerelerde satılır?

**Bunun için bir aracı aparat alıyorsun, USB'den bağlıyorsun onu da. Nerelerde satıldığını pek bilmiyorum ne yalan söyleyeyim.**

4. Önceki soruda bahsettiğim işlemi Guitar Hero gitari için de yapabılıyim mıyım? Yapabılırsem, bu gitara PC'de GH3: Legends of Rock oynayabilir miyim?

**Guitar Hero gitarları PC'de çalışıyor bildiğim kada-riyla. (Bilmediğim yerlerden sordun hep Enes!)**

5. Şu Xbox 360 kolumnun bir adı yok mudur yahu? Hiç duymadım ve çok merak ediyorum.

**Var. Xpad. Şu an uydurdum ve saçma sapan oldu. Controller X de olabilir. Olamaz tamam. Bak bence Microsoft da benim gibi çıkmaza düştü, gamepad'e ne isim verse iyi olmadı, hiçbir şey dememeyi uygun gördü.**

6. Yine bu Xbox 360 gamepad'ının soğutuculu versiyonu varmış, el terlemesini önlemek için. Bu kolu nerelerde bulabılıyorum?

**Soğutuculu gamepad mı? İçinde klima mı var ufak-tan; yoksa ufak bir fan mı monte ediyorsun cihaza? Böyle bir şey olduğundan emin misin Enes yahu? Ben hiç duymadım...**

Şimdilik sorularım bu kadar. Vakit ayırip cevapladiğın için çok teşekkür ederim Tuna Abi. Buradan tüm LEVEL



## Duke'e doğum kontrolü

Duke Nukem Forever, LEVEL ofisine kondomlarıyla birlikte geldi. Bir anda ofisi buram buram testosteron kokusu sardı. Bunca yıl bizi beklettiğinden sonra paketin içinden Duke Nukem Forever boxer'i ve kondomları çıkması, yüzümüzde tebessümllerin oluşmasına neden oldu. Gönül isterdi ki Duke Nukem Forever kondomsuz gelsin ama dillere destan bir oyun olsun, şanına yaraşır bir efsane olsun ama maalesef kondom var, oyun yok.

› okurlarına selamlar. Sizleri çok seviyoruz Tuna Abi. Hoşça kalın... Enes Furkan ÖZMEN

### SON ZAMANLAR...

Merhaba sevgili LEVEL ailesi ve tabii ki Tuna Abi. (Nam-i diğer Richi.) Başlıkta da belirttiğim gibi bazı sorunlarım var ve sizlerle de paylaşmak isterim.

1. LEVEL'ı kutulama metodundan vazgeçmemi düşünüyorum musunuz? Çünkü iki aydır yeni sayınız çıktığında marketlere koşuyorum ve genelde kutular açılmış, içinden bazı materyaller alınmış oluyor; bu yüzden de en az beş market geziyorum. Poşet sisteminize geri dönmemen çok daha iyi olur diye düşünüyorum.

**Kutu çok yakışıyor, çok sık duruyor fakat dediğin problem, kulağa hoş gelmedi burada da. Bu konuya eğileceğiz.**

2. LEVEL DVD son iki aydır virüslü mü yoksa anti-virüsünden mi bir sorun var?

**Tahminimce anti-virus programın, DVD'deki Autorun dosyasını beğenmiyor. USB belleklerden bu şekilde çok fazla virus bulaştığı için tüm virus programları Autorun gördüğünde delleniyor. DVD'ler virus taramasından geçtiği için DVD'lerin virüsü olma olasılığı yok.**

3. Sony'nin PSN kullanıcılarına verdiği oyunlar sizce de vasat değil mi? Yani çıktıği yıllarda iyiydiler belki ama şu anda öyle değiller. Onun yerine hesaplara para yatırsalar da biz istedigimiz alıksız, çok daha iyi olurdu diye düşüneniyorum. Ha bu arada, PSN hala açılmıyor, o da ayrı bir dert...

**PSN'e ben girebiliyorum şu an. DNS ayarı da yapmadım üstelik! PSN yeniden aşıldıktan sonra ara ara yine bakıma giriyyordu, herhalde sana o denk geldi. Bedava oyunlar çok iyi olmasa da LittleBigPlanet ve inFamous hiç de küçümsenecek oyunlar değil. Yani bir Red Dead Redemption, Tekken 6 falan verselerdi inanılmaz olurdu ama o kadar da uzun boylu değil.**

4. Max Payne 3'e ne oldu? Çokcacık falan denildi, nefesler tutuldu ama ses seda yok...

**Valla Max Payne 3, E3'te de kendini göstermedi; herhalde Rockstar'ın özel bir lansmanında ortaya çıkacak.**

5. Sam & Max, Sanitarium derken adventure oyunlarını Türkiye'ye sevdirdiniz. Yeni Sam & Max bölümülerini, Back to the Future serisini veya daha nice adventure klasiklerinden birini verme şansınız var mı?

**Şansımız her zaman var ama bu ne zaman olur, onu biz de bileyimiyoruz.**

6. Son sorumda sizlerden teknik destek bekliyorum. Bir PS3 kullanıcısınız ve DualShock 3'üm gayet sağlam fakat konsolu aldığımdan beri titreşim yok gamepad'lerde. Farklı kollar da getirip denedik ama olmuyor. PS3 ayarlarından da titreşimi açtım fakat hala çalışmıyor; nedeni ne olabilir?

**Bak bende geçen gün nasıl bir problem cereyan**

etti: PS3'te pek fazla online oyun oynamadığımdan, interneti de PS3'te az kullanıyorum haliyle. Geçen bağladım kabloyu (Wireless'ım hala yok!) interne girmiyor. Yapmadığım şey kalmadı. IP ayarlarından, DNS ayarlarına kadar her türlü detaya kadar indim ama olmadı. Sonra dedim ki bir başka kullanıcı yaratayım, onla deneyeyim. Ve tek denemedi, ikinci kullanıcıyla bağlandım. Sonra asıl kullanıcıya geçtim, onla da bağlandı. Sen de böyle bir metot deneyebilirsin veya en sağlamı, PS3'ü fabrika ayarlarına döndür. Şimdi teşekkür eder, herkese iyi yolculuklar dilerim. Yolculuklar derken? Hayattaki yolculuğumuzdan mı bahsediyorsun acaba? Bir an ürperdim yahu.

Ali GÜVEN

### XBOX LIVE

Selam Tuna Abi. Bu benim size tam olarak sekizinci mailim ve ne yayıldınız, ne de cevapladınız. Şansımı son kez denemek istiyorum. Yayılmasanız da olur ama lütfen cevaplayın. (Yayılmasanız çok mutlu olurum, o ayrı mesele.) Evet ben yaklaşık bir yıldır Xbox 360 sahibiyim ve çok memnunum. Sorularım da buna yönelik olacak zaten. Sizi 151. sayınızdan beri takip ediyorum ve derginiz gerçekten çok güzel. Derginizin tek eksiği, oyun incelemelerinde falan oyunların resimlerini çok büyük koyuyorsunuz haliyle biraz az yazı oluyor fakat bunu pek sorun da etmiyorum aslında. Esprili bir giriş yapmadığım için de özür diliyorum; aklıma hiç gelmedi de... (Genelde mail atanlar esprili giriş yapar.)

**Gerçekten bize sekiz tane mail mi attın? Hiçbirine cevap da vermedik mi? Oh mon dieu! (Fransız'ım konuya, o açıdan.) Gözden kaçmış diyeceğim ama sekiz tanesi birden nasıl kaçmış, orası çok entervesanmış cidden. Neyse ya, sekiz olsun da güç olmasın demişler. Şimdi aramızdasın ve tüm sorularına cevap bulacaksın. Peki dergideki görsellerle ilgili sorunun... Görselleri büyük giriyoruz ki detayları görelim, oyun gözümüzde canlanınsın. Ben 20 sırada oyundaki atmosferi anlatmaya çalışırken, tek bir görsel sana bunları anlatabiliyorum.**

1. Tuna Abi, Xbox Live'da gamertag'ın var mı? Varsa bu sorunun cevabına yazsana; hem Xbox Live'daki LEVEL okurları da ekler. Aslında Şefik Abi falan ekli de onlar hep FIFA 11'de falan. Hem çok az giriyorlar ama anladığım kadariyla Tuna Abi, sen de dövüş oyularından hoşlanıyorsun tipki benim gibi.

**Gamertag'ım var. Yazması biraz zor, bir yere not et: xylophenelian. Ben de her dakikamı orada geçirmiyorum iş - güç durumlarından dolayı ama girdiğimde de genelde dövüş oyularına takılıyorum.**

2. Ben korsan oyun kullanıcısım ama hemen kımısla. Ben de istemek miydim o kaliteli kutuların içinde, o üzerinde resim baskılı multimedya DVD'lerle oynamayı... Ama bir oyuna 150TL verecek güç yok; olsa da babam, "Oğlum bir oyuna ha 150TL vermişsin, ha 5 TL vermişsin; ne fark

olacak?" der. Haklı da zaten; güç olsa bile bir oyuna 100TL falan vermek vicdanı rahat ettmemiyor. Bunu söylememin nedeniye ben bir XBL Gold üyesiyim ve ban'lanmaktan çok korkuyorum. Korkuyordum... Ama Microsoft ban'lananları affetti ve ban dalgaları ortadan kalkmış diyorlar. Sebebiye PS3'teki olayların (Anonymous muydum neydi?) 360'a yansması ve rakiplerin çoğalmasıymış. **Korsan oyun kullanmadan da oyun oynanabilir bence. Tamam, 150TL'lik oyunlar mantıklı değil fakat bu tane oyun alacağına, daha az sayıda oyun alabilirsin. Çünkü işin içine korsan karıştı mı her şey değerini yitiriyor.**

**Xbox 360'taki ban dalgası da söyleti olarak kalkmış durumda. Yani açıklanan bir şey yok. Kopya oyun oynadığın sürece ban'lanma riskini hep var; Microsoft bu konuda geri adım atmış değil.**

3. Bir de Tuna Abi şu "PS3 mü, 360 mı?" sorularına hazır cevap vermen, pencereden aşağı atlamama sebep oluyor. Lütfen bir cevap ver ya...

**Cevabım, PS Vita. Ben onu bekliyorum artık. Başka sorun var mıydı?**

4. Ben bir Street Fighter fanıym ama şu Capcom nedense Street Fighter IV motorundan kurtulmadı. Tamam, güzel oyun ama sürekli ek paket getiriyor, yoksa oyun motoru aynı motor... Ya da Street Fighter X Tekken, Marvel vs. Capcom gibi yan oyunlarla uğraşıyor. Bense oturmuşum, Street Fighter VI'yi bekliyorum. Senin düşüncen nedir Tuna Abi?

**Street Fighter IV daha uzunca bir süre bizimle birlikte olacak ve açıkçası, böylesi olması da gayet iyi. SFV gelse simdi, ne tür bir yenilik getirebilir ki? Grafiksel olarak oyun çok iyi bir yerde zaten; oynanış desen inanılmaz. Bence bu halde olması gayet normal ve sen de SFIV'e alışan iyi edersin. Bak Arcade Edition da çıktı. Ben aldım, Oni'yle sekiyorum ortalıkta.**

5. Ben -nedendir bilmiyorum ama- oyunun senaryosuna çok ama çok önem veririm; hatta benim için oynanış, grafiğin, efektlerin başında gelir senaryo ve senaryo beni etkilediye oyunun fanı olurum. Sence bu güzel bir özellik mi Tuna Abi?

**Bravo. Gerçekten oyunları senaryosu için oynamanın daha çok insanı olsaydı, konu veya atmosfer barındırmayan, birtakım anlamsız oyunlar piyasada olmazdı. Çok iyi ediyorsun; bu özelliğini hiçbir zaman değiştirmeye.**

6. PC'de grafikler, konsollardan sanki biraz daha iyi gibi. Gerçekten PC grafik açısından daha mı iyi yoksa konsolların grafik kalitesinde televizyon mu rol oynuyor?

**Az önce, bir başka arkadaşa da söylediğim gibi PC'lerin teknolojisi yenilendiği için grafiksel olarak konsolları geçecektir.**

7. Ben Crysis ve Crysis: Warhead oynamadım ama Crysis 2'yi oynadım ve tam anlamamışım da senaryo, grafik ve oynanış açısından beni etkiledi. Üstelik oyunu Türklerin yapması da büyük bir gurur kaynağı. (Ben neden gurur duyuyorum, anlamadım ama...) Sence Crysis 3 gelir mi? Ve eğer gelirse nasıl olur?

**Gelecek, gelecek. Ne zaman olduğunu, nasıl olacağını bilmiyoruz ama bir gün gelecek. Tahminimce grafiksel olarak Crysis'in yaptığı tarzda büyük bir atılım da yapacak.**

Sorularım bu kadardı Tuna Abi. Lütfen ama lütfen cevaplayın. Cevaplamazsanız penceremden cidden aşağı atlayacağım, aha şuraya yazıyorum. Bu arada yazılarımda bir soğukluk hissetmen normal; nedense öyle oluyor ama ben gerçek hayatı sıcak yaklaşan bir insanımdır, o açıdan da yanlış anlamla Tuna Abi. Görüşmek üzere...

**Haydi iysin, bugün de atlamadın pencereden. (Bence evin zemin katta.) Kendine iyi bak, görüşürüz.**

Talat AYHAN

# Hiç yaşamadığınız bir RTS deneyimine hazır mısınız?

2010 Yılın en iyi  
RTS oyunu  
%100 Türkçe  
Download Yok

Dört imparatorluk tek bir amaç için **savaşıyor.**

Tarafını seç, Hükmet yada İtaat et.

## MINISTRY OF WAR



# SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri

## Risen 2: Dark Waters

Çıkış tarihi: 2011

Kara büyüğün, deniz canavarları ve korsanlar ile dolu bir macera için hazırlanan, Risen 2: Dark Waters'ta denizin büyüsüne yeniden kapılacaksınız.



## TERA: The Exiled Realm of Arborea

Çıkış Tarihi: 2011

Oyun elimize ne zaman geçer, bilinmez ama şahane grafikleriyle gözlerimizi şimdiden bayram ettirdi bile. Enfes dizayn edilmiş devasa dünyasıyla nefes kesici bir oyun olacağa benziyor.



## X-Men: Destiny

Çıkış tarihi: Eylül 2011

Activision ve Marvel el ele verip bize yeni bir X-Men oyunu hazırlıyor. Silicon Knights tarafından geliştirilen oyunda ateş atan ve buz saçan mutant'lar emrimizde olacak.



**"YAZ TATİLİNİN  
RESMİ SPONSORU"**



**GENÇTÜRKCELLİ,  
SANA ÖZEL BU FIRSATI KACIRMA!**



**SONY PSP**

**349 TL**



**1 OYUN  
HEDİYE!**

**SONY**

**make.believe**

[facebook.com/gnctrkcll](http://facebook.com/gnctrkcll)

Bu kampanya tüm Sony Center mağazaları ve anlaşmalı zincir mağazalarında geçerlidir. Kampanya 11.06.2011 - 31.07.2011 tarihleri arasında geçerlidir. 349 TL peşin alımlarda geçerli fiyattır. Kampanyaya GençTurkcell kampanya şifresi alan tüm GençTurkcell'iler katılabılır. Kampanya şifresi SFR4 yazıp 2222'ye SMS göndererek alınabilir. Teknosa mağazaları için SFR4 TEKNOSA yazıp, D&R mağazaları için SFR4 DR yazıp 2278'e yollanır. Kampanyadan yararlanmak için şifre alımı 40 KRS'dir ve sıfırlar telsiz kullanılmaktır. Kullanılmayan sıfırlar 15 gün içinde geçerliliğini yitirir. Kampanya tekli PSP 3004'lerde geçerlidir. Hediye edilen oyun PSP Essentials oyunlarındandır. Kampanya ve hediye oyun çeşidi mağaza stoklarıyla sınırlıdır. Turkcell kampanya tarih ve şartlarında değişiklik yapma hakkını saklı tutar. Detaylar [www.gnctrkcll.com](http://www.gnctrkcll.com)'da.



Fotoğraf: Burak Tuna

# LEVEL LİĞİ

Ay 7

Oyun **Doritos Crash Course**  
Platform **Xbox 360**

Hala DiRT 3 oynuyorum; evet, hala... Geçen ay birinciliği Emre'ye kaptıracağımı hiç sanmıyordum ama oldu, birinci Emre oldu. Ben de lig biter bitmez oyunu eve götürdüm ve oynamaya başladım, hala da oynuyor ve kariyerimi ilerletiyorum. Bu beklememiş mağlubiyetten sonra bu ay yine kazanabileceğimi düşündüğüm bir oyunu, Xbox Live üzerinden ücretsiz dağıtılan ve sizin de hemen edinebileceğiniz Doritos Crash Course'u lige dahil ettim. Üstelik bu kez dört değil, Ayça'nın da katılımıyla tam beş kişiydik. Rakiplerin çoğalması, benim için bir avantaja dönüşebilir miydi? Birinciliği kapmam durumunda puanların rakipler arasında dağılacak olması, aradaki farkı açmamı sağlayabilir miydi? İzliyoruz.

## Puan Durumu

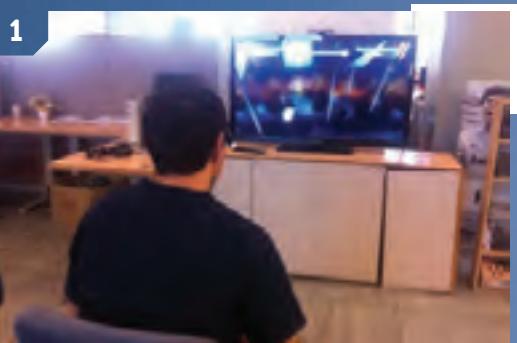
İŞİM	BU AY	TOPLAM	MAÇ	BAŞARI
Şefik	8	62	7	8.86
Emre	10	50	6	8.33
Ahmet	5	38	6	6.33
Ayça	6	6	1	6.00
Eray	0	24	4	6.00
Fırat	4	39	7	5.57

## Ayın Galibi

**EMRE KRAUSE**

10 PUAN

Geçen ayki galibiyetiyle bana iyice yaklaştığı yetmedi, bu ay iyice enseme yapıştı. Gitti! Uzaklaş! Yapışma!

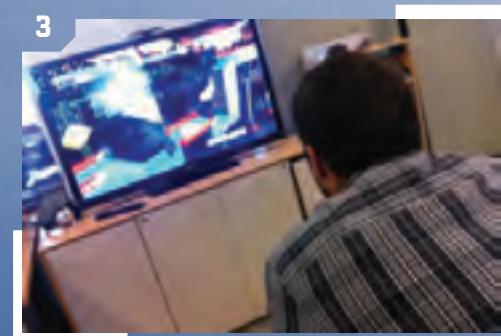


**“Hıh, şimdi sardım,  
iki saat geçemem  
burayı...” - Şefik**

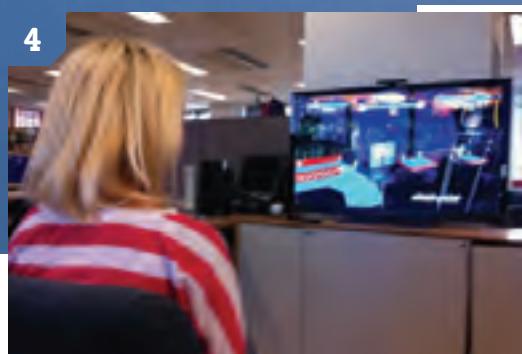
Çekilen kuralar sonucunda Xbox 360 gamepad'ını ilk eline alan ve Asuman Krause'nin verdiği işaretle birlikte parkura ilk adım atan Ahmet oldu. Daha en baştan, hatta biz antrenman yaparken bile umudu yoktu Ahmet'in. Büylesine kaktık, tuzaklarla dolu, en ufak bir hatanın bile büyük zaman kaybına yol açacağı oyuna moralsiz başlayan Ahmet, sergilediği performansla kendini şartırmadı ve 2:59.405'lük dereceyle kötü bir başlangıç yaptı.



Sırada Emre var. Geçen ay DiRT 3'te beni geçerek puan durumunda farkı kapatan Emre'nin bu zorlu parkurda en azından birkaç hata yapmasını bekliyordum ama hem başlangıcı, hem de ilerleyışı bir hayli etkileyiciydi. Parkurdaki engelleri birer birer aşan ve hızından hiçbir şey kaybetmeyen Emre, Ahmet'in bir hayli önünde yer alarak 1:44.502'lük bir zamana imza attı ve sadece benim değil, herkesin gözünü korkuttu.



Emre'nin 1:44.502'lük derecesi etkileyici. Aslında dünya sıralamasına göre pek bir ciliz dereceler yaptık ama attığımız birkaç test turunu göz önüne alınca bu dereceler fena gözükmüyor. Ben de bunun bilincinde hata yapmamam gerektiğini ve geçen ay kaptırdığım birinciliği almak için kusursuz bir performans sergilemem gerektiğini biliyordum ama ah o trambolinler... Bir kere takılınca takılıyor insan. 1:59.564 ile Emre'nin gerisinde kaldım.



## Oyuncular

### Ahmet



Favori Mekan: **ABD**

Favori Parkur: **Learning the Ropes**

Favori Engel: **Sallanan İp**

Bahis Oranı: **7.50**

### Ayça



Favori Mekan: **Avrupa**

Favori Parkur: **Elevation**

Favori Engel: **Sallanan Çekiç**

Bahis Oranı: **5.00**

### Emre



Favori Mekan: **ABD**

Favori Parkur: **On the Rebound**

Favori Engel: **Vantilatör Platform**

Bahis Oranı: **2.50**

### Fırat



Favori Mekan: **Japonya**

Favori Parkur: **Domou Arigatou**

Favori Engel: **Boya Topu**

Bahis Oranı: **3.50**

### Şefik



Favori Mekan: **ABD**

Favori Parkur: **Safety First**

Favori Engel: **Trambolin**

Bahis Oranı: **2.50**

Bir sonraki yarışmacımız ya da kurbanımız, lige fotoğrafından iki ay sonra dahil olan Ayça oldu. Ortalamanın üzerinde bir performans sergileyen Ayça, son bölümdeki hataları sonucu 2:07.504 ile benim gerimde kalmış oldu. Son olarak konsolun başına geçen Fırat da hata üstüne hata yaparak sırasıyla her birimizin arkasında kaldı ve en sonunda 4:07.959'luk derecesiyle bu ayki LEVEL Ligi'nı son sırada kapadı.



## Xperia Play, aramızda...

PlayStation oyunlarını oynamak hiç bu kadar eğlenceli olmamıştı!

**N**asıl NGP ya da yeni adıyla PlayStation Vita hakkında hiçbir şey duymadıysak, Sony Ericsson'un "PlayStation Phone" adıyla piyasaya sürecekini düşündüğümüz, Xperia Play hakkında da o kadar çok bilgi sahibi olduk. Ürün daha hazırlık aşamasındayken prototip görüntüleri sızdı. Ardından bilgileri geldi. Çok geçmedi ki çeşitli Çinlilere gönderilen demo versiyonunun videoları internete düştü. PS Phone son derece gerçekçi ve denenmesi, incelenmesi için firmalara gönderildip duruyordu. "Bir tanesi de bize gelir mi?" diye sorarak geçirdik onca ayı ve sonunda Xperia Play, yani PlayStation özelliklerine sahip olan telefon, elimize geçti.

### Oyun keyfi elimizde

Dişardan bakınca standart bir telefona benzıyor Xperia Play. Simsiyah (Beyazını alırsanız, bembeyaz.) görüntüsüyle, piyasadaki herhangi bir "geniş ekranalı" telefondan farksız. Android 2.3 Gingerbread işletim sistemi kullanıyor ve önyüzünde Android işletim sistemine sahip telefonlarda görülen dört tane tuşa ev sahipliği yapıyor. Back, Home, Settings ve Search. (Geri, Home (Bu tuşun Türkçe'si var mıdır?), Ayarlar, Arama.) Cihazın arka yüzünde ise parmak izi

kolayca toplansın diye üretilmiş, parlak bir plastik bulunuyor.

Telefonu ilk elinize aldığınızda, "Bu biraz ağır değil mi?" diyorsunuz çünkü telefon gerçekten biraz ağır. Ne var ki kısa sürede buna alışmışsunuz, ağırlığını hissetmemişsiniz. Telefonun ağır olmasındaki en büyük neden de elbette kizaklı yapısı yüzünden, bir PlayStation gamepad'ı içermesi...

### Internet paketi almadan, olmaz

Xperia Play'in oyun özelliklerine değineceğiz ama telefon özelliklerini aradan çıkaralım istiyorum. Bildiğiniz üzere artık yeni nesil telefonlar, birer telefon olmaktan çok ufak birer bilgisayara dönüştü. Xperia Play'in de 2.3 versiyonlu Android işletim sistemi sağ olsun, tam bir internet canavarı tutuyorsunuz elinizde. Bu cihazla internete girmek ve internetteki herhangi bir sayfayı açmak, çocuk oyuncası. (Sankiスーパー yeni bir teknoloji gibi anlatıyorum zira son kullandığım telefonu, tam altı yıl önce almıştım.) Durum böyle olunca da bir internet paketi almak farz oluyor.

Cihazda Facebook, Gmail gibi tek tuşla çalıştırılan ufak uygulamaların yanında, Sony

Ericsson'a özel Timescape gibi uygulamalar da geliyor. Bir adet Xperia Play alarak, sosyal ağlara anında ulaşım ve üye olduğunuz bu ağlardan anında haber alma lüksüne de kavuşuyorsunuz; Timescape, Facebook, Twitter gibi ortamlarda dönen her türlü muhabbeti anında telefonunuza taşıyor ve hiçbir şeyden eksik kalımıyorsunuz neye ki!

Android Market'tan parayla alışveriş yapamıyor oluşumuz korkunç bir durum olsa da bir ton bedava uygulamayı indirebiliyoruz. Bunu yaparken 3G ile bağlı olmayı değil de bir kablosuz modeme bağlı olmayı deneyin; değerli telefon şebekesi destekli internet kotanızı kısa sürede bitirmemiş olursunuz.

### PlayStation Pocket

Ülkemiz güzel ülke fakat bazı konularda kale alınmaması biraz canımı sıkıyor değil. Android Market faciasının yanında, PS oyunlarını satın alabileceğimiz uygulama da, "Ülkenize satış yapamıyoruz, üzgünüz." hata mesajını suratımıza çarpmaktan geri kalmıyor. Yani PS oyunlarına ulaşmak için alternatif yollar denemeniz gerekiyor ki bu da telefonunuzun garantisini sıfırlıyor.

**HD kalitesinde görsellik sunan ekran, her anlamda çok iyi performans veriyor. Ekran aydınlatması yer yer yetersiz kalabiliyor ama bunu da ekranın parlaklığını sonuna kadar artırarak giderebiliyorsunuz.**

Analog stick'ler yok diye üzülmeyin; onların yerine varolan dokunmatik tuşlar, size hassas hareket olanağı sağlıyor.



Bir PlayStation gamepad'inde yer alan tüm tuşlar burada. PS oyunları olsun, Android oyunları olsun, her türlü oyunda bu tuşları kullanabiliyorsunuz.

Cihazı satın aldığınızda içerisinde bir PS oyunu olan Crash Bandicoot ve birkaç tane Android oyunu çıkıyor. The Sims 3, Bruce Lee, FIFA 10 gibi isimler, hiç de küçümsenecek gibi değil açıksa.

Artık bu kadar oyundan bahsettikten sonra, cihazın kızağından kaydırmanın vakti geliyor. Ortaya çıkan gamepad, bir PS sahibi seniz sizi evinizde hissettiriyor. Tüm PS gamepad tuşları, kendi yerlerinde ve bunlara ek olarak iki tane dokunmatik kontrol bölgesi de bulunmakta. Birer tane omuz tuşu da yine olması gereken yerde duruyor.

Birçok Android oyunu olsun, PS oyunu olsun, tüm oyunları bu gamepad ile oynamak çok keyifli. Ekranda çıkan dokunmatik tuşları unutun; PS gamepad'ı size gerçek oyun keyfini yaşatıyor. Üstelik iki tane dokunmatik yön bölgesi bulunduğu için FPS oyunlarını da rahatça oynayabiliyorsunuz.

### Oyunlar

Piyasadaki kaliteli Android oyunlarına bir göz atalım. Açılışı Need for Speed: Shift

ile yapmanızda hiçbir sakınca yok. Xperia Play'de de çok iyi oynanıyor NFS ve yarışmayı kolay kolay bırakamıyorsunuz. Ardından bir doz Assassin's Creed: Altair Chronicles iyi gidiyor. Spider-Man: Total Mayhem da hiç fena olmamış bir cep telefonu oyunu olarak. Fırat olsa Worms'un HD versyonunu yüklerdi ama benim zamanım olmadı baktmaya. Guitar Hero: Warriors of Rock biraz anlamsız olmuş fakat telefonda bir müzik oyunu olması da kötü olmamış. Xperia Play'e özel hazırlanan Backstab adındaki korsan oyunu da şu an piyasada. Bu oyunu da inceleme fırsatımadı maalesef ama çevreden hiç de fena yorumlar gelmiyor.

Ülkemizde yaklaşık 1.400TL'lik bir satışı rakamı olan Xperia Play, verdığınız parayı hak eden bir telefon. İlginç bir şekilde 3G görüntülü konuşma desteklemiyor oluşu da en büyük eksisi bana sorarsanız zira geçen gün, kırk yılın başı işe yarayacak olan bu özellilik telefonumda olmadığını görmek beni gerçekten sarstı. Bunun yanında her türlü özelliğle, son derece yeterli bir telefon. Özellikle oyuncular için son derece iyi bir seçim olacaktır. ■

## Teknik Özellikler

### Ekrان:

16 milyon renk

### Çözünürlük:

480 X 854 piksel

### Dahili Bellek:

400 MB

### Harici Bellek:

32 GB'a kadar

### Bellek Kartı:

**Tipi:** MicroSD, MicroSDHC

### GSM Şebekesi:

3G, EDGE, GPRS, GSM, HSDPA (3G), HSUPA

### Bluetooth:

2.1

### Wi-Fi:

Var  
**Kamera:** 5MP arka kamera

### Maksimum Fotoğraf Çözünürlüğü:

592x1944 piksel

### Ses Çalar:

eAAC, MP3, WAV, WMA

### Video Oynatma:

H263, H264, MP4, WMV

### Bekleme Süresi:

425 saat

### Konuşma Süresi:

8.25 saat





# Yepyeni telefona, yepyeni oyunlar

Xperia Play'e hangi oyunlar geliyor, merak mı ediyorsunuz?

**E**t 2011'de birçok Xperia Play oyunu tanıtıldı. Bunların bir kısmı şu an piyasada olan kaliteli oyunlar oldu, bir kısmı da yakın bir sürede çıkacak ol烦nlardı. Bu oyunlardan tek tek bahsedecez fakat önce, Xperia Play'in niyetlerinden bir tanesinden bahsetmek istiyorum.

Bildiğiniz üzere Android işletim sistemi birçok uygulamayı destekliyor ve bunların arasında emülatörler de bulunuyor. Xperia Play'ı bu konuda özel yapansa, emülatörlerde gamepad'i kullanabiliyor olmamız.

Ben Android Market'ta bedava bulunan bilen

Tiger markalı MAME, GBA, Genesis ve SNES emülatörlerini denedim ve ziyadesiyle memnun kaldım. Arcade makinelerinde oynamayı sevdiğim Punisher'lar, Aliens vs. Predator'lar, Captain Commando'lar, Caddilacs & Dinosaur'lar.. Hepsi tek tek oynadım ve bitirdim. Ardından Marvel vs. Capcom'a, X-Men vs. Street Fighter'a, oradan da Mario'lara ve Sonic'lere geçis yaptım. Çok uzunca bir süre PS ve Android oyunlarını oynamaz oldum ve kendimi ROM'lara verdim. Xperia Play, sadece emülatör kullanmak için bile gerçekten inanılmaz iyi bir telefon. ■

## Piyasadaki oyunlar



### N.O.V.A. 2

Dağıtım: Gameloft

N.O.V.A. 2 iddialı bir oyun. Gelecekte geçiyor ve aksiyon her bölümde tavan yapıyor. Oyunun kontrolleri kolay olsa da alışmak biraz zaman alabiliyor.



### Brothers in Arms 2: Global Front

Dağıtım: Gameloft

Bu oyunun da grafikleri ve kontrol mekanizması gayet iyi bana sorarsanız. Birçok irili ufaklı görevde çıkmak; yani öyle uzun bir oyun yapısı beklemeyin.



### Hockey Nations 2011

Dağıtım: Distinctive Games

Hokey oyunlarını kendimi bildim bileli sevmiştim lakin ekran bana biraz küçük gelmedi değil. O ufak "puck"ı nasıl göreceğini bilemedim, şaşı oldum. Gerçi diyeceksiniz FIFA 10 nasıl oynanıyor..

## Çıkacak oyunlar



### Minecraft

Dağıtım: Mojang

Minecraft furyası, Android'de geliyor. Bu oyun da gördüğüm ve anladığım kadariyla bloklardan bir şeyler inşa ediyorsunuz. Kocaman dünyalar bile yaratmak mümkün gibi geldi bana...



### Sleepy Jack

Dağıtım: Silvertree Media

Bir tünele ilerlercesine, ateş ederek maceralara atıldığımız, hoş grafiklere sahip bir oyun Sleepy Jack. Pek fazla özgürlüğümüz olmamasından, kısa sürede sıkıcı hale gelebilir.



### Samurai II

Dağıtım: Madfinger

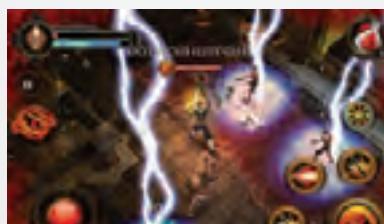
Bir "hack'n slash" oyunu Samurai II. Yani bir samuray olarak önmüze geleni keseceğiz. Kombolar yapmak, farklı düşmanlara karşı, farklı stratejiler kullanmak serbest.



### Pocket RPG

Dağıtım: Tasty Poison Games

Renkli grafiklere sahip bu oyunun ismi orijinal değil, bunu hep birlikte görüyoruz. Oynanış da pek orijinal sayılmasız ve hatta bu oyunun neresi RPG, onu da tartışılabılır.



### Dungeon Hunter 2

Dağıtım: Gameloft

Cep telefonunda Diablo keyfi. Tabii ki Diablo kadar kaliteli bir oyun olup olmayaçağı muamma ama beklenenleri o kadar da yükseltmemek lazım.



### Rainbow Six: Shadow Vanguard

Dağıtım: Glu

Splinter Cell'den sonra, Tom Clancy imzalı ikinci oyun da Android'de. Rainbow Six'te taktiksel FPS mücadeleşine gireceğiz ve açıkçası bu oyun, Xperia Play'de nasıl olacak gerçekten merak ediyorum...



## Kinect sahiplerine müjde

Türkçe Kinect kaynağınız, KinectTR yayında

**S**ize daha önce bahsetmiştim; SingStar'ın başında olsun, Kinect Adventures'ın hemen önünde olsun, kendimi çok güzel rezil edebilen bir insanım. Beni kameralaya çek, sesi kapat, sonra "Şempanze mi?" başlığı altında YouTube'da yayınla. Bu ay da sağ olsun Child of Eden, kendimi Minority Report'a sammamı sağladı ama Child of Eden'a laf yok; süper oyundur kendisi.

Siz henüz bir Kinect aldınız mı, bilmiyorum ama Kinect sahibi olanlar ve olmayı düşünenler için çok iyi bir internet sitesi şu anda yayında. KinectTR adında hayatına başlayan site, Xbox 360 oyunlarından öte Kinect'in ekseninde hizmet veriyor. Geçtiğimiz ay E3 dosya konusuya son derece doyurucu bir yayın yapmış olan sitede dört ana bölüm bulunmaktadır. Genel haberler, Kinect'in diğer kullanım alanları, Kinect oyunları ve Kinect aksesuarları. Site genel olarak

haberler etrafında yoğunlaşmış durumda fakat piyasada olan birçok Kinect oyunu hakkında da bilgi içeriyor. Sitede özellikle Kinect aksesuarları son derece doyurucu bilgi sağlıyor zira çoğuımız Kinect'in lenslerinin, tripod ayaklarının, Kinect'i farklı görüntüye sokacak yapıştırımlarının olduğunu bilmiyorduk. Her geçen gün büyüğen Kinect dünyasında, bu konuda da bilgi veriliyor olması gerçekten mutluluk verici.

Haberlerin videolarla zenginleştirildiği, her türlü yazıya yorum yapılabildiği site sanıyorum ki alanında tek. Sitenin kurucusu Deha Çaman'a eline sağlık diyyorum ama "Haci şu content slider'i daha büyük ve arka planını başka renk yapşaydın da popüler ve öne çıkan haberleri daha iyi görseydik." demeyi de ihmali etmiyorum. Kinect'le ilgili merak ettiğiniz her türlü detay için [www.kinecttr.com](http://www.kinecttr.com) adresini ziyaret edebilirsiniz. ■

## Karne hediyesi LEVEL'dan

Herkese 25 TL değerinde Florenzia kodu!

**S**ıcaklar da iyice bastırdı, değil mi? Evde misiniz siz, n'aber, ne yapıyorsunuz? Biz Florenzia oynuyoruz çünkü alaplaya bize bir ton hediye kod sağladı; dergiyi, işi gücü bırakık, oyun oynuyoruz. Florenzia'yı şahsen daha önce oynamamama rağmen, bayağı zevkli bir oyun olduğunu gördüm ve onsuz geçen günlerime üzüldüm. (Dramatizasyon dalında Oscar adayıyım.) Hatta siz de bu oyundan mahrum kalmayın, internet kotanızı harcamayın diye kurulum dosyasını da LEVEL DVD'sinde verdik. Tabii ki öyle kuru kuru oyuna başlanmaz; oyuna herkesten bir adım önde başlamanzı için de 25 TL değerinde kod dağıtmayı da borç biliyor.

Bu kod kullanmak için öncelikle bir karakter yaratmanız gerekiyor ve sonrasında da kodu kullanarak, beş tane birbirinden iyi eşyadan iki tanesini hesabınıza aktarabiliyorsunuz. Konu hakkında detayları Online Oyun dergisinde bulabileceğinizi herhalde biliyorsunuz. Bu dergide aynı zamanda incelemelerden tutun da Ayça Zaman'ın yazıp yönettiği MMO ipuçlarına kadar birçok konu bulabilirsiniz. Bana çok para ödediler, reklamlarını ana dergiye taşıdım. Sonra ödeşiriz Ahmet, şu klimayı uzatırsan biraz serinleyeceğim. Hepinize bol Florenzia'lı günler! ■

Detaylar  
Online  
Oyun'un  
9. sayfasında



# Boyalar hazırlansın, fırçalar temizlensin...

**Warhammer 40K Türkiye Ligi** başlıyor!

**O** küçük fırçalarla kocaman bir Dark Elf ordusu boyadım ya, bunu bir "achievement" olarak haneme rahatça yazabilirim. Şimdi o Dark Elf ordusun, alet çantasında yatiyor fakat geçen gün Genco'nun (Oversoul Hobby Store'un sahibi.) uyarısı üzerine, onları yattıkları yerden çıkarmaya karar verdim. En azından Oversoul'da sergilenebilirler de bir işe yararlar. Ya da daha iyisi, şu turnuvaya ben de katılsam, belki İngiltere'ye ben giderim! (Torpil yaptı iddiasıyla suçlanan Genco Caner, tüm suçlamaları yalanladı!)

Dark Elf ordusuyla nasıl WH40K turnuvasına katılıyorum, onu şu an bilemiyorum ama yepyeni bir ordu kurmak veya var olan WH40K ordunuza kullanmak için bundan daha iyi bir fırsat olamaz. Ankara'da Oversoul'un, İstanbul'da ise Pegasus Oyuncak'ın ve

## Ödüller

Bu büyük turnuvanın sonucunda hem Türkiye derecesi yapanlara, hem de şehirlerde dereceye girenlere ayrı hediyeler dağıtıllacak. Bakın, hediyeler arasında neler var...

- Türkiye birincisine, Oversoul ve Games Workshop sponsorluğunda, İngiltere Nottingham'da yer alan Games Workshop ana merkezine gezi ve Gamesday'e katılım hakkı. Kazanan bu geziye çıkamayacağını belirtirse de 250TL'lik hediye çeki kazanıyor.
- Türkiye ikincisine 150TL'lik hediye çeki.
- Şehir ikincilerine 75'er, üçüncülerine ise 50'er TL'lik hediye çeki.
- Tüm dereceye girenlere Pink Marine kupası.

Oyun Mühendisi'nin katkılarıyla gerçekleşecek olan Warhammer 40K Türkiye 1. Ligi, tam üç aylık bir maraton. Katılan her oyuncu, bu üç ay boyunca, istediği zaman 20 tane maç yapabilmeye şansı yakalayacak. Bir oyuncu, ona gelen tekliflere iki kez ret cevabı verebilecek; bir sonraki teklife de aynı cevabı verirse hükmən yenik sayılacak. Her maç en fazla üç saat sürebilecek ve ordu puanı 2000 puan olarak belirlenmiş durumda. Bu puana ek olarak, tüm upgrade'ler dahil olmak üzere, 300 puanlık da bir sideboard da kullanılabilecek.

Turnuvada proxy kullanımına da izin verilecek fakat bu modeller, karşı tarafın anlayabileceği standartlarda, Games Workshop modellerinden baz alınarak hazırlanmış olacak.

Turnuvaya kayıtlar, bahsi geçen üç merkezde yapılacak ve ancak, İstanbul içi anlaşma yapılınrsa iki farklı kayıt noktası arası maçlara çıkılabilir. (Ankara'da kayıt yaptırılan bir oyuncunun, İstanbul'da bir maça çıkma olasılığı yok.) Puanlamaya şu şekilde yapılacak: Kazanan dört puan, beraber iki puan, kaybetme ve maça çıkmama sıfır puan.

Son derece eğlenceli bir aktivite olan masaüstü Warhammer oyunlarına bu turnuva bahanesiyle adım atmak, verilecek en iyi kararlardan biri bana sorarsanız. Daha fazla bilgi için Oversoul'un Facebook sayfasını ziyaret edebilir, Pegasus Oyuncak veya Oyun Mühendisi ile iletişime geçebilirsiniz. Geçtiğimiz ayın sonunda başlayan turnuvalara üç aylık süre boyunca, istediğiniz zaman katılmanın da mümkün olduğunu hatırlatırırmı.



# Daha fazla Orc...

**Dawn of War III** bomba gibi geliyor!

**E**n çok oynadığım gerçek zamanlı strateji oyunu büyük ihtimalle Warhammer 40.000: Dawn of War olmuştur. Tüm eklenti paketlerini de satın alarak, sonsuz bir multiplayer oyun keyfine ulaşmıştım zamanında ve oyunu en zor moda Space Marine'lere karşı oynamak, tam bir delilik olarak anılarımdaya yer etti. Space Marine'ler, o kadar fazla sağlık puanına sahipti ki ölmüyordu. Bizse ölüydük. Sonunda pes ettik, oyunun disklerini de yaktık.

Dawn of War II, farklı bir oyun olarak oyuncularla buluştu. Strateji oyunu desen değil, aksiyon desen yine olmuyor... Strateji / Aksiyon diyersek işin içinden çıktıktı biz de ve Dawn of War II'yi de beğendik. Multiplayer kısmında, bir önceki oyun kadar eğlenmedik ama olsun; sevdik sonuca.

Ve THQ geçtiğimiz ay müthiş bir haberle bizi sarstı. Dawn of War III yapım aşamasındaydı ve THQ'dan Danny Bilson'a göre "mükemmel bir oyun" olma yolunda hızla ilerliyordu.

"Dawn of War mükemmel bir strateji oyunuydu.

Dawn of War II ile de oyunculara Warhammer evreninde farklı bir tecrübe yaşattı. Dawn of War III ise bu iki oyunun birleşimi olacak ve daha önce hiçbir oyunda görmediğiniz, çok farklı bir takım özellikler içerecek." diyor Bilson ve bizi meraklıyor. Nasıl özelliklerden bahsediliyor ve gerçek zamanlı strateji oyunu olarak, ne anlamda farklı bir oynanış içerecek? Bu sorular yanıtızı...

Daha önce THQ'dan gelen bazı açıklamalarda, yeni Dawn of War oyununun Company of Heroes Online'in başarısına göre bedava bir oyun bile olabileceği vurgulanmıştı. Ne var ki Company of Heroes Online patladı. (Ne güzeldi halbuki... - Şefik) Dolayısıyla yeni DoW oyununda aynı formül uygulanmaz gibi geliyor.

Dawn of War III, ikinci oyundan 18 ila 24 ay arası bir süre sonra çıkacak. Yani Ağustos 2012 ile Şubat 2013 aralığında. Neymiş, daha çok varmış. O zaman biz de StarCraft II'nin başına döneriz, 2012'de yeniden uyanızır. Hepinize benden bol buzlu bir kokteyl! (Sicaklar iyice bastırdı demşıtim, değil mi?) ■





# iPhone 5'e aylar kala...

Tüm göstergeler, Eylül ayını işaret ediyor

**A**pple'in her yıl yeni bir iPhone piyasaya sürmesine alıştık. Bana sorarsanız, iPhone 4 son derece yeterli bir telefon ve yeni iPhone bana Minority Report hareketleri yaptırımayacaksın ben onu almayayım. (Daha iPhone 4'ü yeni aldım, bu ne saçılık! - Şefik) Bakın Sony Ericsson gitti, PlayStation'ı telefonun içine entegre etti. Bence icat budur. Her şeyin biraz daha iyisini telefona entegre ederek, yeni telefon piyasaya sürülmeyecek. Apple duy sesimi ama bana dava açma durduk yere.

Yeni iPhone, yani iPhone 5 hakkında bildiklerimiz hala söylenti seviyesinde. İsmi gizli tutulan bazı kaynaklardan gelen bilgilere göre, yeni iPhone 5'e iPad 2'de kullanılan A5 işlemci güç verecek. Böylece iPhone tam anlamıyla bir oyun canavarına dönüşecek ve daha iyi grafikli ve dokunmatik ekrandaki tuşlarla oynamaya çalışılan oyuna ulaşacağız. Tabii ki işlemci gücü oyuncuların yanında birçok uygulamanın da çok daha rahat çalışmasını sağlayacak.

Yeni iPhone'un 8 megapiksellik bir kamerası olacağı da söylendi. (iPhone 4'teki 5MP) Tabii ki bildiğiniz üzere, megapiksel değildir bir fotoğrafı kaliteli yapan ama olsun; poster bastıracağımız gün de gelir, neme lazım...

Bir başka söyleti de iPhone'un ucabilecek olması yönünde. Masaya koyuyorsunuz, ucuyor. Şaka yapıyorum,

ciddiye almayın lütfen. Elbette yeni iPhone'da iOS 5 işletim sistemi kullanılacak. Bu işletim sistemi aynı zamanda diğer Apple ürünlerine de hızla uyarlanacak.

iPhone 4'e şık tasarım ve bir önceki versiyonuna göre çok daha iyi olan ekranıyla bir nebze olsun anlam verebilmiştim ama iPhone 5, bu özelliklerin yanında başka, daha dikkat çekici özelliklere sahip olmasa ben o işte yokum arkadaş. Telefonun lansmanı Eylül ayında yapılacak deniyor; işte o gün dananın kuyruğu kopacak. ■

## iPad 3

İsmi gizli kaynaklar bilgi vermeye devam ederek iPad 3'ün de Apple'ın son derece gizli üssünden tasarılanmaya devam ettiğini söylüyor. Söylenenlere göre iPad 3'ün ekranı çok daha iyi bir çözünürlüğe sahip olacak ve dokunmatik özellikleri de optimize edilerek, daha iyi bir kullanım sunacak. iPad 3'te de iOS 5'in kullanılacağını tahmin ediyoruz elbette.

## Ritim duygusuna davet

PS Vita sahiplerine **Sound Shapes!**

Guitar Hero'ya veda ettik, gitarlarımızı da sattık gitti. (Yapmayı.) Rock Band'lerimiz hala duruyor ama yeni bir Rock Band oyununu da kolay kolay göremeyiz sanmıyorum. Peki bu, müzik oyunlarının ölügünün bir göstergesi mi? Bana sorarsanız Harmonix, Amplitude'dan sonra Guitar Hero'yla da uğraşmalı ve bir yandan bu oyunu da geliştirmeliyi. Yaptımadı, umursamadı, okeybeddi. Piyasayı da Sound Shapes gibi ilginç oyuncular ele geçirir!

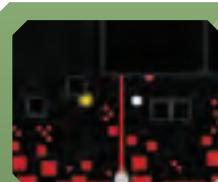
PS Vita sahibi olacağıımız artık gün gibi ortadır. Mükemmel bir cihaz olma yolunda koşar adım ilerliyor Vita ve şu ana kadar açıklanan oyunlarının arasında boş bir oyun görmedim. (Dynasty Warriors yine var, değil mi ya?) Sound Shapes de bu sistem için hazırlanan, müzik dolu bir oyun. Tamamıyla iki boyutlu ve tam anlamıyla bir platform oyunu.

Sarı, duvarlara yapışabilen garip bir yaratığı kontrol ediyoruz. Bu yaratık zıplıyor, tutunuyor, tırmanıyor ve bölüm sonuna ulaşmaya çalışıyor. Bunu yaparken, hepsi

birbirinden zor ulaşılan yerlere saklanmış olan notaları da almayı çalışıyor. Her nota, oyuncunun arka planında çalan müziğe bir enstrüman ekliyor. (Ya da bir ritim.) Çalmakta olan müziğin tam versiyonuna ulaşmak için bir bölümde yer alan tüm notaları bulmanız gerekiyor ki bunu yapmasanız bile bölümü bitirebiliyorsunuz.

Gördüğüm kadariyla oyundaki engeller, basit platformlar ve müziğe uygun olarak size ateş eden birtakım cisimler. Bunlardan ötesi de oyunda yer alacaktır fakat şu an için bu bağlamda pek fazla ilginç tasarım gördüğümü söyleyemeyeceğim; hatta Sound Shapes, bana biraz "yavan" gözüküyordu bile diyebilirim. Artistik, çekici bir görüntüsü yok maalesef. Bir Loco-Roco veya Patapon nasıl görsel açıdan tarz sahibiye Sound Shapes bir o kadar düz gözüküyor fakat oyunu oynamadan yargıya varmak da pek doğru söylemeyeceğim. Oyunun çıkış tarihi belirsizliğini korurken, tahminimiz PS Vita'nın çıkış oyuncuları arasında yer alacağı yönünde. ■

## Remix



Oyunu bitirmek pek fazla zamanımızı almayacağından emin olduğumuzda, editörde oyunu düzenlemeye başlıyoruz. Bu editörde kendi engellerinizi, platformlarınızı, notalarınızı yerleştirip hızla bu bölümün test ederek yarattığınız bölümde göz atabiliyorsunuz. Notaları çok kolay veya çok zor ulaşılan yerlere koymadığınızdan emin olduğumda sonra ve tasarımınızı beğenindiğinizde, bu bölüm PSN üzerinden paylaşımı sunabiliyorsunuz. Diğer oyuncular bölümünüzü denemekten öte, onları "remix"leyip tekrar PSN'e yükleyebiliyor.



## Son Dakika!

- Split/Second'in yapımcısı Black Rock, yeni bir oyun üzerinde çalışıyor. Risk taşıyan bir oyun olarak nitelendirdikleri bu oyun, bedava olarak sunulacak.
- 22 Temmuz itibarıyla, ilk iki Uncharted oyunu bir pakette raflarda görilmeye başlayacak. Sony aynı uygulamayı, Ratchet & Clank ve Resistance için de yapmayı planlıyor.
- Anime tutkunlarına özel: Saint Seiya: Sanctuary Battle, PS3'e özel olarak yakında piyasada olacak. Oyun aynı zamanda Japonca seslendirmeler de içerecek. Onlarca düşmanla aynı anda savaşacağınız oyun için gelecek yılı bekleyin.
- Canavar gibi bir bilgisayara sahip olan oyuncular, Crisis 2'nin DirectX 11 yamasını indirmek isteyeceler tıra oyunun grafikleri, ekran kartınızın tüm gücünü kullanacak!
- Daha iyi grafikler ve 3D desteği ile gelecek olan L.A. Noire'in PC versiyonu, sonbahar aylarında raflarda yerini alacak. PC sahiplerine şiddetle tavsiye edilir. (Ama Red Dead Redemption! - Şefik)
- Sonic Generations'in 3D desteğine sahip olan demosu, Xbox Live'da yayında.
- inFamous'un yaratıcısı Sucker Punch, yeni bir oyun için elemen arıyor. Bu oyun inFamous 3 olabilir mi? Bekleyip göreceğiz...
- Duke Nukem Forever kötü bir oyun oldu maalesef ama Take-Two yeni ve daha iyi Duke Nukem oyunları yapacağını da belirtiyor. (Geçiniz. - Şefik)
- Bazı kaynaklardan gelen yeni bilgilere göre Rockstar, 2012 yılında GTA V'i piyasaya sürecek ve oyun da devasa bir alanda gelecek.
  - Toplamda 2.6 kilogram ağırlığında, sadece 200 Watt güç isteyen, 320 GB'lık sabit diske sahip yeni PS3 modeli satışa çıktı. Ellerinde ilk PS3 modeli bulunanlar, bu yeni sistemi almak isteyebilir...
  - Battlefield 3'ün konsol versiyonu 720p çözünürlükte ve 30 fps hızında olacak. Oyunu PC'de alacağınız demek ki...
  - inFamous'tan tanıştığımız Cole'un, Street Fighter X Tekken'in PlayStation Vita versiyonunda ekstra bir karakter olacağını biliyorsunuz. Bilmediğiniz şu ki Xbox 360'ta da özel bir karakter görebiliriz.
  - Ünlü oyun yapımcısı John Carmack'e göre Sony'nin ve Microsoft'un yeni konsolları, mevcut konsollardan 10 kat daha güçlü olacak ve birkaç yıl içinde piyasada olacak. İnanamızı gelmedi ne yalan söyleyelim.
  - İçinde ilk üç oyun olan ve tamamıyla HD formatta yayımlanacak Devil May Cry paketi, Kasım sonunda piyasada.



## Hocam bir ejderha

Capcom'un fantastik diyaloglara bilet, Dragon's Dogma

**A**nime stil, Uzak Doğu kültürüne uygun oyular üretmekten sıkılmış olacak ki Capcom, farklı bir oyun üzerinde çalışmaya başladı. Dragon's Dogma, fantastik öğelerle bezeli, Shadow of the Colossus tarzı bir oynanışa sahip, aksiyon dozu zaman zaman yüksek, macera oranı yer yer yorucu, ilginç bir oyundur.

E3 2011'de de Dragon's Dogma görüşü karşı sindayı ve oynayanlardan tam puan...alamadı. Dragon's Dogma halen üzerinde çalışılması gereken bir oyun ama sonuç, pek de kötü olmayabilir.

Bu oyunu Lost Planet 2'ye de benzetmek mümkünasnır. Lost Planet 2'nin geçmişte geçen versiyonu. Nasıl orada devasa boss'lara ulaşmak için bomboş arazilerde taban tepiyorsak, burada da kocaman yaratıklarla mücadele etmek için dolaşacağız.

E3'teki demoda, oyunun devasa haritası gösterilmedi, sadece iki tane görev alınabiliyor. Bunlardan bir tanesini erkek savaşçı olarak oynamabiliyor ve bu görev bir mağarada başlıyordu. İlk bakışta mağaradaki ıskıllandırmalar ve görsel efektlər gayet iyi gözüküyor. Aynı şekilde karakter detayları da hiç fena değildi. Çok geçmeden düşmanlar geldi ve ortalık karıştı.

Bu basit görev oyunu anlatmaya yetmiyor aslina bakarsanız fakat Ayaç'hın geçen ay anlatıklarından öte, E3'te pek bir yenilik gösterilmemi oyunculara. Yalnız oynanış açısından birkaç detay dikkatimizi çekmedi değil.

Oyunda her türlü hareketiniz stamina'nızdan yiyor. Bunun yanında bir de sağlık çizginiz var. Stamina'nız bittiğinde, karakteriniz stamina'sı

dolana kadar olduğu yerde duruyor ve her türlü saldırıyla açık hale geliyor. Daha da kötüsü, çantanızı açıp sağlığınıza artıracak bir eşya da kullanamıyorsunuz. Özellikle boss savaşlarında başınızda bela olacak gibi duran bu özellik, umuyorum ki oyunun final versiyonunda affedici bir yapıya bürünür.

Yapımcılar ağızından oyunun herhangi bir anlamda RPG olacağına dair hiçbir söz çıkmamış durumda. Dolayısıyla bu oyunu bir aksiyon / adventure oyunu olarak nitelendirmemiz gerek. 2012 yılına kadar beklememiz gerekiyor zaten; o süreye kadar RPG mi olacak, aksiyon mu, zaten görürüz diye düşünüyorum. ■

## Üç karakter sınıfı

Savaşçı, okçu ve büyüğü şeklinde nitelendirilebileceğimiz üç karakter sınıfı oyunda yer alacak. E3'teki demoda savaşçının nasıl düşmanlarına karşı mücadele verdigini göstermemiz oldu. Hafif saldırular yapabilen savaşçı, daha çok stamina isteyen ve daha yavaş yapabildiği ağır saldırularla da düşmanlarını ağır biçimde yaralayabiliyor. Savaşçının yanında, Strider adındaki okçu sınıfı dilerse yay taşıyabilecek, dilerse de bıçaklıyla düşmanlarına karşılık verecek. Bu sınıf ayrıca düşmanlarına tutunma konusunda da gayet başarılı. Büyüüğü sınıfını kullanmaksa maharet isteyecek gibi gözükyor zira büyülerin büyüp yapmasını sağlayacak bir mana çizgisi olmadığı için büyülerin ne kadar güçlü bir büyüm saldırtısı yaptığına ancak büyülerin yapılma zamanı belirleyecek. Büyüük bu sırada bir hasar alırsa, büyüp yarında kalacak ve işleme yeniden başlamak gerekecek.

## Karanlığın kolları

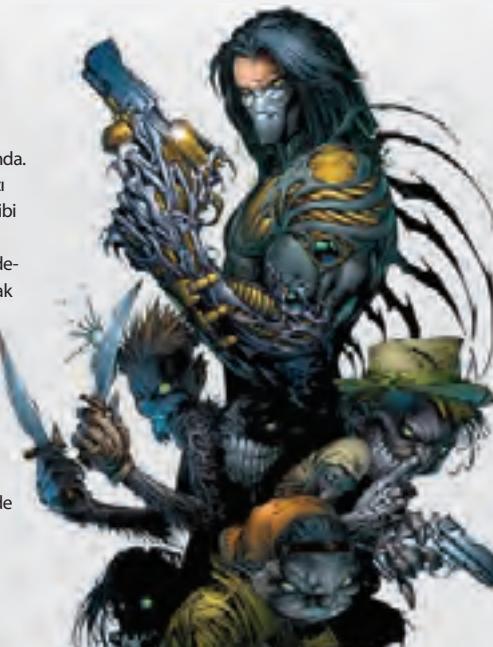
The Darkness II sizi kötü güçlerin kontrolüne davet ediyor

**J**ackie Estacio artık bir çete lideri. Darkness adındaki karanlığın güçlerini hala kullanıyor ve silahlarını da yanından ayırmıyor. Jackie çok güçlü ama Brotherhood, daha da güçlü. Jackie'nin çetesini yerle bir etmek istemeleri yetmiyormuş gibi Darkness gücünü de çkarıp kullanmak istiyorlar. Bunların da ötesinde Brotherhood, Jackie'nin karanlık güçlerine karşı işiğini gücünü kullanıyor...

The Darkness II aksiyon dozu çok yükseltilmiş bir oyun olarak hazırlanıyor. BUNDAN DAHA İYİ DE OYUNUN KONSOLLARININ YANINDA, PC İÇİN DE HAZIRLANIYOR OLMASI. (Mouse'um olmadan asla!) Ekim ayında piyasada olması beklenen oyun, cel-shade grafik teknigiyle hazırlanmış bir görsellikte olacak. Oyunun ilk oyundan daha fazla aksiyon içereceği söylendi. Düşmanlarımız daha fazla, patlamalar daha büyük. Jackie bu kadar işin içinden, her iki elinde de birer silah taşıyabilecek olmasına rağmen, sadece silahlaryla

çıkamayacak. Darkness güçlerini aktif olarak kullanmak zorunda. Jackie'ye ekstradan güç sağlayan bu yaratıklar, düşmanlarınızı tutmaya, onları ikiye bölmeye, kafalarını isirmaya ve bunun gibi türlü türlü vahşi yöntemlerle onlardan kurtulmanıza yarıyor. Düşmanlarınızı bu şekilde öldürürseniz, onların kalplerini mideye indirmiş oluyorsunuz ve bunlar da size tecrübe puanı olarak geri dönüyor. tecrübe puanları, Jackie'nin dört farklı yetenek ağacından yeni güçler açmasına olanak tanıyor. Kurşunlara Darkness gücü ekleniyor örneğin ve düşmanlarınız, kurşunların hedefi olduğunda paramparça oluyor. Ya da daha ilerleyen tekniklerde, Jackie duvarların arkasını görüp duvarlara ateş ederek düşmanlarını öldürürebiliyor.

Brotherhood'un ışık güçleri yüzünden Darkness özellikle rı rahat rahat kullanamayacak olan kahramanımız, bir şekilde işin içinden çıkacaktır. Sadece ona yardımcı olmanız lazımlı... ■



HP, Windows® 7 Professional  
ürününü önerir.



Intel® Core™ i7-2630QM işlemcili HP ENVY 17-2080en  
Intel® Core™ i5-2410M işlemcili HP Pavilion dv6-6010st

Intel® Core™ i7-2630QM işlemcili HP Pavilion dv7-6000st  
Intel® Core™ i7-2630QM işlemcili HP ENVY 14-2050et Beats™ Sürümü

# MÜZİK... HİÇ OLMADIĞI KADAR GERÇEK.

 beatsaudio yalnızca HP  
bilgisayarlarda bulunmaktadır.

Everybody On 

[www.hp.com.tr/beats](http://www.hp.com.tr/beats)



## Saints Row: The Third'de meydan savaşı

GTA'nın komik kardeşinin E3 çıkarması

**G**eçtiğimiz aylarda genişçe bir ilk bakışı yaptığımız Saints Row: The Third, 15 Kasım'da piyasada olacak. PC, PS3 ve Xbox 360 için hazırlanmakta olan oyunu nihayet E3'te tecrübe etme şansımız oldu. Oyunun ilk iki bölümü oynanabilir haldeydi ve özellikle ikinci bölümde, heyecan doruğa çıktı.

Bu bölüm anlatmadan önce size oyunun genel yapısı hakkında öğrendiğimiz yeni bilgileri aktarıyorum. Şöyle ki oyunun büyük bir kısmı, "instance"larda geçecektir. Instance dediğimiz olgu, MMORPG'cilerin anında anladığı, oyunun bulunduğu şehirden koparak bambaşka bir yerde görevlere çıkma durumu olarak özetlenebilir. Yani GTA'da olduğu gibi görevleri şehrin içerisinde halletmeyeceğiz, onun yerine şehirden işinlanarak görevin geleceği ayrı bölmelere adım atacağız. Oyundaki görevlerin yaklaşık %75'inin bu şekilde gerçekleştirileceğini öğrenmiş bulunuyoruz. Peki şehirde ne yapacağız? Şehri bir tankla yakıp yıkmak, sokaklarda gezen sivilere tekme atmak, yine aynı sivilere bomba takmak, çeşitli yarışmalara katılmak, hava saldırıcıları düzenleyip ortaklı birbirine katmak ve "man cannon" adındaki araçla sivilleri vakumlayıp bir top mermisi gibi kullanmak gibi saçma sapan işler yapabileceğiz. Eğlenceli olacağı kesin ama ne kadar eğlendirir, onu oyun çıkrına göreceğiz.

E3'teki demodaysa Saints'in Syndicate'a ait bir kasayı çalmasını ve Syndicate'in bu durumdan hiç hoşlanmayarak bizi bir uçağa tıkmamasını gözlemledik. Bu uçaktan kurtulmak için savaşa başlayan Saints ve kahramanımız, uçaktan atlayarak kurtulmaya çalışıyor ama arkadaşımız Shaundi, bir paraşüt sahibi olmadan uçaktan itelendiği için hızla yeryüzüne yaklaşıyor. Biz paraşütümüzü kapı ona doğru "skydive" yapıyoruz fakat bir bakımyoruz ki uçak manevra yapmış, bize doğru geliyor. Shaundi'yi

bir kenara bırakıp uçağa giriyor, savaşıyor, yeni bir paraşüt alıp tekrar uçaktan atlıyor ve Shaundi'yi tekrar yakalayıp yere iniyoruz. Evet, bu bölümün daha önce görmüşük ama artık oynamaya şansımız da oldu.

Saints Row: The Third'ün çok eğlenceli olacağı ortada ama sıkıcı olmadan tüm oyunu götürebilecek mi, bunu ancak oyun çıktıığında anlayabileceğiz. ■



# Intel Core i7-980 Piyasada

Intel'in AMD'ye cevabı

**I**ntel'in en son işlemcisi Core i7-980, 26 Haziran'da raflardaki yerini aldı. LGA 1366 soketli anakartlarla uyumlu olan yeni işlemci, Extreme Edition takısa sahip olmadılarından ötürü hız aşırıtma konusunda pek bir şey sunamayacak. 25.0x çarpan hızıyla gelecek olan işlemci 3.33GHz hızına çalışacak ve Turbo Boost ile 3.60 GHz'e kadar çıkabilecek. HyperThreading ile birlikte

toplamda 12 adet mantıksal işlem birimine sahip olacak olan i7 980, çekirdek başına 256 KB L2 ön bellek ve bütün çekirdeklerin paylaşımına açık 12 MB L3 ön bellek barındıracak. Üç kanal DDR3 desteğiyle gelecek olan işlemcinin fiyatı ise 583 \$ ile cep yakacak. Satın almadan önce AMD Bulldozer'i beklemekte fayda var. ■



## PowerColor'dan Çifte HD 6870

Cifte yumruk

**S**adece AMD GPU'lu ekran kartları üreten PowerColor dünyasının ilk çift HD 6870 GPU'sundan oluşan HD6870X2 ekran kartını piyasaya sürdü. Bugüne kadar çift ekran kartları bir canavar almak istediğinizde ya HD 6990 ya da GTX 590 satın almak zorundaydınız. Bu iki kartın fiyatı da 1000 TL'nin üzerinde. Öte yandan çift HD 6870 alarak CrossFireX yapmak da bir başka seçimdi fakat ikinci kart ile performans her zaman %100 artmıyordu. PowerColor'in iki

adet HD 6870 yongasını tek PCB'de birleştirmesi ise hem performans hem de uygun fiyat arayan kullanıcılar için mükemmel bir çözüm oldu. Kartın teknik özelliklerine baktığımızda 2240 stream işlemci, 4.03 teraFLOP işlem gücü, 900 MHz çekirdek frekansı ve 4200 MHz de bellek frekansı görüyoruz. Soğutma konusunda GPU ile doğrudan temas eden ısı boruları kullanan PowerColor, yaz aylarına bomba gibi girmenizi garanti ediyor. ■

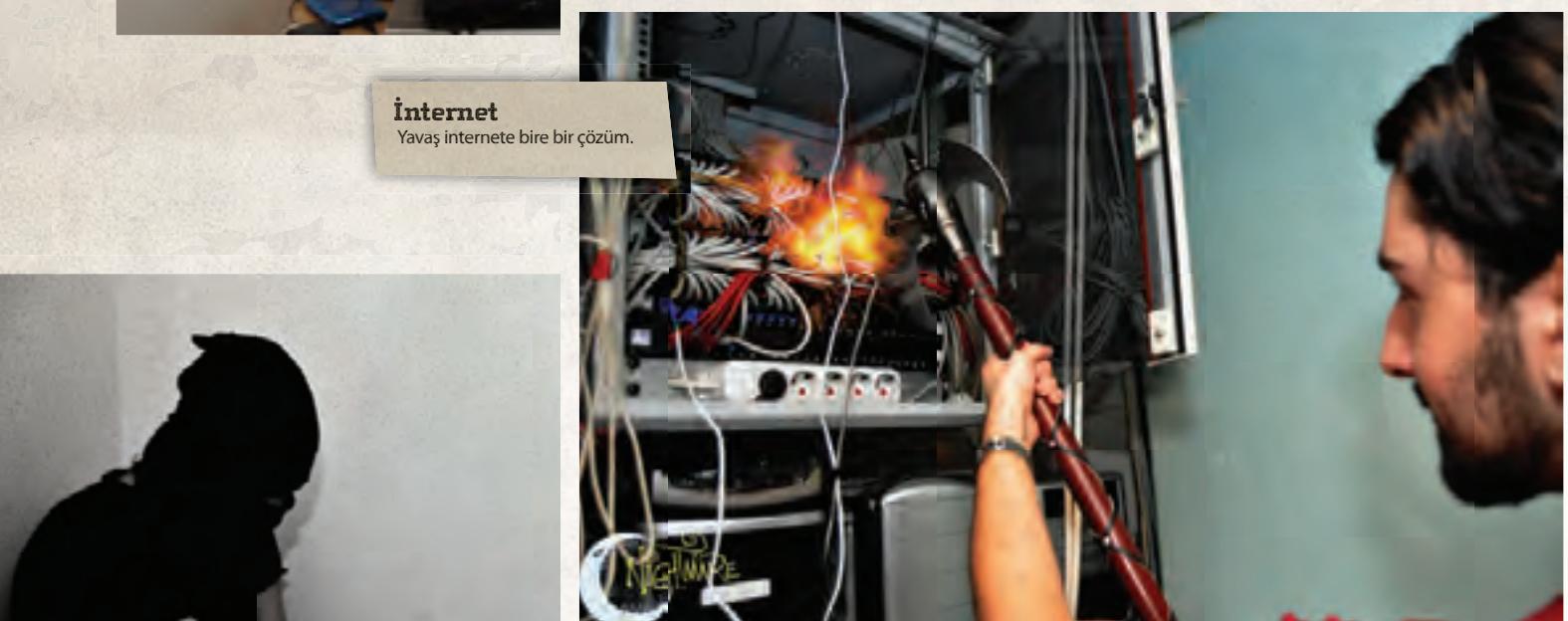
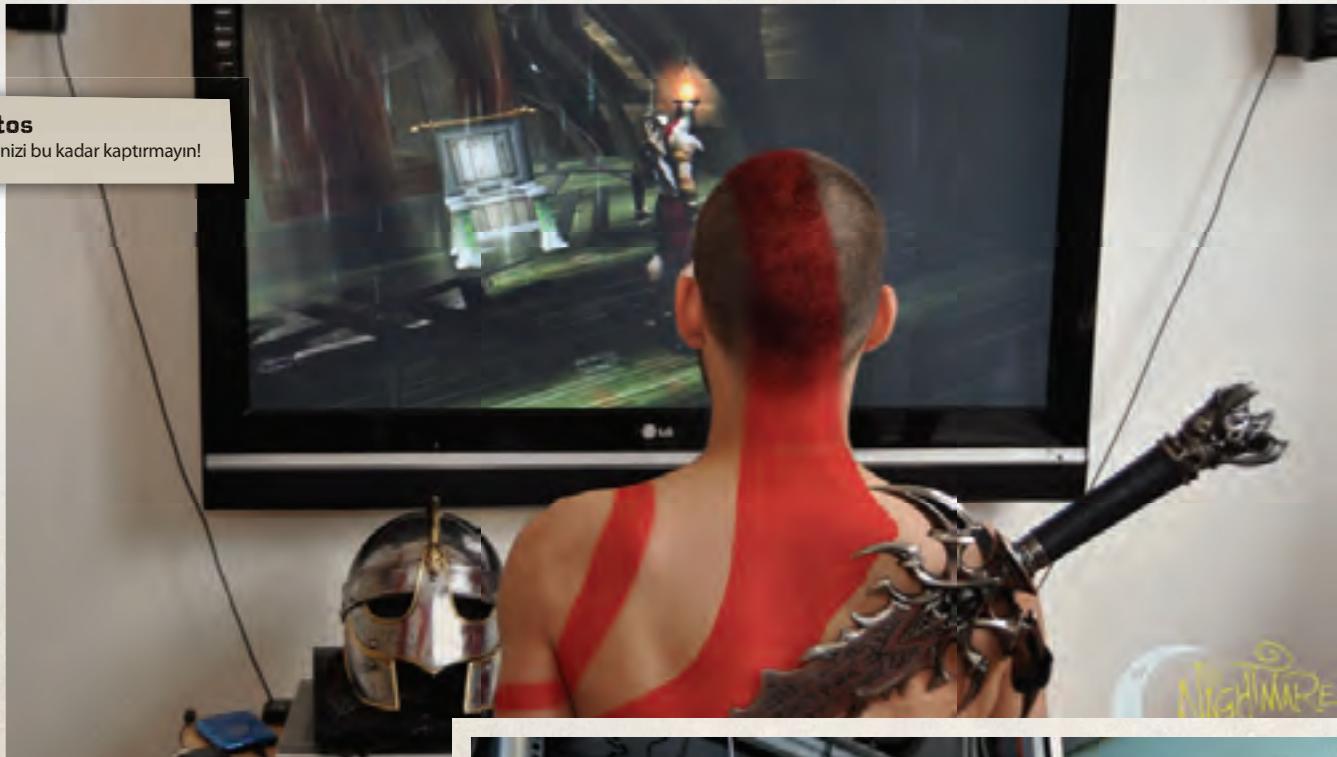
## AMD Fusion meyvelerini veriyor

Sıcak diyarlar gördük

**T**ürkiye'den dergi olarak sadece LEVEL'in katıldığı Abu Dhabi'deki etkinlikte yeni mobil işlemcisi Llano'yu dünya basının beğenisine sunan AMD, hem DirectX 11 destekli etkileyici grafikler hem uzun pil ömrünü bir araya getiriyor. Firmanın yeni APU'ları (Uygulama İşlem Birimi) hem işlemci hem de grafik çekirdeğini bir araya getirerek bir tasla iki kuş kuruyor. Dizüstü bilgisayarda giriş seviyesi harici veya on board ekran kartı gereksinimi ortadan kaldırın firma,

dahili GPU ile birçok oyunu oynamayı mümkün kılarken Intel'in hala sunamadığı DirectX 11 desteğiyle gövde gösterisi yapmayı ihmal etmiyor. Oyun oynamak isteyen kullanıcılar için düşünülen bilgisayarlarda da harici grafik kartı ile dahili GPU'nun CrossFire ile birleştirilmesini mümkün kılan yeni mimariyle performans artık çok daha dengeyi bir hal alıyor. Llano işlemciye sahip dizüstü bilgisayalar AMD Vision etiketi taşıyor ve 10 saatte varan pil ömrü sunuyor. ■





Fotoğrafatikler: Barış Atilla, Emre Aydemir  
Not: Katkıcılarından dolayı Sihir Game Club'a ve Adeks'e teşekkürler.



## Profesyonellerin Seçimi

# ROG MATRIX ekran kartında donanımsal tweaking teknolojisi

**G**üçlü bir ekran kartı arayan oyuncuların kesinlikle pek çok seçenekleri var ve en yüksek ayrıntı seviyesinde en popüler oyunları oynamanın getirdiği baskıyla baş edebilecek pek çok üst seviye model mevcut. Bazı oyuncular kartlarının performansını artırmak için overclocking yazılımları kullanmayı bile deneyebilir, peki, sadece bir düğmeye basarak performansı artırbilen donanımsal overclocking araçlarını kullanmayı hiç düşündünüz mü? ASUS tek düğme donanımına sahip ve bu teknolojiyi yeni ROG MATRIX GTX 580 ile sunuyor!

### Bir profesyonel gibi overclock yapın!

ASUS ROG MATRIX GTX 580 ekran kartı kutudan çıktığı andan itibaren 816MHz'lik etkileyici bir hızda işlem yapar ve 1.5GB'lık kuvvetli 4.008GHz GDDR5 RAM'e sahiptir. Ancak kartı daha da etkileyici kıalan şey, performansın ince ayarını yapan ve donanım seviyesinde ölçen TweakIt ve Probelt ile birlikte yeniden tasarlanmış olan PCB'dir. Kartın PCB'si üzerinde "+" ve "-" tuşlarına bastığınızda voltajı anında ayarlayabilirsiniz.



Overclock yaparken, en iyi ayarları bulabilmek belirli bir deneyim gerektirebilir. Bir tweaking işleminin gereken fazla yapılması çökmelere neden olabilir. Bir kartın bu durumdan kurtarılması ustalık isteyebilir. Ancak ROG MATRIX GTX 580 bu sorunu, işler kötüye gittiğinde varsayılan ayarlara anında geri dönülmesini sağlayan bir Safe Mode (Güvenli Mod) düğmesi ile çözüyor!

Bir vitrin camından neler olup bittiğini görmenin mükemmel bir yolu olarak; mevcut grafik işlemci yükünü göstermek üzere renk değişimi bir ekran sağlayan beş seviyeli MATRIX LED yük göstergesi, bir mücevher gibi parlmaktadır.



Tamamen yeni GPU Tweak hizmet yazılımı da gerçek zamanlı saat frekansı, voltaj, bellek zamanlaması ve fan hızı ayarı sağlamaktadır ve ayrıca arkadaşlarınızla paylaşmanız için bir klavye kısa yolu ile oyun için video klipleri kaydedebilmektedir. Donanım ve yazılım performans artıracı özelliklerin bu kapsamlı seçimi sayesinde ROG MATRIX GTX 580, 6.002 puanlık 3DMark 11 Performansına ulaşabilmektedir.

### Baskı altında soğuk kalabilmek

Üzerine yüklenebilecek baskı miktarı dikkate alındığında, ROG MATRIX GTX 580'nin sağlam ve güvenilir olması gerekmektedir. Super Alloy Power (Süper Alaşım Gücü) olarak adlandırılan ve 2.5 kat daha uzun bir kullanım ömrü ile referans tasarımla karşılaşıldığında %15 performans artışı ve 35°C daha soğuk çalışma sağlayan bir özel ASUS karışım formülü kullanmaktadır.



Grafik işlemci ile doğrudan teması bakır ısı boruları uygulayan özel DirectCU II teknolojisi ile soğutma işlemi kontrol altındadır. Borular, referans tasarıma oranla %600 daha fazla hava akışı sağlayıp iki büyük fan yardımıyla ısısı etkili bir şekilde aktarmaktır ve sonuç olarak %20 daha az işletim sıcaklığı sağlamaktadır. Kart kutudan 816MHz olarak çıkarken, %100 fan hızı düşmesine basılı voltajı ayarladığınızda, 1GZ elinizin hemen altında!

### Sonuçlar

#### 3DMark 11 (Performans)

MATRIX GTX 580 Platinum	6,002
Referans GTX 580	5,487

#### Unigine Heaven 2.1 (1920 x 1200, 4x AA, 16x AF)

MATRIX GTX 580 Platinum	45.4fps
Referans GTX 580	44.1fps

#### Metro 2033 (1920 x 1200, 4x AA, 16x AF)

MATRIX GTX 580 Platinum	45.00fps
Referans GTX 580	43.33fps

### Son söz

MATRIX GTX 580 sıfırdan yaratıldı ve ASUS ROG'un sağlam şöhreti üzerine kuruldu. Daha fazla overclocking alanı, daha soğuk işletim ve artırılmış dayanıklılık elde etmek üzere yenilikçi özellikler bir araya getiren MATRIX, referans tasarıma çok büyük bir fark atmaktadır ve en uç noktayı isteyen hardcore oyuncular için mükemmel bir seçimdir.

### Önemli Teknik Özellikler

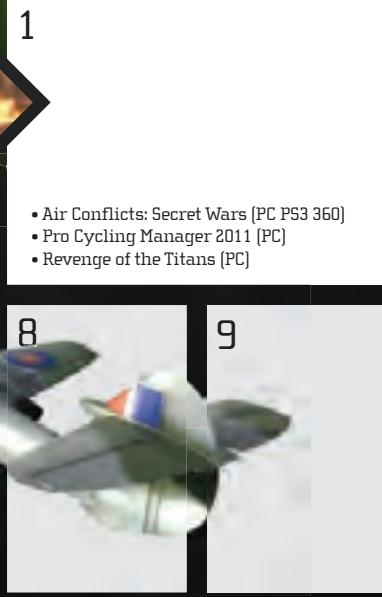
#### MATRIX GTX580 P/2DIS/1536MD5

Grafik İşlemci: NVIDIA® GeForce® GTX 580, 816MHz  
Bellek: 1536MB GDDR5, 4.008 GHz etkin  
Bant Genişliği: 384-bit arayüz  
Çıkış / Giriş: DVI x 2, HDMI x 1, Ekran Portu x1  
Boyutlar: 11.4" x 6" x 2.4"



# Takvim Temmuz

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

Pzt.	Salı	Çarş.	Pers.	Cuma	Cmt.	Pzr.
28	29		1		3	
4	5		8		9	10
11	12		14	15	16	17
18	19		24			
25	26		28	29	30	31

- Air Conflicts: Secret Wars [PC PS3 360]
- Pro Cycling Manager 2011 [PC]
- Revenge of the Titans [PC]

- Earth Defense Force: Insect Armageddon [PS3 360]

- Captain America: Super Soldier [PS3 360]
- Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2 [PC PS3 360]
- NCAA Football 12 [PS3 360]

- Call of Juarez: The Cartel [PC PS3 360]
- Otomedius Excellent [360]
- Tom Clancy's Splinter Cell Trilogy [PS3]

Call of Juarez: The Cartel



# 6-9 Ekim 2011

Tüyap - Büyükçekmece  
İstanbul / Türkiye



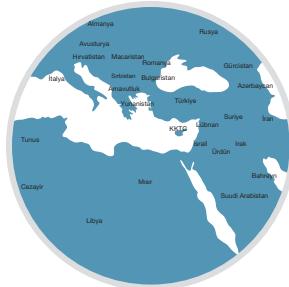
## AKILLI YAŞAM KONSEPTLERİ

Akıllı kentlerde yaşam ve akıllı belediye çözümlerinin yer aldığı bölüm büyüterek devam ediyor. Türkiye'nin çevre ülkeler tarafından model olarak gösterildiği bu dönemde, büyuyen şehirlerde iletişim, güvenlik, ulaşım, hava kirliliği, eğitim, sağlık ve alt yapı alanlarında karşılaşılan sorunların, bilişim teknolojileriyle nasıl giderilebileceğine ilişkin proje kapsamında **Anadolu'dan 500'ü aşkın belediye VIP'leri** fuarda ağırlanacak.

### ULUSLARARASI İŞ OLANAKLARI

Ziyaretçi kitlesi olarak Türkiye ve Avrupa pazarları başta olmak üzere, içinde bulunduğu coğrafyada bulunan ülkeler öncelikli olarak hedefleyen CeBIT Bilişim Eurasia; **Ortadoğu, Afrika, CIS, Rusya ve Balkanlar** coğrafyasından gelecek alım heyetleri ve ziyaretçi çalışmalarına başladı.

Her yıl düzenlenen satın alma heyetleri programına **ek olarak** bu yıl aşağıdaki Ortadoğu ülkelerinden davet edilen toplam **3100 satın almacı** fuarda ağırlanacak.



Suriye  
Ürdün  
Lübnan  
Kuveyt  
Irak  
Katar  
Bahreyn  
Suudi Arabistan

### ANADOLU ALIM HEYETLERİ PROGRAMI

Düzenlemeyi devam ettirdiğimiz **"Anadolu Alım Heyetleri"** programı dahilinde, Ticaret ve Sanayi Odaları, Belediyeler, Kamu Kurum ve Kuruluşları işbirliği içinde Anadolu'nun dört bir yanından alım heyetleri CeBIT Bilişim Eurasia'da ağırlanacak.

### FUAR ALANINDA B2B İKİLİ İŞ GÖRÜŞMELERİ

KOSGEB ve HiFAŞ işbirliğinde organize edilecek olan ikili görüşmeleri bu yıl 3 nolu holün içerisinde katılımcı firmalar ve **yurt dışı ve yurt içinden** gelecek olan alım heyetleri arasında gerçekleşecek.

### 6-9 EKİM'DEKİ CeBIT SİNERJİ ZİRVESİNDE YERİNİZİ AYIRMAKTA GEÇ KALMAYIN !

Türkiye Bilişim Derneği, Mobil İletişim Araçları ve Bilgi Teknolojileri İş Adamları Derneği ve Tüm Uydu Anten Elektronik İletişim İş İnsanları Derneği destekleri ile Bilişim ve Teknolojinin konuşulacağı Sinerji Zirvesinde yeni ürün ve firma sunumlarının yanı sıra ana temalar belirlendi.

- Telekomünikasyon
- Finans
- Güvenli İnternet
- E-Devlet
- E-Sağlık
- Akıllı Kentlerde Yaşam
- Uydu İletişimi, Yayıncılık, Kablo ve TV
- İş, Teknoloji ve Sektörel Oturumlar

### CeBIT SİNERJİ ZİRVESİ YENİ KONULARI İLE BÜYÜMİYEYE DEVAM EDİYOR!

- CeBIT Bilişim Eurasia Bilgi Teknolojileri Günü
- Mobil iletişim ve bilişim sektöründe kadın girişimcilik
- Yaşantımızda artan elektromanyetik alan kullanımı
- Ülkemizin elektronik atık sorunu
- Mobil sosyalleşme
- Güvenli İnternet
- Baz İstasyonları
- Web Hosting Days



## CeBIT Bilişim Eurasia

Uluslararası Bilgi ve İletişim Teknolojileri, Uydu İletişimi, Yayıncılık, Kablo ve TV Sektörü Fuarı

Organizatör



Deutsche Messe  
Worldwide

Hannover Fairs  
Interpro Uluslararası Fuarçılık A.Ş.  
T: 0212 334 69 69  
F: 0212 334 69 70  
info@cebibilisim.com

Fuar Ana Sponsoru



Fuar Ulaşım Sponsoru



CeBIT  
eurasia  
Bilişim

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

CeBIT  
Sinerji  
Zirvesi

semor  
İşbirliği ile



Dijital Reklamlar Çözüm Ortağı



Desteği ile



TÜM UYDU ANTEN ELEKTRONİK İLETİŞİM İŞ İNSANLARI DERNEĞİ



BU FUAR 5174 SAYILI KANUN GEREĞİNCE TOBB (TÜRKİYE ODALAR VE BORSALAR BİRLİĞİ) İZNİ İLE DÜZENLENMEKTEDİR.

# Erkulgrul Sängä

# ROIC

# PLAYING

# GÜNLÜKÜCERİ

Oyunlar, FRP, Magic, Warhammer derken neredeyse hiç bahsetmediğim koskoca çizgi roman dünyasından. Gerçek bir sayıda birkaç tane farklı çizgi roman tavsiyesinde bulunmuştum ama daha ileriye gitmemiştüm bu sarı sayfalarda. Nitekim kendisini yillardır tanıdığım (Ki tanıtığımızda ikimizden saçları çok uzundu. Ben de şimdi fark ettim.) hatta bana neredeyse komşu olan Emre Yavuz'la konuşmak istedim birazcık. Kendisi yillardır çizgi roman sektöründe olduğu gibi aynı zamanda da Marmara Çizgi'nin Genel Yayın yönetmeni. Ben de düşündüm ki zaten kendisiyle yillardır muhabbet ediyoruz; neden bir kere de röportaj yapmamalı? İşte uzun konuşmadan geriye akıllarda kalanlar...

**Sorularına seni çok yormadan, daha temelden başlamak istiyorum sevgili Emre. Nereden başladığın çizgi roman meraklı? (Cem Yılmaz ifadesi.) Tektaş Tommiks durumları mı, yoksa çok daha farklı bir kültürel etkileşim mi var ortada?**

Cizgi roman meraklı bende çok küçük yaşlardan gelen bir şey. Babam çok çizgi roman okurdu mesela. Eve sürekli Kızılsakse, Conan, Mandrake, Zagor, Zembla, Mr. No, Tex vs. gelirdi. Ben hepsini okurdum ama içlerinden özellikle Conan'ı secedim ilk olarak. Kızılsakse falan da çok severdim gerçi ama Conan'ın yeri her zaman ayrıydı. Çizgi roman okumaya bunlara başladım dersem pek de abartmış olman. Nitekim altı - yedi yaşımdan beri Conan okuyorum bu hesaba göre. Geçen yıl lar içerisindeyse; Örümcek Adam, Superman, Gümüş Kayakçı (Silver Surfer) gibi serileri okumaya başladım kendi imkanlarımıla. Kuzenimle değişim tokus yapardık. O Fantastik Dörtlü gibi çizgi romanları severdi. Ben pek sevmeydim ama deşirdik işte okumak için; güzel günlerdi. O yillardan beri hiç okumazdım Fantastic Four ama 2010 itibarıyle Jonathan Hickman tarafından yazılan hikayeler benden tam not almayı başardı. Ama artık çok bir ayrı gözetmeksizne bulursam okumaya gayret ediyorum. Biraz da iş icabı tabii ki... Piyasaya hakim olabilmek ve gelen sorulara mantıklı cevaplar verebilmek çok önemli.

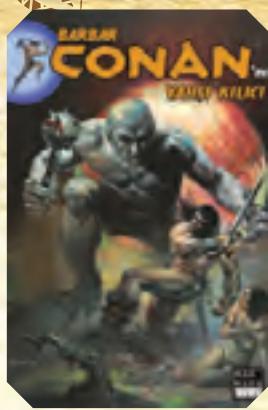
Ne kadar çok şey bilersen, insanları o kadar doğru yönlendirirsin. Bu şekilde çizgi roman okuru yaptığımız insan sayısı az buz değil.

**Genel olarak sevdığın çizgi romanlar hangileri peki? Spesifik bir seri ya da tür söz konusu mu? Ayrıca "Neden?" diye de sormak istiyorum.**

En sevdiklerim: Conan, Wolverine, Punisher, Lone Wolf and Cub, Hellboy ve B.P.R.D., X-Factor ve Scalped. Az önce de dediğim gibi, Conan'la aramızda manevi bir bağ var. Geri kalanının da ortak paydası, antikahraman olmaları.(En sevdığım diyerek araya giriyorum.) Gündüleriyle hareket etmeleri, içzilik oynamak dorunda hissetmemeleri vs. (Bunlar ağırlıklı olarak Punisher ve Wolverine için geçerli tabii) Yani herkes bu görüşe katılmayabilir belki ama eğer vücutundan adamantium pençeler çķıyorsa, bunları kullanmanın kadar doğal bir şey yoktur. Bu yüzden en güzel Wolverine ve Punisher hikayeleri, en kanlı olanlardır gibi bir düz mantık yapabilirim ama tabii ki bu da işin makarası.

Lone Wolf, yazılmış en güzel öykülerden biri olabilir diye düşünmektediyim. Hiç bitmeyen bir Akira Kurosawa filmi gibi. Derebeylik Japonyası'ını enince detaylarına kadar anlatan, müthiş bir samuray,





daha doğrusu ronin hikayesi.

Mike Mignola'nın da Poe ve Lovecraft ekolünün yeni ve en önemli temsilcisi olduğunu hararetle savunabilirim. (Ben de artırt düşmesine basıyorum bu noktada.) Hellboy ve B.P.R.D serilerinde işlenen paranormal hikayeler, çok zekice yazılmış ve gerçekten ciddi bir bilgi birikimine dayanan olaylar üzerine kurulur. X - Factor ise, Marvel evreninde çekilmiş bir bağımsız film havasında. Karakterler (Özellikle Madrox ve Layla Miller.) çok renkli ve çok naifler. Dünyayı kurtarmak gibi bir dertleri yok. Mutant kasabasında

ufak tefek dedektiflik işleriyle uğraşır, hayatı kalmaya çalışıyorlar.

Scalped, Vertigo tarihinin en iyi serilerinden biri. Jason Aaron için de yeni Garth Ennis demek çok yanlış olmaz ama sanırım boynuz kulağı gelecek. Dakota'daki Kızıldırıcı bölgesinde zor şartlar altında yaşamaya mahkum edilmiş bir avuç Amerikan yerlisini ve kendilerini, onları dizginlemek zorunda hissedeni FBI ajanlarının hikayesini anlatıyor.

#### Son dönemde Türkçeye çevrilen çizgi roman sayısında inanılmaz bir artış var; sanki altın bulmuş Kaliforniyalı gibi davranıyor insanlar. Sence bütün bunların sebebi nedir?

Başlarda bu işe giren birkaç yayineviydi. Ama sonra işin içine NTV ve YKY (Yapı Kredi Yayıncıları) girdi. İyi de oldu. Çünkü bu yayıncılar, işlerini en iyi şekilde yapıp, piyasayı canlandırdılar. Fakat akabinde türeyen asalak yayıncılar için aynı şeyi söylemek pek de mümkün değil. Maalesef, rafları "çöp" tabir edeceğimiz çizgi romanlarla dolduranların sayısı az buz değil. Biraz ağrı bir tabir belki ama gerçekten öyle. Marmara Çizgi, JBC, Gerekli Şeyler gibi yayınevleri, bu işin içinden gelen, bu kültürle yetişmiş ve birbirini de senelerdir tanıyan insanlar tarafından idare ediliyorlar ve bunun artıları da zaten ortada. Yapılan işlerin kalitesi ve yeterliliği de su götürmez derecede gözler önüne. Seçilen kitapların doğruluğu da aynı şekilde. Türkiye'deki üçüncü kuşak çizgi romançıları biz; Alfa ve Arka Bahçe sonrası yetişen kuşak. İki devrin de artılarını ve eksilerini görecek büyüyen bir kuşak ve aynı hataları tekrarlamamaya çalışan bir kuşak. Eminim bizden sonra gelecek olanlar da, bizim yaptığımız hataları tekrarlamayacaklardır. Böyle bir döngü var.

Sen de bu çeviri ve yayın kervanına katıldın. Birçok eserde hem çevirmenlik, hem de editörlük yaptın. Peki, seni bu kadar içine

#### çeken neydi? Kağıdın kokusu mu, hamurun kalitesi mi?

Hamurun kalitesiydi. (Gülüşmeler. Bayadır bu kelimeyi yazacak yer arıyorum.) Benim kafamda hep Conan'a dair bir şeyler yapmak vardi. Sonra bir gün elime bir fırsat geçti, daha doğrusu bir fırsat yattı ve Conan'ı Türkçe basma şansını yakaladım. Çok tırmaladım ama başardım diyebilirim. Bu aynı zamanda çeviriye ve editörlüğe başlama noktamdır. Bizimki biraz ego, biraz kendini tatmin aslında. Dertsiz başımıza dert almak gibi... (Gülüşmeler iki.) Evet, çok zevkli bir iş ama zaten başka türlü de katlanılmaz, inan bana.

#### Marmara çizgi olarak bir sonraki adım ne? Hangi çizgi romanlar hedefinizde?

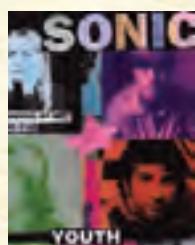
Marmara Çizgi, şu sıralar yayınlanmakta olduğu serilere devam etmemi planlıyor ilk etapta. Conan, Yürüyen Ölüler, Astonishing X - Men, Bone vs. Ama yakın zamanda Örümcek Adam'la ilgili de sevindirici haberler duyabilirsiniz. Şimdilik görüşmelerim sürüyor. Ama dediğim gibi, birincil hedef, sürmekte olan serilere düzenli bir şekilde devam etmek. Kasım ayı içerisinde de Berlin adlı hikayenin ikinci kitabı çıkmış olacak. Bağımsız Amerikan çizgi romanı adına çok önemli bir eser olduğunu düşünüyorum ve eğer beklediğimiz ilgiyi görmeye devam ederse (Ki şimdide kadar aldığımız tepkiler oldukça olumlu.) bu çizgide de birkaç kitap daha basılabilir. Ama dediğim gibi, henüz fikir aşamasında olan şeyleri deklare etmek çok sağılıklı değil. Bu arada Fransız çizgi romanlarından da Enki Bilal kitaplarını ve yine şimdilik adını veremeyeceğim bir iki seriyi daha gündemimize aldık.

#### Son olarak bir klasik olan; "Türk çizgi roman severlere bir mesajın var mı?" isimli soruyu sormak istiyorum.

Valla biraz saçma bir mesaj olacak belki ama Türkiye'de daha çok ve daha kaliteli çizgi romanlar görmek istiyorlarsa, bu piyasaya biraz daha destek vermeleri gerekiyor. Bir de çevirilere güvenmemek gibi bir durum var. Kismen haklı olabilirler ama iyi çeviriye de hakkını vermek gerekiyor.

Ve işte Türkiye'deki çizgi roman sektörülarındaki bilgileri de siz sevgili RGP Günlükleri okurlarına birinci elden aktarmış durumdayım. Emre Yavuz'un özellikle son sözlerine dikkat çekmek istiyorum. (Sanki başına bir şey gelecekmış gibi oldu ama hayır; Türk okuruna söylediklerinden bahsediyorum.) Kendisine ayrıca burada benimle bu güzel röportaja ortak olduğu için teşekkür ediyorum. Siz sevgili okurlarına da bu aylık faktör 30 güneş kremi diliyorum. ■

[www.twitter.com/ErtugrulSungu](http://www.twitter.com/ErtugrulSungu)



#### Ne dinledim?

En son dinlediğimde walkman'ımdeydi Experimental Jet Set, Trash and No Star adlı Sonic Youth albümü. İlk başlarda dinleyicisine fazlaıyla garip gelen bir gurup tur fakat zaman geçtikçe anlam kazanır kulakta. Son çıkan albümlerini pek beğenmemesem de özellikle 1998 yılına kadar yaptıkları albümlerin hepsini dinlenmesi tarftarıymış. Hele bir de Grunge seviyorsanız; o zaman tadından yemek bir hale gelecektir Sonic Youth. Şu ana kadar piyasaya çıkan 16 albüm yalan söylüyor olamaz...



#### Ne okurdam?

Fark ettim de uzun zamandır fantastik edebiyat ile alakalı kitap önermemiyor. Belki birçoklarınızın çoktan okudu, bitirdi ama ben yine de belki okumayan kalmıştır diye; Ölüm Kapısı serisini şiddetle öneriyorum. Ejderha Mizraji serisinden tanıdığımız efsanevi yazarlar olan Margaret Weis ve Tracy Hickman tarafından kaleme alınmış olan seri yedi kitaptan oluşuyor.

Yaratılan dünyanın kalitesinden, ortaya atılan farklı fikirlere ve de özellikle kitabı seyrine hayran kalacağınızı garanti ediyorum. Fantastik edebiyat sevin, sevmeyin; bu seriyi begeneceksiniz.



# TÜRKÇE SESLENDİR MENİN TADINA VARIN!

**H**atırlar misiniz, bilmem ama bundan birkaç ay evvel Allods Online (AO) hakkında uzun mu uzun bir yazı yazmıştım. Öyle görünüyor ki bazlarınız bu yazdıklarımı hice saymış ve hala WoW oynuyor, ben de siz MMO severlere son bir kez daha yardım eli uzatmak istedim. İşin şakası bir yana, Rift ile aynı tarihte piyasaya çıkan AO, piyasaya çıkışlı çok kısa bir süre olmasına rağmen -ben de dahil- birçok MMO sever o farklı dünyasının içerisinde hapsetti. Ben de biliyorum MMO oyunlarının herkesi esir aldığına ama AO'ın bizler için hazırladığı çok farklı bir dünya var.

**FARK AÇILMAZ, YARACILAR**  
AO'ın oyuncuyu kendine çeken ilk noktası, yaratılmış olan dünyasıdır zira oyun çok teknolojik bir dünyaya sahip olsa da içerisinde fazla fantastik öğe, yani kılıç, kalkan ve büyü barındırıyor. İlk bakışta biraz garip gelse de oyuncu olarak bu duruma zamanla alışıyoruz;

hatta alışmakla da kalmıyor, çok farklı post apokaliptik bir dünyanın içerisindeymiş gibi hissediyoruz kendimizi. Benim gibi MMO ve RPG tutkunu insanlardansanız, AO sizleri çok daha mutlu edecek özelliklerle bezenmiş bir şekilde karşınıza çıkıyor. Sizin de bildiğiniz üzere MMO'lardaki stat'lar, yani özelliklerimiz çok sınırlı ve bilindiktir. Nitekim AO'daki stat sayısı tam tamına 14. Yani birbirinden farklı o kadar çok karakter olma ihtimali var ki bu oyunda, anlatamam. Stat'larımızın fazla olması, pek tabii ki oyuna zenginlik getirdiği gibi, aynı zamanda oyuncunun üzerinde "doğru seçimler yapılması" konusunda hoş bir baskı kuruyor.

İlk etapta oyunu oynayan birinin size herhangi bir sohbet esnasında söyleyeceği detaylardan bahsettim. Şimdi izninizle AO içerisinde bulunan irili ufaklı olaylardan bahsetmek istiyorum. Akıma ilk gelen özellik, birçok MMO ve RPG oyununda bulunan Goblin irkinin korkunç bir yapı sunmasından

çok, şirinliğiyle ön plana çıkarılması oldu. AO içerisinde bulunan "Goblinbol" isimli oyunda bu durumun en büyük destekleyicisi. Oyunlarındaki bilgileriye size tarihçeyle birlikte vermek istiyorum... Ork'ları biliyoruz; birazlık agresif bir ırktır ve genelde sorunlarını kavgaya çözer. Bu kavgalar zaman içerisinde o kadar çok mana kazanmıştır ki bir süre sonra sevinçlerini de kavgaya dışa vururlar. Bu durumun günler, hatta aylar boyunca sürmesi, Ork birlik ve beraberliği üzerine kara bir gölgé gibi düşüğü bir anda ortaya çıkmıştır "Goblintopu" isimli oyun. Oyun zaman içerisinde o kadar önemli bir yer kazanmıştır ki bu oyunu aktif olarak oynayabilenler milli kahramanlar olarak görülmüştür. İşin daha da ciddiye binmesi, Goblintopu taraftarlarının, yaptırdıkları dövmelerle birbirlerinden ayrılmaması olmuştur.

Goblintopu, aslında isminden de anlayabileceğiniz bir yapıya sahip, ilginç bir oyundur. Bu oyunda top, bir Goblin'dır. Evet,



yanlış duymadınız, bir Goblin. Warhammer'ın mancık olan Goblin'lerinden de kötü durumda olan bu afacan kişiler, kafalarına geçirdikleri kasklarla bir o yana, bir bu yana itilirler. ("İtilirler" çok nazik oldu, kabul ediyorum.) Bu arada unutmadan söylemeye fayda var ki bazen sadece Goblin kafası da kullanıldığına şahit olunmuştur.

## OYUN ZAMAN İÇERİSİNDE O KADAR ÖNEMLİ BİR YER KAZANMIŞTIR Kİ BU OYUNU AKTİF OLARAK OYNAYA - BİLENLER MİLLİ KAHRAMANLAR OLARAK GÖRÜLMÜŞTÜR

Oyun, altışardan iki takım arasında oynanır. Amaçla fazlasıyla Goblin tarzında; sahadaki Goblin'den arta kalan ne varsa kullanarak, rakip kaleye gol atmak. AO içerisinde fazlasıyla oynanan bu oyun, en fazla 30 dakika sürmektedir. Eğer bir taraf dokuz gol atabilirse oyun çok daha kısa sürede de bitebilir. Ork'lar bu oyuna istedikleri gibi katılabilirler; oyunda herhangi bir kural yok ve her şey serbest. Goblintopu oynamak içinse Sarnaut'un Başkeserler Adası'na gitmeniz gerekiyor. Koba Platosu'ndaki gezgin taşı kullanmak suretiyle direkt olarak olay yerine intikal edebilirsiniz. Ben gerisine karışmam...

Eğer normal görevlerden sıkılan ve sürekli benzeri şeyler yapmak istemeyen oyuncular darsanız, yaşadığımız dunyanın aksine, AO'daki küresel ıslımın çok hoşunuza gidecektir. Oyun içerisinde bulunan "cun" tapınakları bir hayli önem arz ediyor. Bu tapınakların içerisinde giren düzgün bir parti, zengin olup çikabildiği gibi,

bir anda ortadan kayıp da olabilir. Günün belirli saatlerinde ortaya çıkan hazinelelere ulaşmak için ilk yapmanız gereken şey Eriyen Ada'ya gitmek olacak. Eğer kaliteli bir grubunuz varsa hazinelelere ulaşmak için yapmak zorunda kalacağınız savaşları rahatlıkla aşabileceksiniz demektir. Her şeye başlamadan önceye Gipat Kesimi'nin harabelerindeki, Dünya

Habercisi'ne uğramanız gerekiyor.

Gelelim ganyancıları ya da kısaca bahisçileri (Ne pisim, değil mi?) sevindirecek AO etkinliğine... Eğer birazcık rekabeti seviyorsanız, birazcık da at yarışlarına ilginiz varsa Çöl Hipodromu tam da ağzına layık demektir. MMO oyunlarda özellikle son dönemde çok zor rastlanan bu oyun içi etkinlik, pek tabii ki yarış üzerine kurulmuş durumda. Fakat bu yarışı birinci bitirip ödüllere konmak hiç de kolay değil. Sanki bir PvP arenasındaymış gibi karşımıza çıkan yaratıklar, yarışmaya odaklı olduğumız o güzel anılarımı tam bir kabusa çevirebiliyorlar. Günde dört sefer düzenlenen bu farklı etkinlik için 42. seviye bir karakter





gerekiyor. Gerisiyse AO'a kalmış...

Oyunun bünyesinde bulunan bineklerle aslında bilimkurgu teması üzerine kurulmuş bir oyun olsa da daha çok dört ayaklı hayvanlardan oluşuyor. Bu durum, pek tabii ki firmanın insanların zevklerini ne kadar da iyi takip ettiğini ortaya koyuyor. Yine de AO, bu dikkatini bir adım daha ileriye taşıyor ve uzun zamandır birçok firmanın söyleyip de yapmadığı saldırısı gücü bulunan binek konseptini ayaklarımıza getiriyor. Normalde Nadir Nesne Dükkanı'ndan satın aldığımız binekleri bir kenara koymuş; çünkü karşımızda Zırhlı Karmola duruyor. Bu hayvan her haliyle, herhangi bir MMO'daki bineklerden çok daha büyük. Hem saldırısı, hem de savunma güçleriyle donatılmış olan Zırhlı Karmola, AO dünyasında elde edilmesi en zor binek hayatı.

Bünyesinde barındırdığı özelliklerineye deşinmeden edemeyeceğim... Mermi Atışı isimli özelliği sayesinde düşmanlarına resmen bütün nefretini kusar Zırhlı Karmola, çapı 40 metreye ulaşan bir güçle düşmanlarına inanılmaz zararlar verebiliyor. Ezici Ziplama yeteneği ise onu bir binekten çok, bir dozere

dönüştürüyor. Yaptığı 30 metrelük ziplayışın ardından indiği noktanın 10 metre çevresindeki herkesi yere seren devasa binek, aynı zamanda dört saniyeliğine %20 hız kazanarak binicisine çok büyük bir avantaj da sağlayabiliyor. Mermi Fırtınası'yla 25 metre mesafedeki düşmanların hepsine zarar veren bir yetenektir. Son olarak Enerjik Kalkan kullanabilen Karmola, kendisi düşmanlarından gelecek bütün zararlara karşı beş saniye boyunca koruyabilir.

AO, tüm bunlara da yetinmeyen bir oyun ve siz MMO severler için çok daha farklı ve özel görevler hazırlamış durumda. Özel görev deyince akılınızda birçok şey canlanmış olabilir ama piyasaya çıktıığı günden bu yana oyuncularının ilgi odağı olan astral gemilere ulaşmak için sadece bu gemilere ait özel görevler yapmamız gerekiyor. Yani yapacağınız görevler sadece bu gemilere ulaşmak için olacak ki bu durumda "chaing quest" olarak bildiğimiz yapıyı, bir anda çok farklı bir şekilde bizlerle buluşturduğuna şahit oluyoruz AO'nun. Kullanabilmek için aynı zamanda 35. seviyeye kadar beklememiz gereken astral gemiler, altı kişilik mürettebat tarafından idare ediliyor. Dümenci, geminin hızını kontrol ederken mühendisse gemideki bütün cihazların tamirinden sorumlu. Topçu, isminden de anlaşılabileceği üzere gördüğü düşman birimlerini ortadan kaldırıyor.





odaklıyken kaptansa bir yandan gemiye rota çizdiği gibi, diğer yandan bütün tayfayı kontrol altında tutuyor. Anlayacağınız AO, içerisinde sadece bir MMO'dan çok daha fazlasını barındırıyor ve bunu birçok farklı ve ilginç yolla kullanıcısına ulaştırıyor.

#### Temelde

AO hakkında belki de hiçbir oyunda bulunmayan çok önemli noktaları siz MMO severler ile paylaşım. Cidden AO'nın bazı özellikleri herhangi bir MMO'da bulunmadığı gibi, birçok MMO'nun sadece "yapacağım" dediği şeyleri hayatı geçirirmesiyle kendisi için bambaşka bir artı... Yine de oyuncunun benim ve LEVEL ofisinin gözünde yıldızlaştığı en önemli nokta, inanılmaz Türkçe seslendirmeleridir. Crysis ile başlayan Türkçe oyun forasına ilk kez bir MMO bu kadar kaliteli Türkçe

desteği sağladı. Sadece oyuncunun içerisinde bulunan yazıların çevirisinden bahsetmiyorum pek tabii ki; benim bahsettiğim, oyuncun tamamen Türkçe seslendirilmesi ve bütün bunlar yapılrken üstün körük bir çeviriden çok, cidden kaliteli ve üzerinde uğraşlan bir çeviri yapılmış olması.

Benim tek diyeceğimse eğer farklı bir MMO arıyorsanız ve bir de bu oyun mümkünse Türkçe olsun istiyorsanız, yapabileceğiniz en iyi seçimlerden bir tanesi olacaktır AO. Devasa dünyası, içerisinde barındırıldığı envai çeşitli görev ve farklı dünyası ile AO, her MMO severin kesinlikle denemesi gereken bir oyun. ■ Ertuğrul Süngü





# LEVEL+ artık iPad'de.

Ücretsiz  
İndirin!



# İlk Başarılar

Gel de oyun oynamaya!

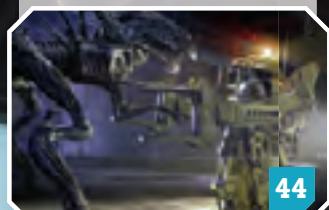
**B**irçok oyuncu için yaz ayları güneşin, denizi ve kumlu değil, mouse'u, klavyeyi ve ekranı çağrıştırır. Yaz demek, oyun oynama vakti demektir. Oyuncu dediğin, yaz aylarında en serin klimalı alanı bulup oyunların içinde kaybolmasını bilir. Son yıllarda, dizüstü bilgisayarların oyun odaklı donanımlarla üretilmeye başlanmasından bu yana, deniz kıyısında şezlonguna uzanıp oyun oynayan insanlar artmaya başladı. Eskiden yaz sezonu oyuncular için kurak geçerdi ama artık yapımcılar her mevsimde oyuncuları oyun yağmuruna tutuyor. Özellikle bu yılki E3 fuarında tanıtılan oyunlar bizi pepey heyecanlandırdı. Biz de size E3'ün yanı sıra yakalayabildiğimiz oyunları yakalayıp getirdik.



38

## Metro: Last Light

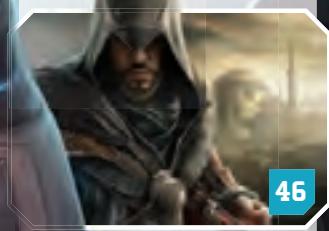
Bu Metro, aklınızı yerinden oynatacak, tedirginlik uyandıracak, sizi korkularınızla baş başa bırakacak.



44

## Aliens: Colonial Marines

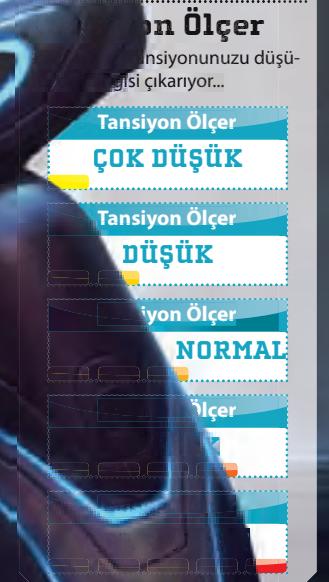
Küllerinden doğan bir Alien macerası...



46

## Assassin's Creed: Revelations

İstanbul'u dinliyorum, gözlerim kapalı...



40

## StarCraft II: Heart of the Swarm

Bir Blizzard Entertainment şaheseri yeniden şahlanıyor.

Yapım 4A Games Dağıtım THQ Tür FPS Platform PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi 2012 Web metro.thq.com

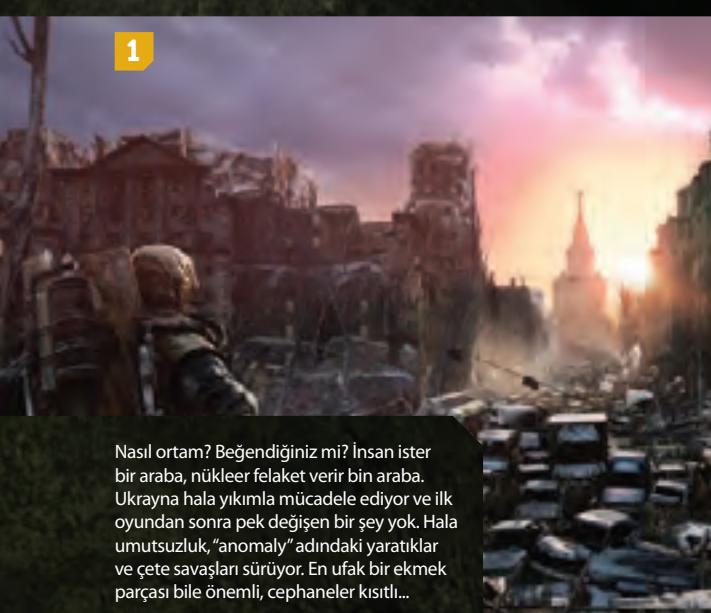
## Metro: Last Light

Metro 2033'ün izinden...

**T**HQ, 4A Games'i köşeye çekip aynen sunları dedi: "Arkadaşlar bakın; geçtiğimiz yıl bir oyun piyasaya çıkardık birlikte. Oyunu siz kendi kendinize hazırladınız, biz pek karışmadık lakin ortaya çıkan ürün, oyuncuları tatmin etmedi. Atış hissiyatı iyi değildi, bilgisayarlar grafikleri kaldırıldı, multiplayer yoktu; iyi olmadı yani. Bu defa size tam anlamıyla destek veriyoruz, suyunuzu arpanızı eksik etmeyeceğiz. Haydi, gösterin kendinizi aslanlat!" Buradan gazi alan 4A Games de Metro 2034 adındaki romanın üstüne kurulu olan Metro: Last Light'ı hazırlamaya başladı ve E3'te de görücü karşısına çıktı. Görülenlerden ve vaat edilenlerden anlaşılıyor ki bu defa oyun, çok daha iddialı geliyor... ■ Tuna Şentuna



1



Nasıl ortam? Beğendiğiniz mi? İnsan ister bir araba, nükleer felaket verir bin araba. Ukrayna hala yıkımla mücadele ediyor ve ilk oyundan sonra pek değişen bir şey yok. Hala umutsuzluk, "anomaly" adındaki yaratıklar ve çete savaşları sürüyor. En ufak bir ekmek parçası bile önemli, cephaneler kısıtlı...

2



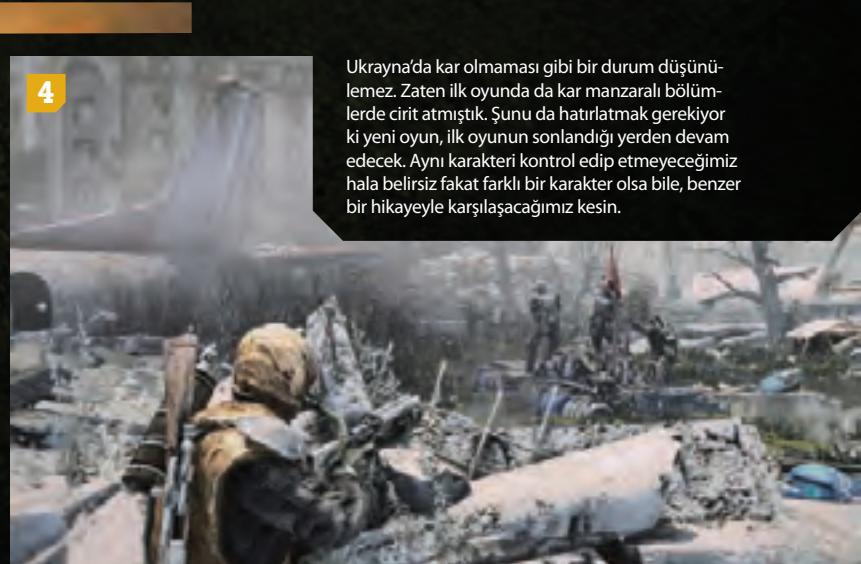
İnsanlar hala yer altında yaşıyorlar. Bir kova su için birbirleriyle mücadele ediyorlar, yeni giysiler üretilmiyor, her şey var olsan üretiliyor. Bu ortamda hayatı kalma mücadele vereceğimizi anlamış bulunuyoruz ve işin kötüsü, yine tünellerdeki noktalar arasında mekik dokuyaçağız. Çeteler peşimizde, bir elimiz silahımızda... Zor günler bizi bekliyor.

3



Dişardaki hayat hala nefes almaya müsaait değil fakat maskeleri taktiktan sonra, savaşmamak için de bir bahane kalmıyor. Bu defa vaat edilenlere göre, silahların hassasiyeti çok daha iyi ayarlanacak ve nereye ateş edersek, kurşunlar oraya gidecek ve etkisini gösterecek. İlk oyunda neydi öyle yahu...

4



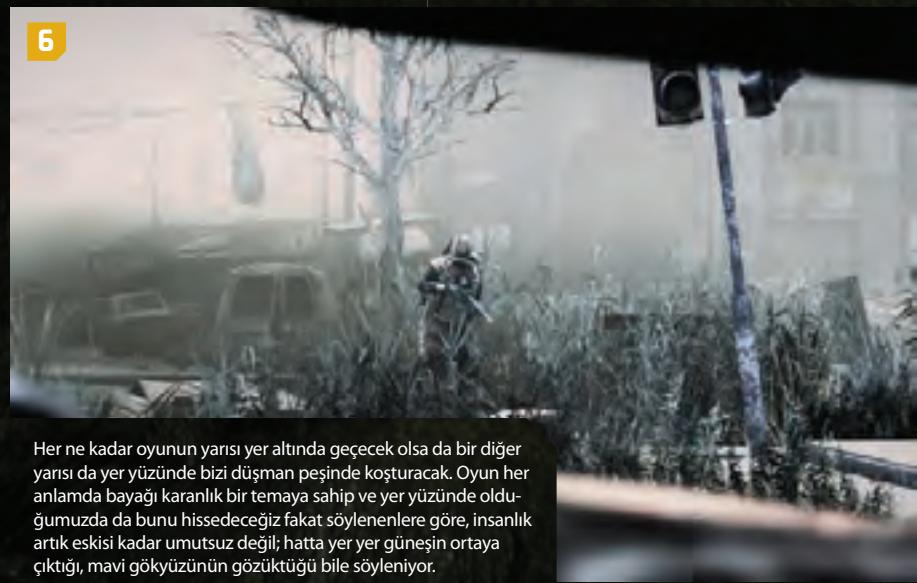
Ukrayna'da kar olmaması gibi bir durum düşünülemez. Zaten ilk oyunda da kar manzara bölgelerde cirit atmıştık. Şunu da hatırlatmak gerekiyor ki yeni oyun, ilk oyundan sonlandıgı yerden devam edecek. Aynı karakteri kontrol edip etmeyeceğimiz hala belirsiz fakat farklı bir karakter olsa bile, benzer bir hikayele karşılaşacağımız kesin.

5



İlk oyun, grafik kartlarımızı değiştirip değiştirmemiz konusunda bir test ürünüydi aslında. Misal; benim kartım yer yer tökezledi ve sinirlerimi alt üst etti. Yeni oyun da grafiksel olarak yine çatayı yükselticek gibi gözüüyor fakat çok da abartmasalar da yeni bir ekran kartı almasak diyoruz.

6



Her ne kadar oyunun yarısı yer altında geçecek olsa da bir diğer yarısı da yer yüzünde bizi düşman peşinde koşturacak. Oyun her anlamda bayağı karanlık bir temaya sahip ve yer yüzünde olduğumuzda da bunu hissedeceğiz fakat söylenenlere göre, insanlık artık eskisi kadar umutsuz değil; hatta yer yer güneşin ortaya çıktıığı, mavi gökyüzünün gözüktüğü bile söyleniyor.

7



Bu zor günlerde insanların birlik olmaları gerekiyor ve bu da gruplaşmalarla yol açıyor. Aynen Metro 2033'te olduğu gibi burada da tek derdimiz yaratıklar olmayacak; karşılıkları da bolca savaşacağız. Umuyoruz ki ilk oyunun hatalarının tekrarlanmadığı, atmosferi ve oynanışı sağlam bir FPS olur Metro: Last Light. Merakla bekliyoruz.

# SIMSTR



## EA, The Sims 3 ile atakta...

The Sims Medieval'in yayınlanması takiben kısa bir süskünlüğe bürünüen Sims dünyası, geçen ay önce The Sims 3: Generations ek paketinin yayınlanması, ardından da E3 gazıyla birbiri ardına ortaya çıkan yeni eklenti ve konsol sürümlerinin tanıtım çalışmalarıyla ufak bir patlama yaptı. iPhone'dan PC'ye kadar 10'a yakın The Sims oyununun su an gelişirilme aşamasında olduğu açıklandı. Bunların arasında kuşkusuz ki en çok dikkati çekeni, The Sims 3: Pets'in PC, Mac, PlayStation 3 ve Xbox 360 sürümlerinin resmi olarak duyurulması oldu. Ekim ayında PC'lere bir eklenti, konsollaraya kendi başına bir oyun olarak gelecek olan The Sims 3: Pets, aynı zamanda özel eşyalar ve hayvanlar içeren Limited Edition'larıyla piyasaya sürülecek. The Sims 3: Pets ile oyuna, kendi kişilik özelliklerine sahip ve tamamen kullanıcı kontrolüne geçebilen evcil ve vahşi hayvanlar eklenecek.



## The Sims, Facebook'a giriyor!

Dünyanın gelmiş geçmiş en çok satan oyunu unvanını elinde bulunduran The Sims, şimdi de son yıllarda oldukça popüler hale gelen Facebook oyuncuları arasına giriyor. The Sims Social adlı verilen bu Facebook uygulamasıyla Facebook arkadaşları, sanal bir ortamda sim olarak bir araya geliyorlar. Internette benzerlerine sıkça rastladığımız bir formatta yayınamasına rağmen oyun, henüz aktif olarak kullanıcılara açılmadan bile duyurusundan sonra sadece ilk üç günde 100.000'den fazla kişi tarafından beğenildi. Bu hızlı çıkıştı sürdürüp süredüremeyeceğiyle getireceği yeniliklere bağlı olacak gibi görünüyor. Oyunu ulaşmak için [www.facebook.com/TheSimsSocial](http://www.facebook.com/TheSimsSocial) adresine girmeniz yeterli.



## The Sims Medieval'in iPhone sürümü

Mart ayının sonunda The Sims 3 motorunu kullanmasına rağmen tamamen farklı bir oyun olarak piyasaya sürülen The Sims Medieval da kendi içinde bağımsız bir seri olma yolunda ilerliyor. Oyunun henüz resmi olarak duyurulan bir eklenti paketi olacağı rivayet edilirken düellolar, cadilar, krallar ve söyüvaller ile dolu bu sim dünyasını artık cebinize de taşıyabileceksiniz. iPhone için geliştirilen The Sims Medieval sürümüümüzdeki aylarda satışa sunulacak. Farklı mobil platformlar için uygulamalar geliştiriliyor. Geliştirilmeyeceğiye merakla bekleniyor.



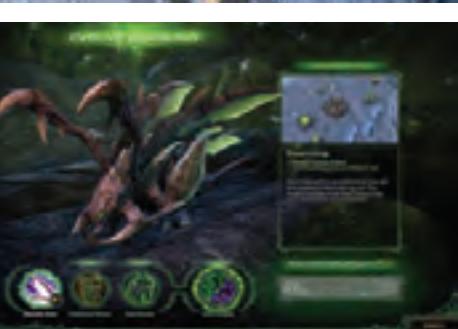
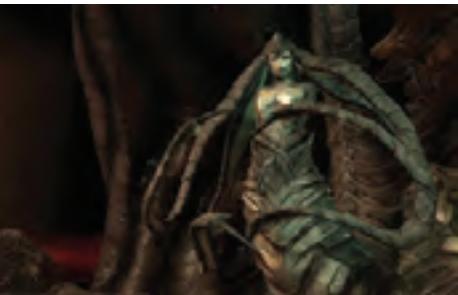
■ Kerrigan'ın gizli tutulan son iki Battle Focus'unu görüporsunuz. Diğer ikisi ne olabilir ki diye meraktan çatlıyorum.



**Yapım** Blizzard Entertainment **Dağıtım** Activision Blizzard **Tür** Strateji  
**Platform** PC **Çıkış Tarihi** 2012 **Web** www.starcraft2.com

## StarCraft II: Heart of the Swarm

Kerrigan bir yol seçmeli: Terran mı? Zerg mü?



■ Birimler artık taze taze bu şekilde evrimleştiriliyor. "Peki oyun içinde evrimleşme nasıl olacak?" derseniz, bekleyip göreceğiz diyebilirim.

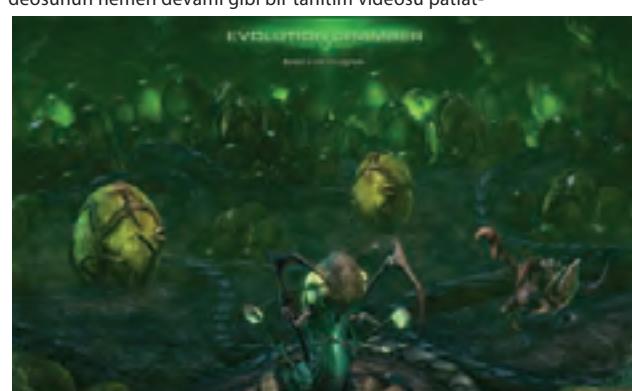
**B**azı oyunlar var, oynaması sanat icra etmeye benziyor. "Şir gibi konuşsun" derler ya, oyunlar içinse buna "şir gibi oynadın" diyebiliriz. Bazi oyunlardaysa rekabet öyle sıcaklıklarla ulaşır ki başa baş çekişme büyük kitlelere yayılıp alışkanlık yapar ve uzaktan bakınca basit bir bilgisayar oyunu gibi görünen oyun, aynen satranç gibi akıl oyununa dayalı bir spor halini alır. Konu StarCraft II (SC2) olunca işin içine hem sanat, hem de spor giriyor. Sanat diyorum; çünkü Blizzard'in az ama öz oyun yapıp ürettiği oyularla çocuğu gibi baktığı biliniyor. SC evreninin harika hikayesi, çok iyi yazarlarca kitaplarla desteklenirken, görsel kışımıza oyunda kalitenin zirveye tırmandığı grafiklerle oyuncuya şölen yaşatıyor. Bu sanat değil de nedir? Da Vinci bugün yaşasa Blizzard'da çalışmak isterdi. (Öh!) Spor açısından vücudumuzun mouse tutan bileği kaslanırken, sürekli tuşlara tıklayan işaret ve orta parmaklarımız He-Man kuvvetine erişiyor. Ama asıl önemli olan, mikro yönetimin benzersiz uyumu sayesinde oyuncular çok hızlı düşünüp stratejiler üretmeye çalışıyor ki Kore'de oyunun ata sporu olmasının bir nedeni de bu. Sayısız hayranı olan şu güzide oyunun ikincisi için çok beklemiş ve oyunu ağımız açık bitirmişken E3'te bir sonraki ek paket olan Heart of the Swarm'un tanıtım videosu yayınlandı ve oyunun ilk iki bölümü oynatıldı. 2012'den önce çıkmayacak yeni ek paketin görünen detayları üzerine fikir yürütmek ve şimdilik açıklanan yenilikleri duymak da bize kaldı.

### Spoiler!

İlk oyunu sular seller gibi bir - iki günde bitirdik. Hikaye kafamıza mihlandı ve oyunun bitiş videosuyla beraber bir sonraki ek paketi heyecanla bekler olduk. Heyhat Heart of the Swarm'a girmeden önce ilk oyunda neler olmuştu, onları hatırlayalım; çünkü ilk ek paket, birinci oyunun kaldığı yerden başlıyordu. En son Jim Raynor, "Raynor's Raiders" adında kur-

duğu birlikle İmparator Mengsk'in Terran Dominion'ını yıkma çalışıyordu. Her zamanki gibi insanlar birbirlerini yerken elin uzayıırı Protoss, gelen büyük yıkımı durdurmak için harekete geçmiş ve antik Xel'naga tabletlerini aramaya başlamıştı. O zamana kadar pek ortada görünmeyen Zerg ise yuvalandığı Char'dan sonda çııp aynı tabletleri kovalar olmuştu. Zeratul, bin bir dert atlattıktan sonra Queen of Blades'in, yani Sarah Kerrigan'ın yaşaması gerektiğini öğrenmiş ve Raynor'dan yardım istemiştir. Bunun üzerine tabletleri bulmak ölüm kalım savaşına dönmüştü ve biraz da kaderin garip cülvəsi de arkasına alan Raynor, Mengsk'in oğluyla ittifak yaparak Zerg'ün yuva gezegeni olan Char'a intihar saldırısı düzenlemiştir. Son savunmalarını yaparken zaferlerinin bütün yatırımı tamamlanan tablete yatırılmıştı ve Kerrigan'ın onları katletmesine ramak kala tabletin gücünü kullanarak Zerg'ü etkisiz hale getirerek Kerrigan'ı insan haline geri döndürmüştelerdi. Tychus Findlay'ın ihanetini izlediğimiz son videodan sonra Jim Raynor, kucunda Kerrigan ile savaş alanında yürüyordu...

Tansiyon Ölçer  
**COK YÜKSEK**





■ Bahsini ettiğim arka plan değişimi bu ekranda oluyor. Biz bulunduğuuz gezegende başarı elde ettikçe arkadaki aksiyon durumu da ona göre değişiyor.



ti Blizzard. Burada Ghost Nova, kendi gibi Ghost'lardan oluşan birliğiyle bir yere saldırıyor ve Nova, "Kerrigan'ı bulun!" diyor. Aynı mekanda Marine zırhını kuşanmış Jim Raynor, arkalarından onları takip ediyor ve önüne gelen Ghost'u tepeleyerek ilerliyor ama Nova'nın birliği son kapıyı Jim'in yüzüne kapatıyor. Belli bir süre sonra Jim kapıyı zorla açıyor ve Kerrigan'ı sırtı bize dönük ve Ghost üniforması giymiş olarak görüyor, ortalıksa toz duman! Nova'ya zaten hiç güvenmemiştüm ve ilk oyunda grubuma da katmamışım. Doğru bir karar verdiğim gibi görüyorum. Videonun sonunda Kerrigan'ı gördük. Bu boşuna değil; çünkü Heart of the Swarm'ın çok büyük bir çoğunluğunda Sarah Kerrigan'ı yöneteceğiz. Kerrigan insana dönütükten sonra Zerg liderlerini kalyor ve farklı sürüerde değişik liderler önderliklerini ilan ediyorlar. Harekete geçen Kerrigan'ın ilk işi, Zerg'ü tekrardan tek liderlik çatısı altında birleştirmek. Bütün bunları yaparken birbiri ardına gelen bölümleri az miktarda da olsa (Ne de olsa aslen bir strateji oyunu.) RPG öğeleriyle şenlendiriyoruz.

İlk olarak Kerrigan'ı ele alalım. Dediğim gibi oyunun büyük bölümünde Kerrigan'ı yöneteceğiz. Mesela ilk oyunda genelde Jim Raynor'u görüyor ama birkaç bölüm dışında onu yönetemiyorduk. Burada durum çok farklı; şimdi hem Sarah'ı kontrol edecekiz, hem de ona yetenekler kazandırarak hangi yoldan ilerlemesi gerektiğini göstereceğiz. Yani anlayacağınız Blizzard, senaryo moduna çok önem veriyor; hatta inanması belki güç ama oyuncuların %80'ının senaryo moduna odaklandıklarını açıkladılar. Neyse, oyun çıktıında

Sarah'ın yönelebileceği dört farklı dal olacak ama E3'te bunlardan ikisi olan "Specs Ops" ve "Corruption" açıklandı. Bunlarla kısaca Battle Focus diyoruz. Bölüm aralarında Battle Focus'umuzu bölümün gerekliliklerine göre değiştirebileceğiz. Corruption ile Broodling yumurtayıp (Kerrigan yumurtuyor düşünseniz). Lafin geliş tabii ki...) düşük zırhlı üniteleri anında öldürürebiliyor ve ölenin cesedinden de beş yeni Broodling çıkarabiliyoruz. Specs Ops ise daha çok Sarah'ın geçmişteki Ghost özelliklerini canlandıran yapıya sahip. Pulse gibi hedefteki düşmanlara az mikarda hasar vermesine rağmen sersemleten kabiliyet ya da Psionic Shadow gibi ortama orta derece hasar yağdırın psişik güçler mevcut. Ayrıca haritalarda bulacağınız özel minerailler Kerrigan'ın yaşam gücünü ve enerjisini artıracabileceğiz. Yani Heart of the Swarm'ı biraz DotA'ya benzetebiliriz. Bir kahramanın başını çektiği orduyu yöneteceğiz ve yönettiğimiz kişinin evrenin en güçlü psişigi Kerrigan olduğunu düşünürseniz, savaşın ne kadar büyük boyutlarda olduğunu hayal edebilirsiniz. Ne olursa olsun Kerrigan'ı sıfırdan alıp daha da ölümçül bir kahraman haline getirmek oyuna müthiş bir zevk getirecek.

Corruption Kerrigan, kendiliğinden +3 zırh alır; Spawn Broodling'i yukarıda açıklamışım; Corrosive Spores, belli bir bölgeye atılır ve dost birimler saldırılmasına +3 alırlar; Spec Ops Kerrigan, kendiliğinden +50 enerji alır; Pulse'u yukarıda açıklamışım; Infested ▶

### Ters köşe

Neden mi? Çünkü Heart of the Swarm ek paketi çıkmadan önce doğru olduğu düşünülen söyletiler vardı. Yeni oyunda yeni birimler olacak ve yeni oyun multiplayer moduna değişiklik getirmeyeceği ki Blizzard bunların doğru olmadığı açıkladı. Zaman içerisinde nedir bu yenilikler diye öğrenmek için bir kulağımız Blizzard'da olacak.





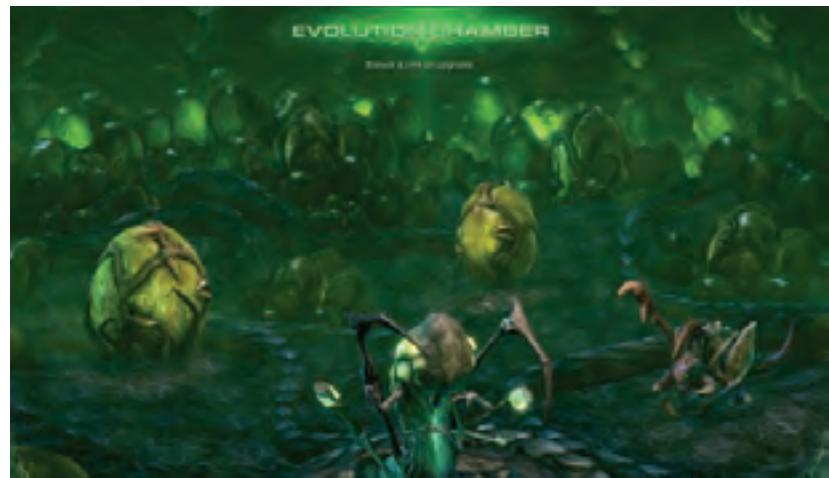
► Cortex, kendiliğinden enerjisine +50 alır.  
Oynatılan iki görevin ilkinde Za'gara adında bir kraliçe Zerg, Char'da yönetimi ele geçirmeye çalışıyor. Tabii ki Kerrigan "Ben daha ölmemedim!" diyerek geri geliyor ve Za'gara ile liderlik için kapışmaya başlıyor. Bu bölümde

## Şu an oyunun çekirdeğini Kerrigan'ın oluşturduğuunu ve koca bir ordunun başını çektığını görüyoruz

etrafındaki yumurtaları ele geçirmeye çalışıyor, yeterli sayıda yumurtayı ele geçirildikten sonra bunları Zerg birimlerine dönüştürüp Za'gara'ya savunamayacağı güçlü bir saldırıyla parmak bölümünü bitiriyoruz. İkinci bölümün ismi "Silence Their Cries". Kerrigan, başka bir sürü lideri olan Na'fash'ı alt etmeye gidiyor ama sürüsüyle beraber lideri olmuş buluyor; çünkü Protoss buraya ondan önce ayak basmış. Bu bölüm karlı bir gezegende geçiyor ve Zerg'ler soğuya pek alışık olmadıklarından burada öldürdükleri

yaratıkların genetik kodlarını kendileriyle karıştırıp gezegen adaptasyonunu yapıyorlar. Bu bölümde Protoss ile karşılaşıyoruz. "Kerrigan geri dönümüş!" diye panikliyor ve haberini yaymaya kalkıyorlar. Bizim de amacımız, birinin bu gezegenden geri döndüğümüzü bildirmek için sağ çıkışmasını engellemek oluyor; yani "Silence Their Cries!". Bu bölümde Yeti'leri öldürerek soğuya karşı dayanıklı hale getiriyoruz fakat Protoss'lar çevreye uyum konusunda bizim kadar iyi değil. Dolayısıyla çok ağır Protoss koruması olan bu bölgeyi ele geçirmek için atmosfer şartlarını da arkamızına alıyoruz. Ara ara yoğun kar fırtınaları oluyor ve bu esnada Protoss savunması kalyor, biz de tepelerine biniveriyoruz. İlk oyunda Jim Raynor ile Battlecruiser'ımıza atlamış, gezegen gezegen gezerken yeni ek pakette Kerrigan ile bir gezegen üzerinde birden fazla görevye kalkıştıktan sonra yeni bir gezegenin geçeceğiz. Yolculuğa havaya sokmak için güzel ayrıntılara girmiş Blizzard. Mesela; Kerrigan ile Terran tarafından ele geçirilmiş bir gezegene geldiğinizde arka planda savaşan Terran askerlerini görürsünüz. Fakat siz görevlerde başarılı olduğunca arka plan değişiyor, tamamen hakimiyeti alındığınızda Terran yerine Zerg volta atar oluyor. Bütün bunlar oyuncuları hikayeye bağlamak için ustaca hazırlanmış harika detaylar.

Bölümleri bitirdik, bir sonraki görevde evvel sira geldi birimlerimizi geliştirmeye, yani bunun "Zerg'cesi" evrimleşmeye! Hayvancılarımızın genetikleriyle oynayarak onlara yeni özellikler katıyoruz. Bunların çoğunu ilk oyunun multiplayer'ında Zerg ırkıyla oynayanlar bilirler zaten. Benim gözüme çarpan yeni bir özellik olmadığımdı. Daha açık konuşuyorum; mesela Roach birimi Prowler oluyor, Prowler olunca yerin altında ilerleyebiliyor, yaralandığında yeraltına girerek sağlığını daha hızlı yeniliyor. Bunlar yeni özellikler değil, hepimiz ilk oyundan biliyoruz ama aradaki fark, evrimleştirdiğiniz birimler bir kere değişikten sonraki bütün bölümlerde bu şekilde çalışıyor. Yani her oyunda Roach'ları tekrardan geliştirmemiz gerekmüyor. Roach'lar oluyor





size Prowler! Başka bir örnek; Zergling'ler Swarmling'e dönüşüyor. Bir yumurtadan iki Zergling çıkacağına üç Swarmling fırlıyor ve bu şekilde daha kalabalık bir orduyla saldırabilirimiz ya da onları Raptor'a evrimlítirerek düşmanın üzerine zıplayabilir hale getirebiliyoruz. Bütün bu evrim işlemleri için Mutagen denen maddeye ihtiyacımız var. Elbette ki Blizzard, yeni birimler de olacağını açıkladı ama bunlar hakkında en ufak bilgi bile vermedi.

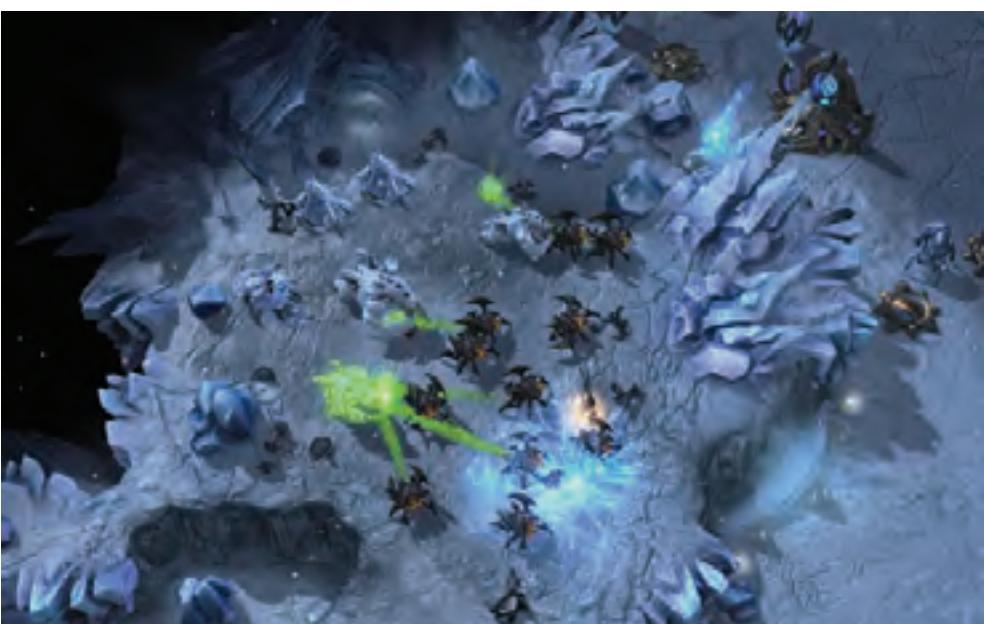
Evrimeşme örneklerine biraz daha detaylı girelim.

Zergling için Posthumous Mitosis, iki Broodling çıkarmak; Metabolic Boost, %33 hız artışı; Rapid Genesis, anında yumurtadan çıkma; Swarmling, yumurtadan iki yerine üç Zergling çıkarma ki üçüncü mineral istemez; Raptor, düşmanların üstüne zıplama ve +10HP bonus alma. Baneling için (Baş belalar!) Viscous Disc-harge, düşmanı yavaşlatır; Centrifugal Hooks, Baneling'in hızı %25 artar; Rupture, etrafa sıçrama hasarı %25 artar; Splitterling, Baneling öldükten sonra iki ufak Baneling'e dönüsür ve yine patlar. Roach için Chitinous Plating, Roach bir fazla zırh alır; Bile Dutcs, Roach hasarına +2 alır; Organic Carapace, Roach kendini iyileştirmesine +2 alır; Prowler, yer altında ilerleyebilir;

Leech, öldürdüğü her düşman başına +10HP kazanır ama bu şekilde en fazla +60HP toplayabilir. Bu halde yer altına girerse sağlığını daha da hızlı tazeler. (Daha hızlı nasıl, hayal edemiyorum.)

Zamanla oyun hakkında az da olsa (Blizzard işkencesi!) yeni bilgiler gelecektir. Fakat şu an oyunun çekirdeğini Kerrigan'ın oluşturduğu ve koca bir ordunun başını çektiğini görüyoruz. İlk oyunun aksine bu ek pakette Kerrigan'ın kahramanvari özellikleri savaş alanında çok işimize yarayacak. Multiplayer mode dundaysa Zerg ile oynayan oyunculara mutlaka bir artış olacağını düşünüyorum; çünkü ilk oyunda hiç Zerg yönetmediğimiz için özellikle SC1 oynamamış SC2 oyuncuları bu ırkı almaya çekinmeyordu. Dolayısıyla en az oynananır ırk Zerg idi ve buna karşı turnuvalardaysa sürekli Zerg oyuncular kazanıyorlardı. Zerg yönetimi daha zor bir ırktı ama ciddi şekilde kuvvetliydi. Sizi bilmem ama ben yine Heart of the Swarm çıktıktan sonra birkaç günümü bilgisayara bağlı şekilde geçireceğimi düşünüyorum. Hikaye nasıl devam edecek, çok merak ediyorum ve şunu düşünmeden edemiyorum: "Son ek pakette Protoss neler yapacak?"

■ Nurettin Tan



# GTATurk.com

# gta v?

## E3 hüsranı

İki yıldır yolunu gözlediğimiz yeni Grand Theft Auto oyununu bu yılki E3'te görmeyi umuyorduk ama ne yazık ki E3'de derdimize derman olmadı. Microsoft konferansından elimiz boş döndükten sonra Sony konferansından medet umduk ama orada da yeni GTA'nın esemesi okunmadı. En azından Agent'ı veya Max Payne 3'ü göreceğimizi düşünüyorduk ki Rockstar bu E3'ü de tamamen pas geçti. Rockstar'ın bu ketum haline daha ne kadar sabredebileceğiz, hiç bilmiyoruz.



## Take-Two, Rockstar ile sözleşme yeniledi

Rockstar Games'in patronlarından Sam Houser, Dan Houser ve Leslie Benzies, bağlı bulundukları oyunlarının dağıtımcisisi ve destekcisisi olan Take-Two ile sözleşme yeniledi. Rockstar Games'in hit oyunlarıyla büyük gelir sağlayın Take-Two, 2010 yılının en yüksek puan ortalamasına sahip oyun yayıncısı unvanını kazanmıştır. Firmanın CEO'su Strauss Zelnick yaptığı açıklamada, "Bu büyük ekip, çok büyük ve olağanüstü başarılarla imza atıyor. Bizde Take-Two olarak uzun yıllar Rockstar ile çalışmaktan mutluluk duyuyor ve yeni projelerimiz için sabırsızlanıyoruz." dedi.

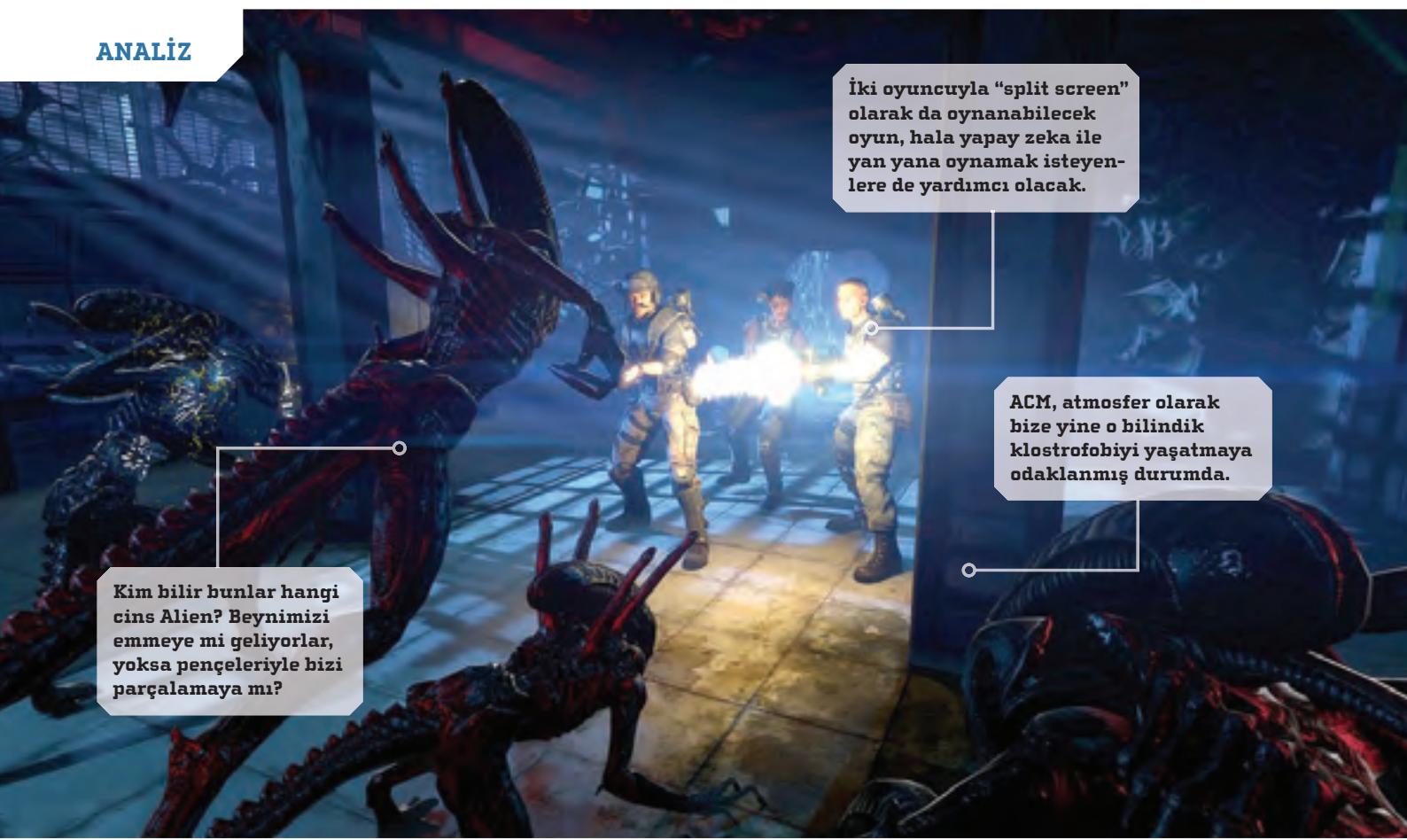
Grand  
theft  
auto  
Episodes From  
Liberty City

GTATurk.com  
Türkçe Yama

## EFLC Türkçe yaması çıktı

Uzun bir süredir üzerinde çalıştığımız Episodes From Liberty City'nin Türkçe yaması nihayet yayında. The Ballad of Gay Tony'nin %95 oranında çevrilidiği yamaya [www.gtaturk.com/eflcturkceyama](http://www.gtaturk.com/eflcturkceyama) adresinden ulaşabilirsiniz. Yama kurulumunda veya oyun esnasında herhangi bir hataya karşılaşsanız, sitemizden bize bildirimde bulunabilirsiniz. İyi oyunlar!

## ANALİZ



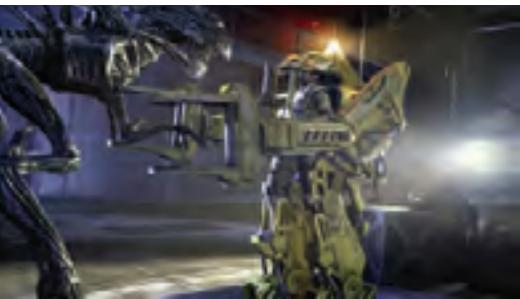
**Yapım** Gearbox Software **Dağıtım** Sega **Tür** FPS Platform PC, PS3, Xbox 360

**Çıkış Tarihi** 2012'nin ilk çeyreği **Web** [www.sega.com/aliencolonialmarines](http://www.sega.com/aliencolonialmarines)

## Aliens: Colonial Marines

Siz olsanız gider miyiniz?

**G**elin sizi yıllar öncesine götürüyim. Yıl 2001 ve Electronic Arts, PS2'ye yeni bir Alien oyunu yapmak için kolları sıvıyor. Oyunun adıysa çoktan belli; Aliens: Colonial Marines. (ACM) Alien fanatiklerinin heyecanla beklediği, Alien ve Alien 3 filmleri arasındaki olayları konu alacak oyun, ne yazık ki bir anda iptal ediliyor. Seneler sonra, 2006 yılında, Sega'nın Alien serisinin bütün dijital ve elektronik haklarını 20th Century Fox'dan satın almasıyla birlikte her şey değişiyor. Son olarak Gearbox Software ve Sega'nın ortak çalışacaklarını duyurularının ardından oyunun adı resmen Aliens: Colonial Marines ve çıkış tarihi de 2008 olarak açıklanıyor. Sega'nın ısrarı üzerine araya giren Aliens vs Predator isimli oyunsa ACM'nin bugünlere kadar sürüklənməsinə sebep oluyor...



### Sessizce

Eminim ki birçoğunuza oyunun varlığından bile haberde değildi ya da kendisinden bir haber almayı beklemiyordu ama özellikle E3 fuarında bir anda ortaya çıkan ACM, serinin severleri başta olmak üzere herkesi heyecanlandırmayı başardı. Zaten heyecanlanmamak elde mi? Filmlerde dolayı herkesin adını bildiği Hadley's Hope'a gidiyoruz ekip olarak; pek tabii ki bu bölgeyi temizlemek için. Eğer isim sizin için bir şey ifade etmediye hemen yardımcı olayım. Burası Alien irkının resmen merkezi.

Gelelim oyun içi detaylara... Bilindiği kadlarıyla oyun içerisindeki görüntü mantığı fazlaıyla Doom III'ü hatırlatacak. Bu sonuca varmadaki en büyük faktörse Doom III'tekine benzeyen bir ışıklandırma kullanılması. Fener yerine omuz ışığını tercih eden Marine'ler, yine o bilindik, korkuya karışık heyecanlarla karşılaşacaklar. Bu korkuya karşı koymaları için gereken ve yakinen tanıdığımız M41A Pulse Rifle, yine en büyük dostumuz ve yoldaşımız olacak. Pek tabii ki pompalı tüfek, Smart Gun, Sentry Turret ve en çok dikkat çeken "Power Loader" isimli buluş da bu korkuya karşı yanınızda olacak diğer dostlarımız.

Eğer "Ben silaha güvenmem!" diyenlerdenseniz, sizin için çok ama çok farklı bir konsepte karşınıza çıkacak ACM. Artık yalnız değiliz (Kötü anlamda değil.), yani artık gerçekten yanınızda başka oyuncular

### Tansiyon Ölçer

**YÜKSEK**

da olacak; hem de öyle kafasının üzerinde sıradan isimlerin yazılı olduğu NPC karakterler değil, gerçek oyuncular. Evet, doğru duyduınız. ACM, dört kişiye kadar oyuncu desteği sunabilen tek kişilik oyun moduna sahip olacak. Buradaki en büyük özellik oyuncuların istedikleri zaman aktif olarak ilerleyen bir oyuna girip çıkabilmeleri.

Düşmanlarınızsa son bıraktığımızdan bu yana çok daha gelişmiş ve farklı özelliklerle karşımıza çıkacak. Standart Alien Warrior'un yanında, oyunun tanıtım demosunun sonunda gözüklenen "Facehugger" gibi beynimizi emmeye odaklı farklı türde Alien'lar da karşımıza çıkmayı bekleyen düşmanlar arasında. Yine de Alien Queen, ağır kabuktan zırhı ve devasa cüssesi ile sanıyorum ki hepimizin korkulu rüyası olacak.

### Burada olmak isteyecek misiniz?

ACM beni fazlaıyla heyecanlandıran bir oyun. Serinin bütün oyunlarını korkuya yenilmeden oynamış ve bütün filmleri onlarda kere izlemiş bir bünye olarak, bu oyundan fazlaıyla umitliyim. Bu umidin en başında da Randy Pitchford gibi bir ismin bu projeye liderlik ediyor olması var. Eğer ACM piyasaya çıktığında oyunun içeresine bir derece daha girebilme ve senaryonun tamamını yaşabilmek istiyorsanız, Alien filmlerini kesinlikle izlemenizi tavsiye ediyorum. ■ **Ertuğrul Süngü**

# FLORENSIA

ÜCRET ÖDEMEDEN

OYNA

FLORENSIA.ALAPLAYA.NET  
KARA & DENİZDE MMORPG



KARA  
INSANIYSAN  
UYMAZ



**Yapım** Ubisoft

**Dağıtım** Ubisoft

**Tür** Aksiyon / Adventure

**Platform** PC, PS3, Xbox 360

**Çıkış Tarihi** 15 Kasım 2011

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





# ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

## İSTANBUL! SEN Mİ BÜYÜKSÜN, BEN Mİ?!



Amca oğlu, gel hele..." dedim samimi bir tavırla. Altair... Ezio? Hayır, Desmond yavaş ve bir manken edasıyla yanına yaklaştı.

"Efendim?" derken bile sözlerindeki aksanı hissedebiliyordum.

"Desmond'cım..." dedim, samimi tavrimi sürdürerek; "Ne yapıyorsun sen?" diye sordum ama sınırlı değildim. "Nasıl ne yapıyorum abi?" sorusuya, soruma yanıt verdi, havada hafif bir elektrik oldu. Arkamı dönmüş bulunmuştum o an ki gözlerimi görmeden, yoksa hakkında pek hayırlı düşünmediğimi anlayacaktı.

"Desmond'im, bak sabahtan beri kendini şu koltuğa bağlayıp bağlayıp

duruyorsun. Başta dedim erkek adamdır, ihtiyacı vardır dinlenmeye ama ha bire titreyerek uyanıyorsun, hiçbir şey olmamış gibi aramızda geziyorsun, buna bir son versen olmaz mı?" Hala samimiydim, hala içten konuşuyordum. "Ne var ki bunda abi?" dediğiansa gözüm seyirdi, bacağıma hafif bir uyuşukluk yayıldı. "Kaç oyun oldu?" diye sordum. Cevabını bekleyen sözlerime devam ettim. "Kaç oyun oldu, hala bitmedi hikayen. Altair misin, Ezio musun, Assassin's Creed: Brotherhood'da miydin, Revelations'a mı atlıyorsun, ne yapacaksan artık yap, seni takip edelim derken hepimiz güneş görmeden, güneş tutulması yaşadık içimizde!" diye bir çıkışmışım, sakinleşmem 18 dakikamızı aldı. (Dokuz Desmond, dokuz ben.)

"Tamam abi, bitiriyoruz işte, şekil yapma." dedi bana. Bana! Elim ayağım artık titremenin ötesinde, çalkalanmaya geçmişti. Desmond'a yaklaştım, kolumu omzuna attım, "Emin misin?" dedim. Gözlerini devirerek ve omuz silkerek, "Valla hocam benim de elime senaryoyu veriyorlar, ne yazarlarsa onu oynuyorum, yalan borcum mu var sana dayı." cevabını verdi. "Seni severim Desmond, üstelik ülkemizi de ziyaret ►



► ediyorsun, sana daha fazla yüklenmeyeceğim. Ama sen gel, bu işi tadında bırak. Sayende hepimiz, bir yandan atalarımızı düşünürken buluyoruz kendimizi oyunları oynarken. Oldu mu yeğenim? Akıllı adamsın sen, halden anlarsın.” dememle, beni bir üzüm almasın mı... Fark ettim ki hem bir devrin kapanmasını istiyorum, hem de her sene bekleyeceğim yeni bir Assassin's Creed oyunu olmasın istiyorum. Ağladım ağlayacağım. Lakin Desmond bu sefer kolunu omzuma attı ve “Hocam benim devrim kapanıyor olabilir ama her şey aslında yeni başlıyor...” dedi. Eh, bu sözün üstüne ağlamaya sinirli kahkahalar karşıtı ve Desmond bir yana, ben başka bir yana, İstanbul kanatlarımın altında!

#### E3'ten manzaralar

Tam şu an -ama daha geç değil- LEVEL DVD'sini sürücünüzü iteleyin ve fragmanlardan Assassin's Creed: Revelations başlığını bulun, E3 videosunu açın. Bu sinematiği izledikten sonra da oyun siz etkilemiyorsa dergiyi kapatın, beni unutun, dijital dünyaya veda edin ve uzunca bir tatil çekin; döndüğünüzde sizi tekrar ikna

bir şey anlamamanız da normal; çünkü oyunun genel hikayesine gönderme yaparak aslında oyunun bir bölümünü anlatmış oluyor.

Fragmanda gördüğünüz kapüşonlu, yavaş yavaş yaşlanmaya başlayan ama enerjisinden hiçbir şey kaybetmemiş olan adam Ezio'nun ta kendisi. (Ezio'nun "Ezio" diye okunduğunu belirtmek isterim.) İki oyundur kontrol ettiğimiz kahramanımız, yeni oyunda Suriye'nin Masyaf şehrine doğru yol alıyor. Templar'lar yine bir işler çevirmekte ve Ezio, İstanbul'a uğrarken onların neyin peşinde olduğunu öğreniyor. Şöyleder korkunç bir durum var ki Templar'lar beş tane anahtar bulursa Masyaf'taki eski bir kütüphanenin de kapılarını açacak ve Altair'in buraya sakladığı büyülü eşyaya ulaşarak dünyayı kontrol edebilecek! (Müziğin sesini açmanız gereken yer.) Assassin'lerin bir üyesi olan Ezio da buna izin verecek değil. Kuşanıyor silahlarını ve Masyaf'ın yolunu tutuyor. Ne var ki E3 sinematisinde yakalandı ve bu beş anahtardan bir tanesine halihazırda sahip olan kel ve sakallı amca tarafından idama sürüklendi. Ezio'nun bu durumdan kurtulduğunu anlıyoruz ama bundan sonra neler olacağı tam bir muamma...

## İSTANBUL'UN MİMARI ÖZELLİKLERİ DE REVELATIONS'IN DİĞER AC OYUNLARINDAN AYRILMASINI SAĞLIYOR

etmeye çalışacağım.

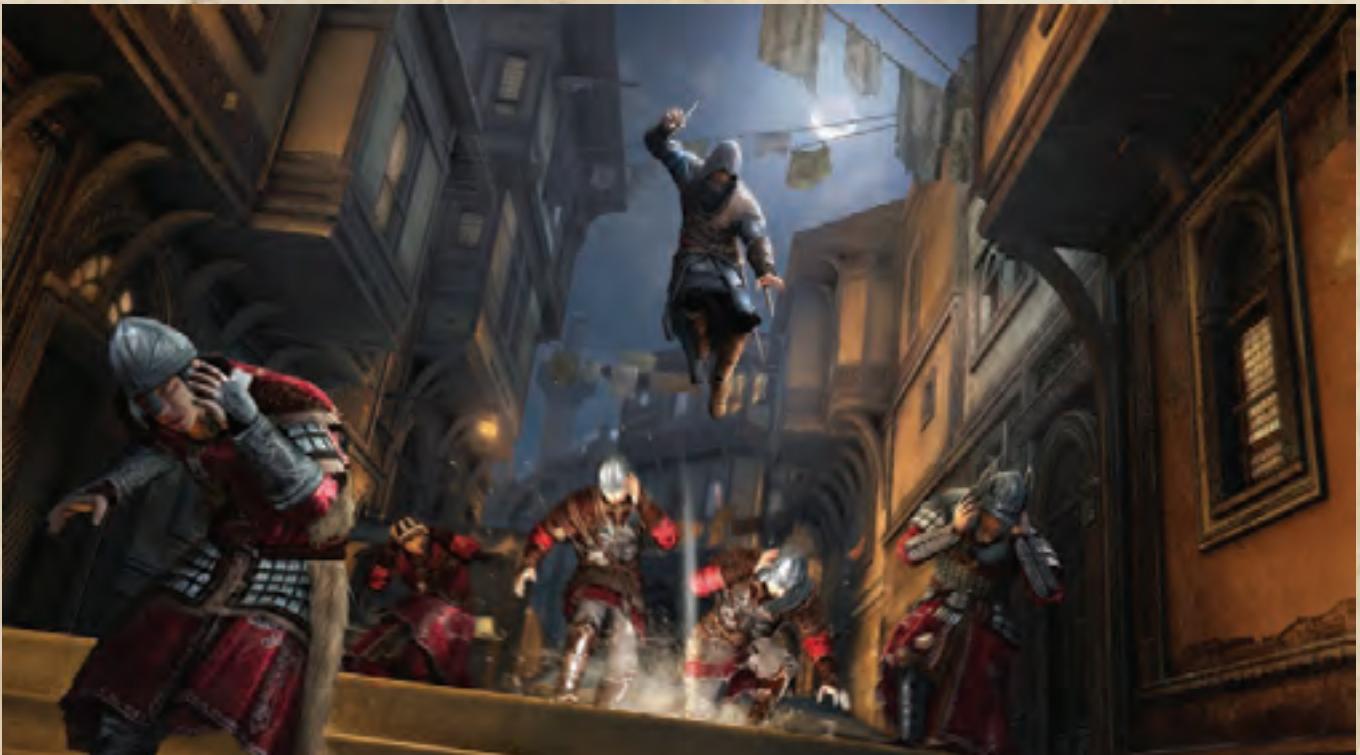
Bahsettiğim fragman, görsel olarak zaten harika fakat çalan müzik tam anlamıyla dehşet. Sadece müziği dinleyerek yaklaşık sekiz tane kısa film çektim kafamda; tabii ki hepsi klip tadında oldu. Fragmandan

İstanbul, İstanbul olalı...

Yillardan 1511 ve İstanbul, medeniyetler buluşmasına ev sahipliği yapıyor. Osmanlı kontrolünde olan şehirde her milletten birileri bulunmakta ve bu yüzden de

şehirde her tipte insana rastlayabiliyorsunuz.

İstanbul'un resmedilişi Assassin's Creed için bir ilk. Aslında bakarsanız, eski dönem İstanbul'u ilk defa bu kadar detaylı tecrübe edebileceğiz. ACII'de içinde bulunduğuımız Floransa ve Brotherhood'da yer alan



Roma'dan sonra, İstanbul bayağı farklı bir görüntü çiziyor.

Bildiğiniz üzere "Yedi tepe İstanbul" denir. İstanbul tepeler üzerinde kurulmuştur ve o yüzden saçma sapan bir noktadan baktığınızda denizi çok rahat görürsünüz; çünkü muhtemelen yüksek bir yerlerdesinizdir. Bir Viyana asla böyle değildir örneğin. O kadar düzdür ki bir oyuna uyarlansa bayağı sıkıcı bir görüntü sunacaktır. (New York da her anlamda düz ama dünyayı ABD yönetiyor, değil mi?) İstanbul'un coğrafyasının engebeli olması, İstanbul'un oyundaki tasarımasına da birebir yansıyor ve İstanbul'u bayağı farklı bir hale sokuyor. Dar sokaklar, yokuşlar, binaların bu coğrafaya göre yerlesimi ve yazının ilerleyen bölmelerinde anlatacağım "hookblade" e ev sahipliği yapabilmesi, oyunda sıkıcı ortamlar görmeyeceğimizin habercisi.

İstanbul'un mimari özellikleri de Revelations'in diğer AC oyunlarından ayrılması sağlıyor. Taş binalardan ve turuncu çatılardan oluşan İtalyan mimarisinin yerini, ahşabın egemenliğinde gözler önüne serilen bir mimari alıyor. Kahverengi tonlarının hakimiyetindeki şehir, taş yolları ve "eski İstanbul evil" olarak nitelendirilen konaklarıyla hepimizin sıcak bakacağı bir görüntü çizmekte. (Öyle ki sadece E3 demosundan bile oyunun atmosferini kendime yakın buldum.)

İstanbul büyük bir şehir. Dört bölgeye ayrılmış bu yüzden de. Konstantin, Beyazıt, İmparatorluk ve Galata. Şehrin her bölgesi, birbirinden farklı görüntüler getiriyor karşınıza. Örneğin; E3 demosundaki bölge, İmparatorluk bölgesi ve limanların yanında pazarları da bünyesinde barındırıyor. Mısır Çarşısı'nın bir benzerini düşünün ve onu daha da kalabalık, daha da otantik hale getirin. Aynen böyle bir manzaraya sahip liman bölgesi ve bu bölgenin gerçekten yaşadığıni hissediyorsunuz. İnsanlar işlerine bakıyor, satıcılar size bir şeyler satmak için bağırlıyor, çeşitli gruplar ayakta durup sohbet ediyor ve yeniçiler, şehirde asayı sağlamak için bekçilik yapıyor.

Bir başka bölgeye geçtiğinizde bu manzara tamamıyla ortadan kalkmayacak belki ama kocaman pazarların yerini, daha sakin bir hayat alabilecek ve tüm bunları görmek için sabırsızlandığımı söylesem, sabırsızlık etmiş olur muyum... Düşüneceğim.



#### **Yusuf the Assassin Leader**

E3'te Yusuf'la bizzat tanışma imkanımız oldu. Suikastçıların İstanbul (Bu arada İstanbul deyip duruyorum; oyunda "Constantinople" ismiyle karşılaşınca, "Bu ne rezillik!?" demeyin. O yıllarda güzide şehrümüzün adı öyleydi.) ayağının lideri olan Yusuf, bize birçok görevde yardımcı olmaya çalışıyor.

Bu sosyalist devrimci kılıkla arkadaşımız, saç sakalı birbirine karışmış haliyle bulunduğu yerden atlıyor ve Ezio'ya samimi tavırlarla yaklaşıyor. Ezio şehirde daha fazla kalamayağını söylüyor ve Yusuf da ona çok önemli bir bilgi veriyor. "Hocam, Haliç'e kocaman zincir gerdi adamlar, gemiyle çıkışına imkan yok ama sana şu bombayı vereyim, sen bir formül bulup o zinciri patlatırsın."

Yusuf oyunun büyük bir bölümünde bize birçok konuda yardımcı olacağa benziyor. Direkt olarak bizimle birlikte savaşmıyor ve hatta dikkat çekmemek için elinden geleni yapıyor. Onu ►



► sadece hikayenin gerektirdiği yerlerde göreceğimizi düşünüyoruz ama daha fazlasına da hayır demeyiz. (Fesat olmayalım!)

Yusuf'a en çok danişacağımız konu kuşkusuz ki bombalar olacak. Daha önce de söylediğim gibi (Bkz. geçen sayı.) oyunda yaklaşık 300 çeşit bomba olacak. Geçen ay da bu cümleyi kurduktan sonra, "Adamlar ne yapmaya çalışıyor?" diye sormuştum kendi kendime. 300 tane bomba çeşidini üretmek için hepimizin evde kimya çalışması gerekebilirchunkü. Birçok insan böyle düşünmüş olacak ki Ubisoft konuya bir açıklık getirdi: Her Assassin's Creed oyunuyla birlikte 120 sayfalık bir formül kitabı da verilecek! (Firmayı taşırlarlar.)

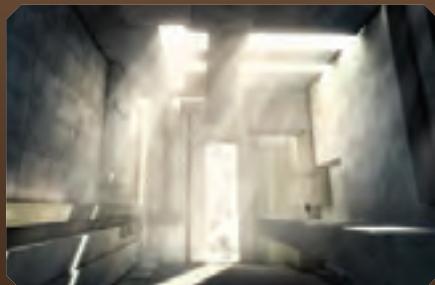
Ubisoft'tan gelen gerçek açıklamaya göre bomba yapmak çok kolay olacak. Etrafta bulacağımız, satın alarak elde edeceğimiz malzemelerin çok basit bir şekilde karıştıracağınız ve neyi, neyle karıştırırsak karıştırıralım, ortaya bir bomba çıkacak. Mesela bir tutam kuş üzümü alacağınız karşılık, içine biraz barut ekleyip limon sıkacağınız üstüne, yine de bombamız olacak... Bunun gibi saçma karışımalar yapanın karşısına, yine işe yarayan ama özel olmayan bombalar çıkacağını söylüyor Ubisoft. Çarşından alınan malzemelerin genelde basit bombaların yapımında kullanılacağını öğrendik ve daha çok işe yarayan bombalar için çevreyi

iyi analiz etmemiz gerektiği de kulağıma fısıldandı.

E3 demosunda üç çeşit bomba gördük. Bir tanesi zincirleri patlatmak için gereken, ağır hasar veren düz bir bombaydı. Bu bombayı eğer üretebileceksek, büyük bir grubu da tek bir hamlede ortadan kaldırabileceğimizi tahmin ediyorum. Diğer bomba, sadece birkaç kişiyi etkileyen, "kız kaçırın"dan halice bir bombaydı. Bunu da basit bir el bombası olarak kullanabileceğimizi düşünmekteyim. Ubisoft'un çarşı malzemeleriyle yapılan bomba olarak lanse ettiği bomba da bu olsa gerek. Bir hayli işe yarayacağını sandığım üçüncü bomba da ninjaların favorisi, sis bombası. Demodaki görselliği berbat olan bu bomba, finalde de böyle kötü bir görsellik sunacak gibi geliyor bana fakat işe yararlığını tartışacak değilim. Ezio bu bombayı attıktan sonra, kendisi nasıl oluyorsa bombardan etkilenmiyor fakat çevresindeki tüm düşmanları etkisiz hale getiyor. Onlar bir köşede öksürürken, siz de hepsini katlediyorsunuz.

Üç tane bombayı saydır. Geriye kaldı 297. Oyun çıktığında derginin bir sayısını bu bombaları anlatmaya harcayaçağınız gibi gözükmüyor fakat bence bu sayı da değişim göstererek, mantıklı bir sayıya inecektir. (Atom bombası dahil mi acaba formüllere...)

## Siyah oda



AC: Brotherhood'un sonunda neler olduğunu biliyor musunuz? Neyse, orasını çok karıştırıyalım ama şunu bilmelisiniz ki Desmond, White Room'dan Black Room'a transfer olmuş durumda. White Room, Animus'un tasarım sahibi kısmı. Windows diyebiliriz onun için. Black Room ise daha karmaşık olan, yanlış bir komutunuzla ortalığı dağıtabileceğiniz DOS kısmı. Burası hem daha karışık, hem de tuzaklarla kaplı. (Format C: ve ardından da Yes.)

Desmond'i kontrol ettiğimiz Black Room bölümlerinde Nexus Point'lere ulaşmaya

çalışıyoruz ki Ezio'nun anılarına ulaşalım. Nexus puanlarını almak hiç kolay değil. Görünüşü teknolojik bir laboratuvarı andıran bu odalar, birçok oynak platform, ölümcül tuzak ve kontrol paneli içeriyor. Bir yerden düğmeye basıyzorsunuz, öbür taraf açılıyor, oraya gideyim derken platformlar dökülüyör, tutunmayı diyorsunuz, yer kayıyor... Tüm akrobatic yeteneklerini sergilemesi gereken Desmond, Nexus puanlarını aldıktça hikayenin bütünlüğü de sağlanmış olacak ve umuyoruz ki her şeyi, tam anlamıyla çözmiş olacağız bu defa.



### Aksiyonu size taşıyoruz!

Sıra oyunun en heyecan verici kısmına geldi. Hikayeye Yusuf'la kaldığımız yerden devam edelim isterseniz. Yusuf'tan bombayı aldıktan sonra gemilerin geçişini engelleyen dev zincirin bir ayağının bağlı olduğu Galata kulesine doğru ilerliyoruz. Kulenin önünde iki tane Yeniçeri var. Onların dikkatini çekmeden, onları öldürmemiz lazımdır. Dans eden Roman'lar görüyoruz ve onların hemen yanında bekleyerek bombamızı hazırlıyoruz. Bu basit bomba, iki tane Yeniçeri'yi halletemek için yetiyor ve kuleye bir adım daha yaklaşıyoruz. Bu sefer daha büyük bir grup asker אלינו doğru geliyor ama panik yapmıyoruz; sis bombamız yanımızda. Sis bombasını attıktan sonra, oyunun yeni özelliklerinden bir tanesi karşımıza çıkıyor.

Eagle Vision, artık Eagle Sense. Çok daha gelişmiş bir yetenek bu ve oyun boyunca daha da gelişiyor. Eagle Sense sayesinde Ezio çevredeki güzel kızları hemen anlıyor; hiç daha bakmadan... (Kafam dağınık olabilir, alırmayın.) Eagle Sense'in en güzel özelliklerinden bir tanesi, sis bombasını attıktan sonra düşmanlarını tek tek görebilmemiz. Öksürük tiksırın düşmanlarını rahatça görebilen Ezio, sadece tek tuşla düşmanlarını ölüme yolluyor ve savaştan yara almadan kurtuluyor.

Ezio'nun bu yeni özelliğinin diğer getirileri arasında



düşmanlarının nereden geldiğini ve nereye gideceğini görmek de bulunuyor. Birini takip etmek gerekiyinde ve onu en uygun noktada katletmek gerekiyinde, Eagle Sense ilaç gibi gelecek.

Eagle Sense'in açıklanan son özelliği, bir grup içerisindeki hedefimiz olan insanları seçebilecek olmamız. Muhtemel bir görevde, bir nedenle heyecanlı olan bir insanı kalabalık İstanbul pazarlarının bir tanesinde bulmamız gerekecek. Ezio, Eagle Sense ile kalp atışlarını duyabildiği için bu heyecanlı arkadaşı da kolayca ayırt edecek ve uygun bir noktada kafasına inecek.

Evet, Eagle Sense ile Yeniçerileri hakladık ve bombayı da kuleye yerleştirdik. Gizli tabancamızla bir el ateş ettikten sonra kule



Askerin boğazını bıçağa doğru uzatır gibi bir hali yok mu sizce de?





İstanbul'da olup da nargile içmemek olur mu... İstanbul'un sokaklarında dolaşırken bol bol bu tip manzaralar göreceğiz ve biz de atalarımızdan bir şeyler bulacağız.

Yusuf bize her konuda yardımcı olan, İstanbul Suikastçılar Odalar ve Borsalar Birliği başkanı. Bombalar, gizli kapilar, düşmanların ne hali tarihi ondan soruluyor.



Diğer AC oyunlarında da büyük bir kalabalık söz konusuydu ama onlar kuru kalabalıktı. Bu defa halk gerçekten yaşayacak. Pazarda pazarlık yapanı da olacak, dans edeni de, dedikodu yapanı da... Halkı kenara ittirip yolumuzu bulmaya, serinin bu oyununda da devam edeceğiz.



■ İstanbul gerçekten Ezio'nun  
kanatlarının altında...

## Yeniçeriler



Bazı kaynaklara göre 1362, bazı kaynaklara göreysse 1365 yılında, Orhan Gazi veya I. Murat tarafından kurulan Yeniçeri Ocakları, güçlü piyadelerden oluşan askerleri barındıran, Osmanlı'nın en önemli güçlerinden biriydi. Daha sonra Hacı Bektaş dergahı...diye konuyu uzatmak niyetinde değilim, hepiniz tatıldesiniz,

► yıkılıyor ve dev zincir de denizin dibini boyluyor. Amacımız, bir gemiye binip İstanbul'dan ayrılmak. Bunu artık yapabilmemiş gibi duruyor fakat o kadar geminin arasından, gemimiz top atışlarıyla batmadan nasıl sıyrılacağız?

Hemen ilerde, bir alev püskürtücü var, görüyorsunuz değil mi? Buna o zamanlar "Yunan Ateşi" deniyormuş ve aslında kullanılışı bu şekilde değil. Oyunda bir ateş püskürtücü olarak çalışan silahın başına geçiyor ve başlıyoruz limandaki gemiler bir bir atşe vermeye. Çatırdayarak yanmaya başlayan gemiler, çevredeki tüm düşmanların paniklemesine ve nereye yoğunlaşacaklarını şaşırmalarına neden oluyor fakat birkaç top atışı Ezio'yu buluyor ve silahın başında daha fazla vakit geçirmeden, oradan ayrılmak zorunda kalyoruz. Artık içinde bulunduğuumuz gemi de yanmakta ve ulaşmamız gereken gemi, yanmış birkaç geminin ötesinde.

İşte buradaki sahne çok iyi arkadaşlar. Ezio profesyonel bir suikastçı olduğunu bir kez daha

attınız tarih kitaplarını bir yana. Siz de haklısınız ama bu oyunda bol bol Yeniçeri var, ben ne yapayım?

Yeniçerilerin oyunda resmedilişi, yapımcı firmانın çabaları sayesinde gerçeğe uygun olmuş gibi gözüküyor. Tabii ki farklı Yeniçeri kostümleri olduğu için, farklı Yeniçeri grupları da göreceğimizi düşünmekteyim.

Yeniçeriler barış zamanında şehri, savaş sırasında da padışahı korumakla görevli. Oyundaysa bizi bir düşman olarak gördükleri ve şehre zarar vereceğimiz hissine kapıldıkları için bize saldırıyorlar. Yeniçeriler tarihte güçlü askerler olarak geçiyor fakat oyunda pek güçlü değil; en azından Ezio'ya karşı. Gerçi bu durum, önceki oyunlarda da böyleydi. Ezio dörtlü bir grupta karşılaşlığında, sadece bir tanesi savaşır, diğer üçü bakardı. Burada da durum değişmiş benzemiyor. Ezio yaşlı haline bakmadan hepsini rahat rahat halledeyor ve yoluna devam ediyor... İllerleyen bölgelerde Yeniçerilerin daha güçlü silahlara (Bombalar?) Ezio'ya karşı koyacağını da öğrenmiş bulunuyoruz.

kanıtılıyor ve gemiye doğru koşmaya başlıyor. İnce çitalardan geçiyor, alevlerin üzerinden atlıyor, gemiden gemiye, aralarındaki iplere hookblade'yle asılık geçiş yapıyor... Bir yerde düşmanlarıyla karşılaşıyor ama onlarla uğraşmadan, bir ipe tutunup kendini yukarı çekiyor ve oradan da yere sağlam iniş için bir düşmanın üstüne atlıyor. Denizin üzerine yayılmış ahşap parçalardan sekerek koşuyor, atlıyor, tutunuyor ve ulaşması gereken gemiye varıyor. Bu heyecan verici sahne böyle sonlanıyor ama siz mutlaka DVD'deki fragmanı izleyin; izlerken oyunda neler yaşayacağınızı daha iyi anlayacaksınız.

### Gerginlik yaratan halatlar

Hookblade konusu önemli arkadaşlar. Ezio'un en yeni silahi, dostu, her şeyi. Hookblade olmadan şuradan şuraya gidemez Ezio; çünkü tüm İstanbul'da bol bol çamaşır ipi bulunuyor. (Yoksa o halatlar niye orada?) Hookblade ile kaymak, aslında birçok oyunda gördüğümüz bir olay ama burada oyuncunun içine çok iyi



yedirileceğe benzıyor. Yani sadece bir alandan, bir alana geçmek için bu ipleri kullanmayacağız; onlarla kendimize yol çizecek ve savaşlarda da kendimize avantaj yaratabileceğiz.

Hookblade'i halatlara tutunmanın ötesinde dövüşürken de kullanabiliyoruz. Düşmanlarınıza yakınına çekip bir kafa atıyoruz mesela, sık duruyor.

Bir diğer önemli konu da oyunda Altair'i da kontrol edebilecek olmamız. Ezio'nun atalarından biri Altair ve onun da anılarına parmak basacağımız. Bulacağımız beş tane anahtarдан bahsetmiştim size; işte bu anahtarların her biri Altair'in de bir hatirasının kapılarını bize açacak. Altair, ilk oyundaki gibi, daha farklı bir oynanışa sahip olacaktır diye düşünüyoruz lakin bu konuda gelen herhangi bir açıklama olmadı.

Aklında sıraladığım ve şu an bahsetmem gereken son konu, Assassin's Den adındaki yan görevler. Geçen saydakı ön bakişa bu konudan bahsetmiştim fakat kaçırılanlar için tekrar etmekte fayda var. Aynı AC: Brotherhood'daki Borgia Tower görevleri gibi işleyen bu yan görevler, size yeni suikastçı arkadaşlar kazandırmak, bölgeleri düşmandan temizlemek, yeni halat yolları oluşturmak için mutlaka tamamlanmalı. Bir bölgeyi ele geçirdikten sonra da rahat edeceğinizi sanmayın; Den'lere Master Assassin'ler yerleştirmesiniz ve arada sırada bu bölgeleri kontrol etmezseniz, tekrar düşman kontrolüne geçiyorlar.

**Osmanlı Doktoru,  
Osmanlı Soytarısı'na karşı!**  
Tek kişilik senaryo modu beni ilgilendiriyor

Revelations mevzu bahis olduğunda. Ubisoft ise piyasanın isteklerini biliyor ve AC: Brotherhood'dakine benzeyen bir multiplayer modu ekliyor oyuna.

E3'te tüm oyun modlarını görmedik ve halen de tüm multiplayer modlarını bilmiyoruz. Biz Manhunt'ta iki takımın nasıl birbirine girdiğine şahit olduk.

## HOOKBLADE OLMADAN ŞURADAN ŞURAYA GİDEMEZ EZIO ÇÜNKÜ TÜM İSTANBUL'DA BOL BOL ÇAMAŞIR İPİ BULUNUYOR

Manhunt'ta dörder kişiden oluşan iki takım oluyor; yani toplamda sekiz kişi. Dörder dakikalık iki setten oynanan maça, en çok puan kazanan takım oyunu da galip tamamılıyor. Oluşturulan takımlardan bir tanesi av, bir tanesi de avcı oluyor. Av olan takım avcıları öldürüremiyor ama onlardan her şekilde kaçma, onları çeşitli eşyalarla sersemletme, yapabilecekleri arasında. Avcılar ise diğer takımın oyuncularını her gördükleri yerde öldürmeli ve bunu sıkça yapmalı ki puanları kazanabilsinler.

İlk tur bittikten sonra, ikinci turda görevler değişiyor. Bu defa avlar avcı, avcılar da av rolu üstleniyor. Yine amaç, bolca puan kazanmak.

Dört tane iyi arkadaş yan yana gelirse multiplayer oyunlar zevkli olacaktır fakat benim tecrübe ettiğim, kendini bilmez oyuncularla dolu takım oyunlarında maalesef pek bir heyecan olmuyor. Bu yüzden Revelations'in multiplayer ►

**■ Bu alev animasyonları sırasında herhangi bir yavaşlık görülmemesi, mutluluk verici...**



► kısmı konusunda herhangi bir heyecana sahip olduğumu söylesem, yalan söylemiş olurum. Yeni oyuna özel olarak, dört tane yeni multiplayer karakteri de açıkladı. Bunların detaylarına pek girmeden size aktarmak istiyorum zira hikayeleri bana pek sıkıcı geldi.

Vanguard adındaki sınıf, ajan ve gözücü olarak görev yapan bir sınıf. Templar'lara katılarak doğruluğun peşinde koştuğunu sanan Guardian'ı silah satıcısı olarak görev yapan ve yine Templar'lara yakınlığıyla bilinen Bombardier izliyor. Ortodokslar tarafından aşağılanan bir din adamı olan Deacon da intikam yemini ederek multiplayer karakterleri arasındaki yerini alıyor.

#### Bir hikayenin sonu

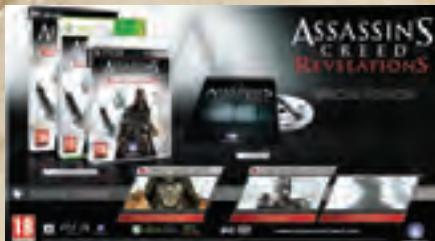
AC serisinden uzak biriyseniz, bu kadar oyunda tam olarak neler olduğunu pek anlamayabilirsiniz. Özet gelecek olursak ilk AC'de Altair'in Templar'larla mücadeleşini, ikinci oyunda Ezio'nun Floransa macerasını ve AC: Brotherhood'da, ikinci oyunun devamı niteliğinde olarak Ezio'nun Roma serüvenini

irdedik. AC: Revelations da Ezio'nun başrolde olduğu üçüncü oyun olacak ve Altair'in ve Ezio'nun etrafında dönen hikayeyi de sonlandıracak. Yani bir gün Assassin's Creed III piyasaya çıktığında ki çıkacak, ne Ezio'yu, ne de Altair'ı kontrol edeceğiz.

Böyle düşününce, birkaç yıldır bizimle birlikte olan bu karakterler, bir anda üzgün kaynağı oluyor. Ezio gidecek, Altair'in beyaz kostümü gidecek, yerine kim bilir ne gelecek... Bu konuya yoğunlaşmak için daha erken zira daha önemlisi, Kasım ayında piyasada olması beklenen, yepyeni bir AC oyunu var. Bu yazımı okuyup tüm fragmanları izledikten sonra, sizin de sabırsızlanacak olmanız çok normal. Bence bu oyun, diğer oyunlardan daha farklı ve bize olan yakınlığıyla da daha ilgi çekici olacak; hatta insanları, önceki oyunları oynamaya bile sevk edebilir. Tüm bunlara inanıyorum, sizi selamlıyorum ve E3 sinematığını 102. kez izlemek üzere, hepinize iyi tatiller diliyorum! ■ **Tuna Şentuna**

## Farklı paketler

Bu oyunu almak isteyeceğinizi biliyorum zaten, boşuna oradan kararsız tavırlar sergilemeyin. Sorun zaten bu oyunu alıp almayacağınız değil, hangi versiyonunu alacak olmanız. Doğruya doğru, AC: Brotherhood'un özel versiyonları pek bir hala benzemiyordu. Birçok oyun satan mağazada hala bu özel versiyonlar duruyor hatta. Fakat bir de gelin, AC: Revelations'in özel versiyonlarını görün... Bu defa gerçekten cebimizdeki paraya göz dikmiş gibi gözüküyor Ubisoft.



### ■ Special Edition

En uyduruk versiyon bu bana sorarsanız. İçeriği de şu şekilde:

- Özel paket.
- Müzik albümü.
- Özel oyun içeriği olarak Türk suikastçı zırhi ve iki tane ek multiplayer karakteri. Bunlardan bir tanesi Crusader ve diğeri de AC: Brotherhood'dan tanıdığımız karakterlerden birinin, Revelations'a uyarlanmış hali: Osmanlı Doktoru.

### ■ Collector's Edition

İşte tercih edilesi bir paket. İçerisini saydıktan sonra sabrıncı yitirmeyin.

- Özel, koleksiyon kutusu. Bu kutuyu açmak için Assassin mührünü kırmızı gereklidir.
- Oyunla ilgili görsel ve çizimler içeren, 50 sayfalık bir Artbook.
- Müzik albümü.
- Assassin's Creed: Embers adında kısa animasyon filmi.
- Bu paketteki özel oyun içeriğinde, Drakula olarak tanıdığımız idamcı Vlad'ın hapishanesini ziyaret etme imkanı bulunuyor. Vlad'ın hücresine girerek, Vlad'ın kılıcını savaşlarda kullanmak üzere alabiliyoruz. Ayrıca Crusader ile Osmanlı Soytarısı adında iki multiplayer karakteri de bu pakete dahil olacak.

### ■ Animus Edition

"Annecim!" dediğten paket, bu pakettir arkadaşlar. Para ya kiyip bu paketi alırsanız, evinizin en güzel köşesinde sergilemeye de unutmayın. Paket içeriğine gelecek olursak...

- Animus'un içerisinde toplanan bir ton giz!
- Kocaman bir ansiklopedi. Bu bilgi kaynağında önemli karakterler, olaylar ve Assassin's Creed evrenine dair her türlü detay bulabileceksiniz.
- Müzik albümü.
- Assassin's Creed: Embers adında kısa animasyon filmi.
- İlk özel oyun içeriği, Collector's Edition ile aynı. Drakula'nın kılıcını alacağımız özel görev, bu pakette de yer alıyor. Bunun yanında gizli tabancalarımız, bombardımlarımız ve oklarımıza bir cephe bonusu geliyor ve bu silahların cephanelerinden daha fazla taşıyabiliyoruz. Yine Collector's Edition'da olduğu gibi Crusader ve Osmanlı Soytarısı multiplayer sınıfları pakete dahil. AC: Brotherhood'dan Brutus'ün zırhi ve özel bir eşya da Animus paketi ile sizin olacak





Her sene olduğu gibi yıl boyunca yastık altına, üstüne ve sıyrılmayınca kenarına istiflediğimiz birikimlerimizi harcamak için Los Angeles'taydık. Atalarımız, "Huylu LEVEL editörü tatilde bile huyundan vazgeçmez!" diller, biz de ta dünyanın bir ucuna gelip yine oyun oynamadan durmadık. Hazır gelmişken E3 fuarını da ziyaret edip hem bir - ik i tur Halo atar NFS'de kapışır, hem de masrafları şirkete yazarız dedik.

Bu sene E3, adeta geç en sene hissedilmeyen krizin etkisi altındaydı. Siz deyin azalan manken saysi, biz diyelim ertelenen oyun tanıtımları... Geç en seneden hatırladığımız beklenen oyunlar haricinde parmakla sayılabilecek sayıda şaşkıncı tanıtımla karşılaştık. Geçtiğimiz yıl 200'ü aşkın yeni oyunu büyük zevkle oynayarak gözük numaramızı bir günde ikinci derece artırmayı başarmışken bu sene oyunlara daha fazla vakit ayırabildiğimizi fark ettik. Fuarın en ilgi gören tanıtımları Sony PlayStation Vita ve Nintendo Wii U, yoğun olarak hissedilen eğilimse hareket (motion) ve 3D destekleyen konsol oyunları idi.

E3'ü bilmeyenler için "Lütfen elinizdeki dergiyi allığınız yere bırakın ve kimseye görünmeden kosarak oradan uzaklaşın." diyor, Murat'ın Los Angeles'taki maceralarıyla dolu dosya konumuzda doğru yol alıyoruz...





## BATMAN: ARKHAM CITY

**VAPIM ROCKSTEADY STUDIOS DAĞITIM WARNER BROS ENTERTAINMENT**

**TÜR AKSIYON / ADVENTURE PLATFORM PC, PS3, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 18 EKİM 2011**

İlk kez 2010'da duyurulan Arkham City sonunda gün yüzüne çıktı. Oynamabilirliği ve başarıyla kurgulanmış aksiyon yüklü senaryosu nedeniyle Arkham Asylum'u ilk çaktığı hafta solusur tamamlayacak kadar beğenmiş olmamız nedeniyle ikinci oyundan bekledimiz de oldukça yükseltti. İlk izlenimlerimiz, yeni bölümün de bizi bir süre ekran karşısında tutacağı yönünde.

Yeni hikayemiz, Arkham Asylum bölümünden bir yıl kadar sonra başlıyor. Joker'in yakalanmasını kendi başarısı olarak gösteren Arkham Akıl Hastanesi'nin müdürü Quincy Sharp, Gotham belediye başkanlığına getirilir. Sharp, Gotham'ın yoksa gecelik mahallelerini satın alarak paralı askerlerle kontrol altında tutulan Arkham şehrin kurar. Arkham Akıl Hastanesi ve Blackgate Hapishanesi, tutukluları barındıramayacak durumdadır ve Arkham şehri tutukluların

kaçmamak şartıyla serbestçe gezebileceği bir şehir haline getirilir. Şehri kontrol altında tutmak için Sharp tarafından işe alınan psikiyatrist Hugo Strange'in şehir için kendi planları olduğundan haber yoktur.

Arkham City'de oyuna önceki bölümde edindiğiniz tüm araç gereçlere sahip olarak başlıyorsunuz. Önceki oyundan farklı olarak bu bölümde daha fazla bulmaca ve ana görevlerin yanı sıra farklı karakterleri oynayacağınız hikayeler de bulunuyor. Bu karakterlerden en önemlisi de oyuncun bir bölümünde kontrol edeceğiniz Catwoman. Batman'ın dövüş kabiliyeti ve dedektiflik özelliğine karşılık Catwoman'ın akrobatic kabiliyetleri ve hırsızlık özelliğini kullanarak gizli kasayı korumaları yakalanmadan soymanız gerekecek.



## BATTLEFIELD 3

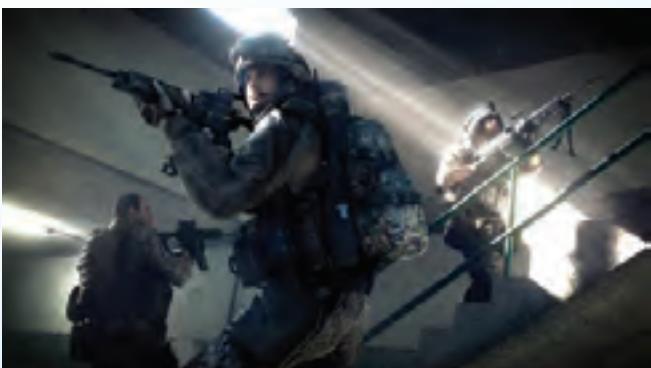
**VAPIM EA DICE DAĞITIM ELECTRONIC ARTS TÜR FPS**

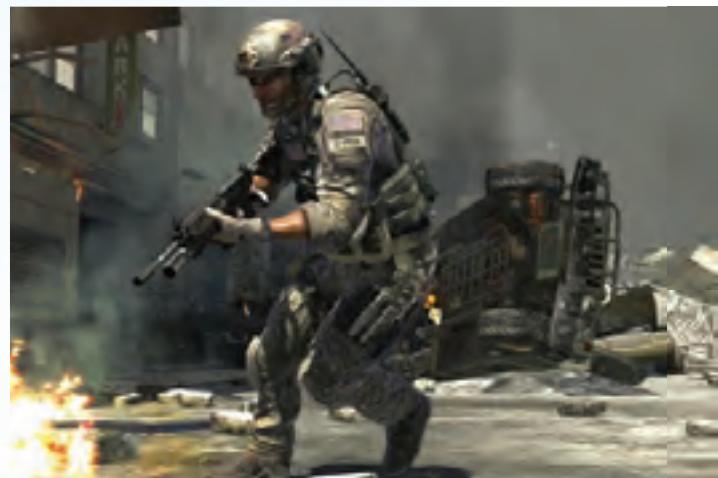
**PLATFORM PC, PS3, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 25 EKİM 2011**

Bu yıl E3 fuarında PC'de keyifle oynayabileceğimiz oyun bulmakta büyük zorluk çıktı. Sayısı parmakla sayılacak kadar olmasına rağmen muhtemelen Battlefield 3, bu kategorideki en heyecan verici oyundu. The Elder Scrolls V: Skyrim ve Rage'i de heyecanla izledi ancak Battlefield 3 tek kelimeyle muhtesemi.

Paris'in kalabalık sokaklarından Tahrın'ın çorak çöllerine kadar modern savaş gerçekliğini yakalayan Battlefield 3, Battlefield serisinin uzun süredir beklediğimiz yeni bölümü. Battlefield 3, Frostbite 2

sayesinde hem PC'de, hem de konsolda oynanabilen, karakter animasyonları, ses ve görsel efektlere zengin bir oyun. Piyasada Frostbite 2 teknolojisini kullanan tek FPS olacak Battlefield, oyuncularına Call of Duty'nin tahtını sallayacak kadar gerçekçi savaş ortamı sunuyor.





## CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

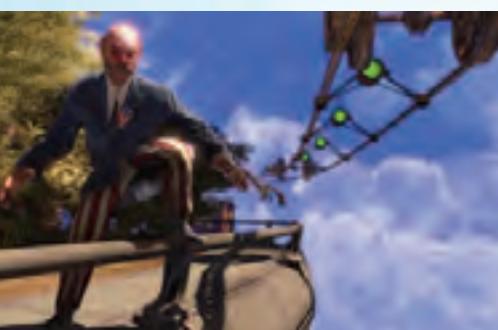
**VAPIM INFINITY WARD DRÖGITIM ACTIVISON TÜR FPS  
PLATFORM PC, PS3, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 8 KASIM 2011**

MW3 için yılın en çok beklenen ve en kavgalı oyunlarından biri desek yalan olmaz. Tabii ki "kavgalı" derken oyun içerisindeki aksiyondan değil, yapımcıyla dağıtımcı firma arasındaki sorunlardan bahsediyoruz. Yapımcı firmanın en önemli iki üyesiyle birlikte sayısız çalışanını kaybetmesi ve dağıtıci firmayla arasındaki davayı sorunsuz bir biçimde atlattması sayesinde oyun severler yine muhteşem bir Call of Duty ziyafeti çekebilecekler.

Hem Microsoft açılış konferansında, hem de devasa Activision stantlarında aynı tanıtım videosunu izledik. Call of Duty: Modern Warfare 2'nin hemen sonrasında geçen yeni bölümde Rusya, ABD'yi işgal

etmeye devam ediyor, ayrıca tehditlerini Avrupa'ya doğru da genişletiyor. Tanıtım videosunda Delta Force takımı, bir Rus denizaltıyı ele geçiriyor ve kendi silahlarıyla Kremlin'den öncünü alıyor.

Serinin yeni bölümünde geliştirilmiş yeni oyun modlarının bulanacağı söyleniyor. Ayrıca düşmanlar her zaman aynı yerden saldırarak yerine stratejik değişiklikler yaparak her defasında daha avantajlı olabilecek farklı noktalarda saldırıyla geçebiliyor. Düşmanlara karşı savaşırken başarılı atışlar ve genelde aldığınız hasarın seviyesi oyun-cuya para olarak geri dönüyor. Bu parayı silah ya da mühimmat satın almakta kullanabiliyorsunuz.

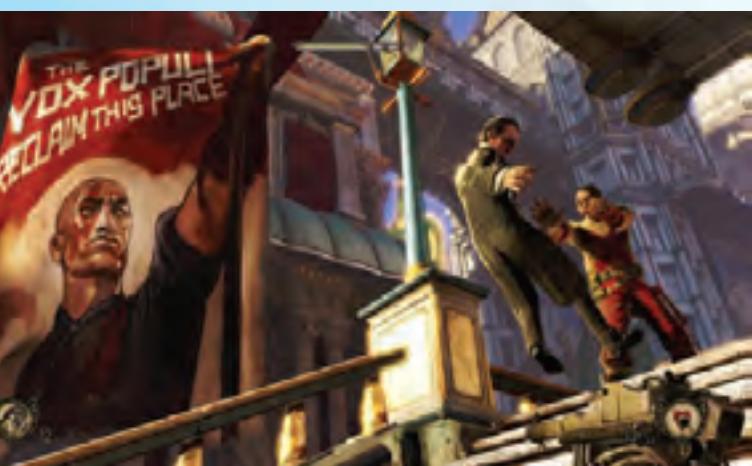


## BIOSHOCK INFINITE

**VAPIM IRRATIONAL GAMES DRÖGITIM 2K GAMES TÜR FPS  
PLATFORM PC, PS3, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 2012**

BioShock serisinin üçüncü oyunu BioShock Infinite de E3'te büyük ilgi gören tanıtımlar arasındaydı. Serinin diğer oyunlarıyla farklı zamanlarda geçen ve hikayeleri arasından bağlantı bulunmayan yeni bölüm 1912 yılında geçiyor. Oyunda eski bir Pinkerton (1850'de kurulmuş, ABD'nin en eski özel güvenlik teşkilatı,) ajanını canlandırıyor ve Columbia'nın

üzerindeki mistik şehirde esir düşmüş genç Elizabeth'i kurtarmaya çalışıyoğuz. Her ne kadar önceki bölümlerden bağımsız desek de oyundaki FPS ve RPG öğeleri önceki oyunlarla benzerlik gösteriyor. Bu nedenle oyunun yapımcıları, BioShock'u bir seriden çok konsept olarak değerlendiriyorlar.



## DEAD ISLAND

YAPIM TECHLAND DAĞITIM DEEP SILVER TÜR FPS  
PLATFORM PC, PS3, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 6 EYLÜL 2011

Resident Evil'dan Dead Rising'e, Left 4 Dead'den Red Dead Redemption'a zombiler bilgisayar oyunlarından gördükleri eziyeti başka hiçbir yerden görmemişlerdir. Zombi avi yapmadığımız ortam kalmamıştı, hatta araba yarısında bile defalarca ezdik derken zombiler yeni bir oyunda yine karşımızda. Kahramanımız, tatilini geçirdiği Papua Yeni Gine açıklarındaki hayali bir adada uyanlığında etrafında

telaşlı bir kalabalıkla karşılaşır. Tüm ada kendini kaybetmiş zombilerle çevrilidir. Tamamen açık harita düzennedeki oyunda zombi öldürdükçe yeni kabiliyetlere dönüştürebileceğiniz tecrübe puanları kazanıyorsunuz. Dead Island içerisinde tesadüfi olarak karşılaşıp topladığınız nesneleri ilerde MacGyver gibi kullanarak farklı nesnelerde dönüştürebiliyorsunuz. Genel izlenimimiz oyuncunun kontrollerinin biraz hızlı ve zayıf olduğu yönünde.



## DRIVER: SAN FRANCISCO

YAPIM UBISOFT DAĞITIM UBISOFT TÜR AKSIYON / YARIŞ  
PLATFORM PC, PS3, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 30 AĞUSTOS 2011

Görünüşe bakılırsa dedektif John Tanner ve Tobias Jones aylar önce İstanbul'da geçen Driv3r'daki Charles Jericho ile yüzleşmelerinden sağ olarak kurtulmuşlar ve Jericho'nun peşinden soluğu San Francisco'da almışlar. Oyunun ilk sekiz bölümünden, Jericho'nun kaçış çabalarını konu alan eğitim senaryosu olarak ilerliyor. Golden Gate köprüsündeki kovalamacaya, Tanner'ın 1970 model Dodge

Challanger'ıyla kamyonla toslaması ve komaya girmesiyle yeni bir boyuta taşınıyor. Komadaki Tanner'ın rüyalarında geçen yeni bölümde, görev sırasında arabalar arasında geçiş yapmanızı sağlayan Shift özelliği eklenmiştir. Shift özelliğini kullanabilmeniz için zaman zaman şarj etmeniz gerekiyor. Ayrıca oyunda ilk defa 140'in üzerinde lisanslı araba kullanılmış.



## MASS EFFECT 3

YAPIM BIOWARE DAĞITIM ELECTRONIC ARTS TÜR RPG  
PLATFORM PC, PS3, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 6 MART 2012

Komutan Shepard'ın destansı maceralarının son bölümü Mass Effect 3, ödüllü BioWare firması tarafından hazırlanıyor. BioWare'nin zengin senaryoya sahip oyunlardaki başarısı, silahlı savaş oyunlarındaki tecrübe sayesinde Mass Effect 3 serinin en iyi oyunu olacağa benziyor. Mass Effect 3, önceki bölümle bağlantılı olarak gelişen olayları konu alıyor. Komutan Shepard, evreni Reaper'ların tehdidinden kurtarmak için yeni bir maceraya atılıyor. Yeni bölüm içerisinde oyuncunun akışını değiştirebilecek yaklaşık 1000 farklı değişken bulunuyor.



## PREY 2

**YAPIM HUMAN HEAD STUDIOS DAĞITIM BETHESDA SOFTWORKS TÜR FPS  
PLATFORM PC, PS3, XBOX 360 ÇIKIS TARIHI 2012**

"Sandbox" formatındaki oyunun tamamı, eğer tanıtımı kadar iyi olacaksı Prey 2'yi kesinlikle 2012'in en iyi oyunları listesine aday gösteriyoruz. Tanıtım videosunda oyun içi görüntülerini olduğunu umut ettiğimiz görüntüler inanılmaz derecede net ve adeta Hollywood aksiyon filmleri kadar gerçekçiye. Prey 2'de

kahramanımız Samuels, seyahat ettiği yolcu uçağının düşmesinin ardından kendini Exodus gezegeninde hafızanı kaybetmiş bir kelle avcısı olarak buluyor. Oyunda ödül karşılığı suçluların peşinden koşarken hafızanız da yavaş yavaş geri kazanmaya çalışıyorsunuz.



## RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY

**YAPIM CAPCOM DAĞITIM CAPCOM TÜR AKTIVON / ADVENTURE  
PLATFORM PC, PS3, XBOX 360 ÇIKIS TARIHI 2011'İN SON ÇEVREĞİ**

Resident Evil serisinin yeni serüveni, şehir sakinleri Umbrella ilaç firması tarafından yasadışı olarak geliştirilmiş kimyasal silahın kullanımı sonucundan T virüsünden etkilenen ve zombiye dönüşen Raccoon'da geçiyor. Oylarlar, Resident Evil 2 ve Resident Evil 3: Nemesis ile paralel zamanlarda gelişiyor.

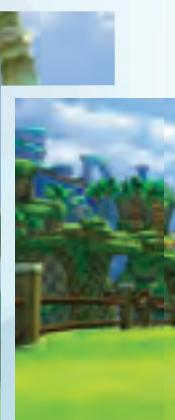
Oyunda her biri farklı kabiliyetlere sahip altı karakteri yönetebilirsiniz. Vector'un gizlenme özelliği, Beltway'in patlayıcı tecrübe, Bertha'nın iyileştirme, Spectre'nin keskin atış kabiliyetleri, Four-Eyes'in kimyasal silahları programlama bilgisi ve Lupo'nun dövüş yeteneği karakterleri birbirinden ayırmaktadır.

## SONIC GENERATIONS

**YAPIM SEGA DAĞITIM SEGA TÜR PLATFORM  
PLATFORM PS3, XBOX 360 ÇIKIS TARIHI 22 KASIM 2011**

Beklenmedik bir düşman, zaman tüneleri açılmasına neden olacak bir saldırıyla Sonic'in hayatını alt üst eder. Sonic'in düşmanını alt etmesi için geçmişteki kendisiyle birlik olması gereklidir.

Sonic'in 20 yıllık geçmişini bir bölümde sığdırılan oyunda, klasik Dreamcast ve modern dönemlerdeki Sonic'in klasik ya da modern karakterlerini yönetebilirsiniz.



# RAGE

YAPIM ID SOFTWARE DAĞITIM BETHESDA SOFTWORKS TÜR FPS  
PLATFORM PC, PS3, XBOX 360 ÇIKIS TARİHİ 13 EYLÜL 2011

Doom desek, Quake desek herhalde bir căğrışım yapar. id Software'ın ilk kez 2007'de duyurulan son oyunu, henüz piyasaya çıkmadan sayılış ödü'l alan Rage, en yeni id Tech 5 motorunu kullanıyor. Rage, Borderlands'e ve Fallout 3'e benzer, kiyamet sonrası diyebeceğimiz bir dünyada geçiyor. Oyunda dünyayı yok eden bir göktaşı felaketinin sonrasında Ark grubunun hayatı kalan tek üyesini canlandırırsınız. Hikayeye göre bir grup bilim adamı, yaşanan felaketten önce ileride tekrar canlandırılacak üzere dondurulur. Ancak kahramanımız kısa süre içerisinde

fark edecek ki sistemdeki hata nedeniyle bu işlemden tek kurtulabilen kendisidir. Oyunda ayrıca iki farklı multiplayer modu bulunuyor. Combat Rally'de altı oyuncu nesneleri toplayıp düşmanları öldürerek puan kazanmak için yarışıyor. Legends of the Wasteland modunda tek oyuncuya oynadığınız hikayeli görevlerin benzerini iki kişi olarak oynayabiliyorsunuz. Rage ile ilgili ilginç bir veri de oyunun sıkıştırılmamış halinin 1 TB yer kapladığı. Anlaşılan oyun arasında disk değiştirme (?) günlerine geri dönüyoruz.



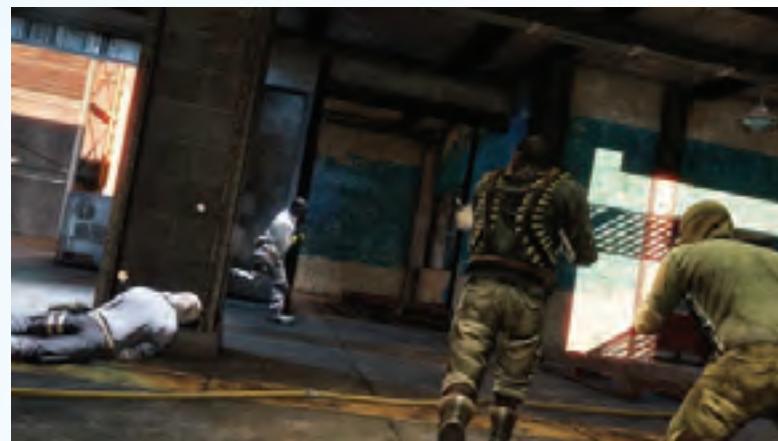
# TOMB RAIDER

YAPIM CRYSTAL DYNAMICS DAĞITIM SQUARE ENIX TÜR AKSİYON / ADVENTURE  
PLATFORM PC, PS3, XBOX 360 ÇIKIS TARİHİ 2012'NİN ÜÇÜNCÜ ÇEVREĞİ

Tomb Raider ve kısa şortlu, kendinden emin kahramanımız Lara Croft hakkında bildiğiniz her şeyi unutun; çünkü yeni hikaye Lara Croft'u bu günlere getiren yolculuğun başından başlıyor. Akademiden yeni mezun, henüz kendisini top model olarak tanıyacağımız, estetik ameliyat parasını çıkaramamış, 21 yaşındaki, çaylak arkeolog Lara Croft, kayıp kalıntıları bulmak için Japonya açıklarındaki adaya doğru yolculuğa çıkyor. Anlayacağınız kahramanımız, henüz kabiliyetlerinden habersiz ve bez parasız bir maceraperest. Lara'nın gemisi adaya ulaşmadan firtınadan payını alıyor ve kendimizi adanın üzerindeki bir mağarada yaşam

savaşa verirken buluyoruz. Maceramiza Lara'nın hayatı kalmasını sağlayacak araç ve silahlardan yoksun olarak başlıyoruz. Adanın bazı bölümlerine kabiliyetlerimiz gelişene kadar erişilemiyor. Oyun içerisinde nesneleri toplayıp birleştirilebiliyor ve yeni nesneler yaratılıyorsunuz. Bulmacaları çözerken Lara'nın içgüdüleri, kullanılabilecek nesneleri diğerlerinden ayırt ederek yardımcı oluyor. Açıkça söylemeliyiz ki yeni Tomb Raider'ı ne önceki bölmürlere, ne de başka bir oyuna benzetmek mümkün değil. Tamamıyla benzersiz bir serüven bizleri bekliyor.





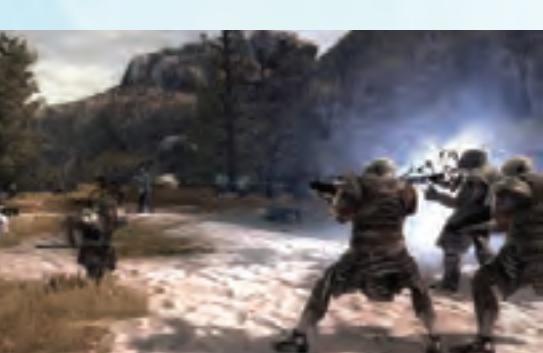
## UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION

YAPIM NAUGHTY DOG DAĞITIM SONY TÜR AKSIYON / ADVENTURE

PLATFORM PS3 ÇIKIŞ TARİHİ 1 KASIM 2011

Uncharted 2'nin multiplayer modunun başarısı göz önünde bulundurulduğunda serinin yeni bölümünden de aynı özelliği beklemek yanlış olmazdı. Ama aynı ekranada iki oyuncu desteği (Farklı PSN ID'leriyle,) sürpriz oldu. Drake's Deception'daki yeni üç takımlık Deathmatch modunda arkadaşınızla

eşleşip oyun içerisinde bazı aksiyonları gerçekleştirerek ekstra puan kazanabilirsiniz. Drake's Deception'da aynı zamanda karakterinizi kıyafetlerinden aksesuarlarına ve silah taşıma biçimine kadar modifiye etmeniz mümkün.



## THE LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH

YAPIM SNOWBLIND STUDIOS DAĞITIM WARNER BROS INTERACTIVE TÜR RPG

PLATFORM PC, PS3, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 1 KASIM 2011

Eğer Tolkien'in dünyasında yaşıyorsanız, düşmanlarını en vahşi şekilde parçalamak doğal hakkınız. Oyunu üç kişilik moda arkadaşlarınızla oynayabileceğiniz gibi tek başınıza da oynayabilirsiniz. Her ne kadar grafiklerinden pek etkilenmesek de

dövüş sahnelerinde uçan kol ve bacak gibi uzuvaları seçebiliyor olmanız, ilginç bir özellik gibi göründü. War in the North, serinin bugüne kadar yapılmış en vahşi oyunu.

## STREET FIGHTER X TEKKEN

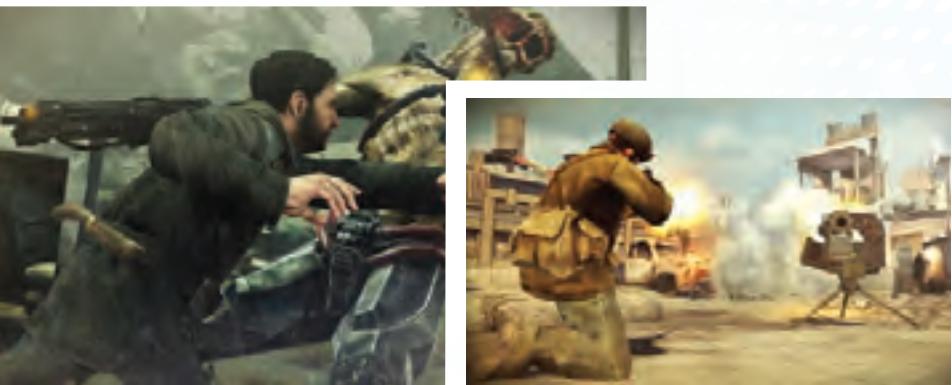
YAPIM CAPCOM DAĞITIM CAPCOM TÜR DÖVÜŞ

PLATFORM PS3, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 2012

İki dünya birbirine karıştığında neye benzer? Özellikle iki firma aynı anda üzerinde çalışıyorsa neye benzeceğini biz de merak ediyoruz. Capcom'dan duyduğumuzu göre, Capcom'un Street Fighter'ına

karşılık 2012 yılı sonunda Namco da Tekken X Street Fighter oyununu piyasaya sürmeye hazırlıyor. Aklinız karıştı mı? Capcom'un versiyonunda her iki dünyadan da yedi dövüşçü bulunuyor.





## RESISTANCE 3

YAPIM INSOMNIAC GAMES DAĞITIM SONY TÜR FPS  
PLATFORM PS3 ÇIKIS TARİHİ 6 EYLÜL 2011

Silahlı böceklerin dünyasına hoş geldiniz! Geçen akşam sizi isiran sıvri sineğin üzerine ilaç sıkarken düşünmediyeniz, Resistance 3'ü oynadıktan sonra iki kere düşüneceksiniz. Oyunun geneli, önceki bölümlere ve özellikle de serinin ilk oyununa benzerlik gösteriyor. İkinci oyundaki kaldırılması büyük tepki gösteren yuvarlak silah seçim menüsü geri gelmiş. Eski silahların yanı sıra kimyasal bir sis bulutu yayan Mutator ve yiyecek şeklindeki el bombaları dikkatimizi çekti.

## FORZA MOTORSPORT 4

YAPIM TURN 10 STUDIOS DAĞITIM MICROSOFT TÜR VARIŞ  
PLATFORM XBOX 360 ÇIKIS TARİHİ 11 EKİM 2011

Forza Motorsport serisinin dördüncü oyunu, serinin Kinect destekleyen ilk oyunu olma özelliğini taşıyor. Eğer Forza Motorsport 3'ü uzun süre oynadıysanız, profilinizi yeni oyuna aktararak yeni oyun içerisinde kredi kazanın ve garajınızda önceden kazandığınız araçlarınıza ulaşma imkanı bulabilirsiniz. Yeni eklenen "head tracking" özelliği ve Kinect desteği sayesinde oyun esnasında kafanızı çevirip diğer arabalara bakabiliyor ya da garajınızda Auto-vista özellişiyle arabanızın etrafında yürüyebiliyor-

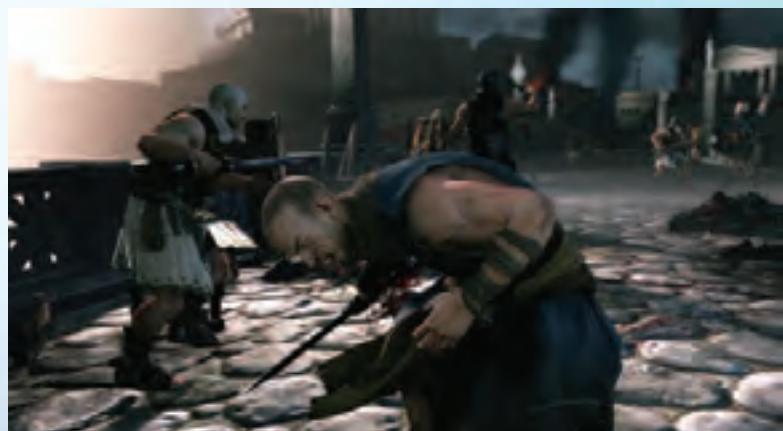
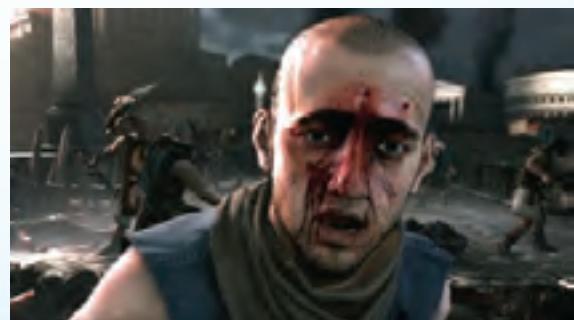
sunuz. Yarış içerisinde kontrolleri ister sadece Kinect kullanarak ellerinizle ya da Kinect & gamepad ortaklılığıyla kullanarak arabayı gamepad, sürücüyü Kinect ile yönetmeniz mümkün.



## RYSE

YAPIM CRYTEK DAĞITIM MICROSOFT TÜR AKSİYON / RPG  
PLATFORM XBOX 360 ÇIKIS TARİHİ 2012

Microsoft açılış konferansının en çok beklenen tanıtımlarından biri Ryse oldu. İlk olarak Far Cry'dan tanıdığımız Crytek'in sadece Xbox 360 için geliştirdiği oyun hakkında tek bildiğimiz şey, Orta Çağ Roma İmparatorluğu döneminde geçiyor olması. Oyun içi görüntülerin çok sınırlı olduğu tanıtımında verilmek istenen mesaj, Kinect donanımıyla oynanan Ryse'in yoğun fiziksel aktivite gerektirdiği. Oturduğunuz yerden dövmeye son; kazanmak istiyorsanız, adam gibi kılıç savurup tekmelerinizi kullanarak savaşmamız gerekecek.



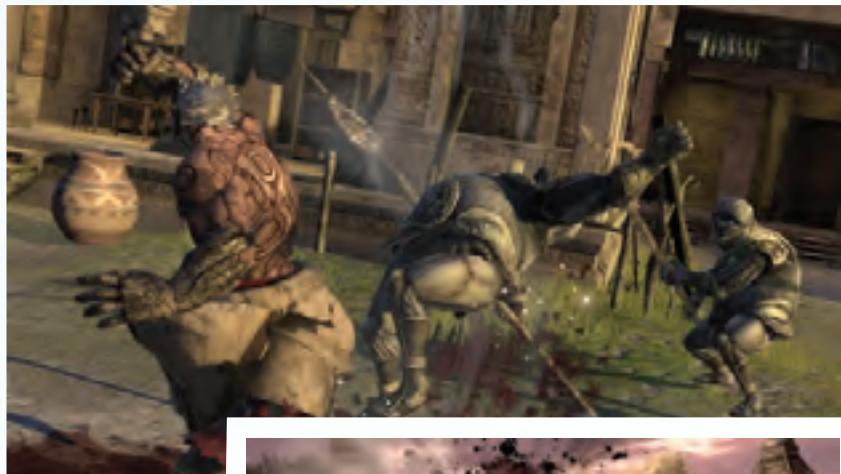


## ASURA'S WRATH

**YAPIM CYBERCONNECT2 DAĞITIM CAPCOM TÜR DÖVÜŞ  
PLATFORM PS3, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ BELLİ DEĞİL**

Uzak Doğu mitolojisi ve bilimkurgu öğeleriyle dolu Asura's Wrath, düksek dozda animeyle dolu hayatı bir dünyada geçiyor. Çıkış tarihi henüz belirsiz olan oyun halen geliştirme aşamasında olduğundan E3'te de oyuncunun hikayesini anlatan video haricinde herhangi bir görüntüye ulaşamadık. Hikayeden anladığımız kادنرا kahramanımız Asura'nın kızı, henüz anlayamadı-

ğımız bir nedenle yarı tanrı düşmanları tarafından kaçırılır. Her iyi babanın yapacağı gibi Asura da bu duruma sinirlenir ve kızını kurtarmak için neredeyse gezegen boyutunda düşmanlarına karşı savaşa hazırlanır. Düşmanlarıyla karşılaşduğumuzda toz boylutunda kalan kahramanımızın nasıl bir yöntemle mücadele edeceğini görmek için sabırsızlanıyoruz.



## DANCE CENTRAL 2

**YAPIM HARMONIX DAĞITIM MICROSOFT TÜR MÜZİK  
PLATFORM XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 25 EKİM 2011**

Microsoft açılış konferansında yapılan duyuruya tek sevinen ve alkışlayan olmamak biraz olsun kendimi normal hissetmemi sağladı. Bazı oyunlar vardır, pek konuşulmaz, muhtemelen grafikleri de yoktur ama eğlenceli vakit geçirmemizi sağlar. Dance Central 2'ye ilk bölgümde neden eksik olduğunu anlamadığımız

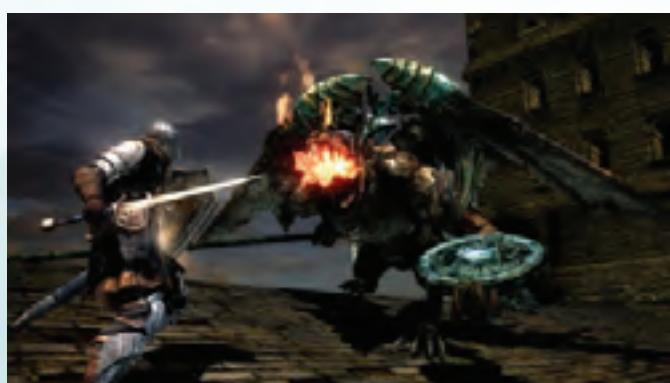
iki kişilik oyun özelliği eklenmiştir. Yeni oyunun şimdilik 40 yeni şarkı içereceği ve önceki oyunun şarkıları haricinde -her zamanki gibi- sonradan indirilebilen müziki destekleyeceği duyuruldu. Kinect donanımı gerektiren oyunda göreviniz gayet basit. Hopla, zıpla, danset.

## DARK SOULS

**YAPIM FROM SOFTWARE DAĞITIM NAMCO BANDAI TÜR RPG  
PLATFORM PS3, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 4 EKİM 2011**

Demon's Souls o kadar zordu ki hafızamda oyundan geriye kalan doyumsuz ölüm sahnelerini silebilmek için aylarca hiçbir RPG'ye el sürmediğimi çok net hatırlıyorum. Kaybetmeye doyamamış olacağım ki E3'te Demon's Souls'un yeni bölümü Dark Souls'u oynamadan geçemedim. Yapımcılarıyla da görüşme imkanı

bulduğumuz Dark Souls, ilk bakışta hissedilmeyen ufak yenilikler gösteriyor. Bunların en önemlisi, oyuncunun serbestçe gezebileceği yeni ve daha geniş bir harita. Eskisi kadar zor görünen Dark Souls'da kontroller nispeten daha duyarlı ve oyuncunun geneli, önceki oyuna kıyasla biraz daha aydınlandı.





## FAR CRY 3

VAPIM UBISOFT DİĞİTİM UBISOFT TÜR FPS

PLATFORM PC, PS3, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 2012

Heyecanla beklediğimiz Far Cry 3 tanıtımı hevesimizi kursağımızda bıraktı. Gerçekleşmeyeceğini bilsek de en azından oynanabilir bir demo görmeyi hayal ediyorduk. Henüz geliştirme aşamasının bile çok başlarında olan Far Cry 3'ten ilk izlenimimiz serinin yeni bölümünün oyun severleri tekrar ekran başına bağlayacağı yönünde. Muhteşem grafiklere ve oynanabilirliğe sahip Far Cry 3'ü ne yazık ki seneye kadar beklememiz gerekecek. Tanıtım videosunda kahramanımız, kendini bir ada kızı

arkadashını ararken bulur. Silah sesinin geldiği yöne doğru dürbünüñ çevirdiğinde silahlı bir grubunun sivilleri kaçırdığını görür ve tam o sırada beklenmedik bir silah darbesiyle bayılır. Uyandığında ayaklarına bağlanan taşla birlikte atıldığı golden kurtulur. Videonun ilerleyen bölümlerinde oyuncunun bir helikopteri kontrol ettiği de görülmüyor. Bu kısa tanıtım bile 2012'de oynayacağımız oyunar listesinde Far Cry 3'e üst sıralardan bir yer vermemiz için yeterli.



## FIFA 12

VAPIM EA SPORTS DİĞİTİM ELECTRONIC ARTS TÜR SPOR

PLATFORM PC, PS2, PS3, XBOX 360, PSP ÇIKIŞ TARİHİ 27 EYLÜL 2011



FIFA 11, beklenenin üzerinde bir başarı göstererek yayınlandığı ilk haftada 2.500.000 ve toplam satışa 8.500.000 kopyaya oyun tarihinin en çok satan spor oyunu listenin başına oturmuştu. FIFA 12'ninse yeni özelliklerile bu rekoru altüst etmesi bekleniyor. Yeni geliştirilen oyuncu çarpışma motoru, oyun içerisindeki gerçeklige daha derin bir boyut kazandırıyor. Hassasiyet kazandırılmış top sürme özelliği, dar alanlarda top kontrolünü arttırıyor ve

oyuncuya hücum sırasında karar vermesi için zaman kazandırıyor. Yenilenen savunma sistemi, futbolcunun pozisyonu, paslaşma ve top çalma üzerindeki etkileri dengeliyor. Ayrıca ilk kez E3'te duyurulan EA Sports Football Club, oyunculara favori takımlarını destekleme, sürekli olarak güncellenen içeriğe erişim ve dünya üzerindeki milyonlarca oyuncuya karşı rekabet etme imkanı getiriyor.



## NEED FOR SPEED: THE RUN

VAPIM EA BLACK BOX DAĞITIM ELECTRONIC ARTS TÜR YARIŞ  
PLATFORM PC, PS3, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 15 EKİM 2011

Golden Gate'den Empire State'e, Need for Speed: The Run'da oyuncuları sadece zorlu yollar değil, aynı zamanda nabız yüksek tutacak tehlikeler bekliyor. NFS serisinin 18. bölümü, DICE'in Frostbite 2 motorunu kullanan ilk yarış oyunu olma özelliğini taşıyor. Bu sayede oyuncuların sevlerle yüksek hızlarda bile muhteşem bir görsellik ve fizik özellikleri

sunulabiliyor. The Run'daki diğer bir sürprizse NFS serisinde ilk kez göreceğimiz araba dışı aksiyon sahneleri. Senaryo gereği basit de olsa arabanızı terk edip kısa görevleri tamamlamanız gerekiyor. E3'te izlediğimiz bölümler, Hollywood filmlerinin aksiyon sahneleri aratmayacak kadar hareketli ve sürükleyiciydi.

## GEARS OF WAR 3

VAPIM EPIC GAMES DAĞITIM MICROSOFT TÜR AKSİYON  
PLATFORM XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 20 KASIM 2011

Nisan ayında beklediğimiz Gears of War 3'ün çıkış tarihi Eylül sonuna ertelendi. Oyun içi görüntülerini ilk kez geçtiğimiz yıl E3'te gördüğümüz Gears of War 3, bu yıl da kuşkusuz fuarın en iyi Xbox 360 oyunuydu. Serinin ikinci oyununu beğendiyseniz, yeni bölümdeki ayrıntılarla bayılacaksınız. Muhtemel grafikler, zenginleştirilmiş silah efektleri ve yeni kontroller oyunun oynanabilirliğini arttırmış. Gears of War 3, üç farklı modda oynanabiliyor: De-

athmatch, King of the Hill ve Capture the Leader. Bizim tercihimiz Deathmatch. King of the Hill, Gears of War 2'deki multiplayer modu Annex'i anımsatıyor. Capture the Leader, adından da anlaşılacağı gibi Capture the Flag mantığında, sadece bayrak yerine başka bir oyuncunun peşine düşüyorsunuz. Oyunun beta sürümünü kaçırdıysanız, üzülmekte haklısınız. Çıkış tarihini sabırsızlıkla bekliyoruz.



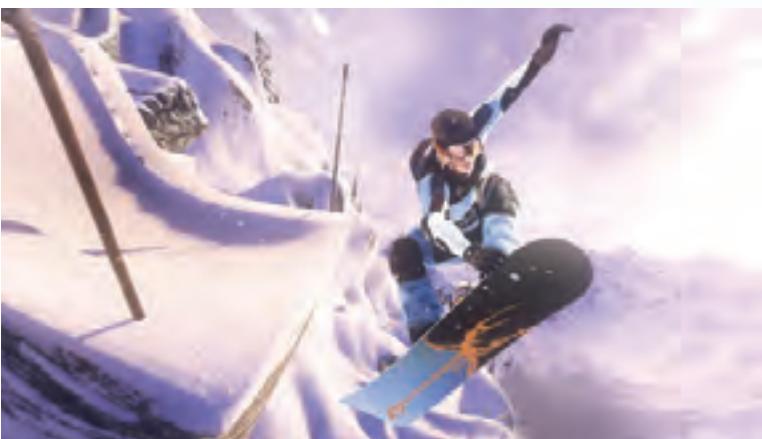
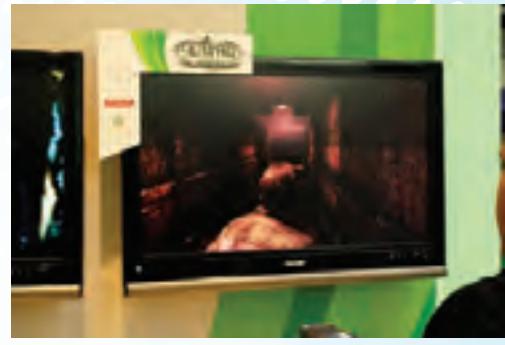
# SILENT HILL: DOWNPOUR

VAPIM KONAMI DAĞITIM KONAMI TÜR AKSIYON / ADVENTURE

PLATFORM PS3, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 25 EKİM 2011

Sekiz bölündür korkudan ölmeliysek bu çabanın anlamı nedir arkadaşım!?

Yeni bölümde, yüksek güvenlikli hapsishaneler arasında transfer edilirken hapsihane aracı kaza yapan ve yolu Silent Hill kasabasına düşen suçlu Murphy Pendleton'u canlandırıyoruz. Oyun dağın sahnelerini yan sıra yoğun olarak bulmaca öğeleri yer alıyor. Yapımcılar bu defa oyunun koruma sistemini gerçekçi yapmak için çaba göstermişler. Kisacısı dev boyutlarda silahları ve sınırsız sayıda mermiyi depolayabileceğiniz cepleriniz yok. Tek silah taşıyabiliyorsunuz ve silahınız oyun sırasında bozulabiliyor. Dolayısıyla Murphy'nin sürekli olarak yeni silahlar bulması şart.



## SSX

VAPIM EA SPORTS DAĞITIM ELECTRONIC ARTS TÜR SPOR

PLATFORM PS3, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 2012'NİN İLK ÇEVREĞİ

Kayak oyunlarında bugüne kadar bizi rahatsız eden en büyük eksiklik, haritanın anlamsız ve yapay bir duvarla bizi sınırlandırması olmuştur. İstediğimiz yöne doğru gidemeyeceksek harita neden var? SSX, açık harita özelliğiyle sadece bu limiti kaldırıyor, aynı zamanda önceki bölümlerden farklı olarak gerçek ortamlar ve haritalar sunuyor. Oyundaki tek limitiniz gerçek uçurumlar ki kayak ekipmanlarınızı bir üst modele geçirerek bu sınırdan da kurtulabiliyorsunuz. Yapımcılar, Borderlands'in silahlar için yaptığına snowboard'lar için yaptıklarını iddia ediyorlar.

# THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

VAPIM BETHESDA GAME STUDIOS DAĞITIM BETHESDA SOFTWORKS TÜR RPG

PLATFORM PC, PS3, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 11 KASIM 2011

Oblivion'dan 200 yıl sonra ejderhalar geri döndü. Peki ama neden? Bunun cevabı Skyrim'in hikayesinde gizli. Kralın öldürülmesinin ardından şehirdeki karmaşa iç savaş boyutuna ulaşır. Aynı zamanda devasa bir ejderha şeklini alan Alduin, dünyayı yok etmeye hazırlanmaktadır. Yaşayan son Dovahkiin olan Kahramanımız Alduin'i durdurup Skyrim'i yok olmaktan kurtarması gereklidir. Skyrim, önceki bölgülerden alıştığımız açık harita formatını koruyor. Tüm haritayı ister yürüyerek, ister at sırtında dolaşmanız mümkün. Skyrim dünyasındaki her şeyi tecrübe etmek için tahmin edilen oyun süresi

300 saat. Skyrim'de hikaye Oblivion'a kıyasla çok daha detaylı hazırlanmış. Örneğin; Oblivion'daki 40.000 satır diyaloga karşılık Skyrim'de 60.000 satır konuşma bulunuyor.





## RAYMAN ORIGINS

**YAPIM UBISOFT DAĞITIM UBISOFT TÜR AKSIYON  
PLATFORM PS3, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 2011'İN SON ÇEVREĞİ**

Microsoft açılış konferansının en renkli oyunu kuşkusuz ki Rayman Origins'dı. Platform oyunlarını seviyorsanız, Rayman'ı mutlaka hatırlayacaksınız. Oyunun orijinal yapımcıları, serisi yeni bölmeler ve çok daha iyi grafiklerle yeni nesil konsollara taşıyorlar. Oyunda 12 farklı ortamda geçen yaklaşık 60 bölüm bulunuyor. Rayman karakterini tek başına oynayabileceğiniz gibi multiplayer

modunda Globox ve iki Teensie'yi kontrol edebiliyorsunuz. Oldukça hızlı akan ve bulmacaların yer aldığı eğlenceli bir platform. Eğer Mario tarzı oyunları seviyorsanız ya da orijinal Rayman'ı begendiyorseniz, Rayman Origins'i sakin kaçırmayın.



## HALO: COMBAT EVOLVED ANNIVERSARY

**YAPIM 343 INDUSTRIES DAĞITIM MICROSOFT TÜR FPS  
PLATFORM XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 15 KASIM 2011**

Nostalji zamanı! Konsol hayatına Xbox 360 ile geçenler hatırlamayıpabilirler ama 2001'de Xbox'ın en büyük kozu Halo idi. 343 Industries, serinin ilk bölümünü orijinaline sadık kalarak Xbox 360 platformuna geri getiriyor. Halo, orijinal oyun motorunu kullanıyor, böylelikle oyunun akışı ve kontrolleri tamamen Halo:

Combat Evolved ile aynı olacak. En büyük farklılık -sa Xbox 360 donanımıyla gelişen grafikler ve tabii ki 2001 yılında bulunmayan Xbox Live desteği. Nesneler, boyutlarına ve şekillerine kadar aynı kalırken ilk Halo'daki altı harita da değişmeden oyuna uyarlanmıştır. Anniversary versiyonundaki tek yeni harita, multiplayer modu için eklenen ve Halo: Reach motorunu kullanan harita olacak.



## HALO 4

**YAPIM 343 INDUSTRIES DAĞITIM MICROSOFT TÜR FPS  
PLATFORM XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 2012'NİN SON ÇEVREĞİ**

Umarız 2012'de Halo 4'ü oynamadan dünyanın sonu gelmez. Elimizde oyunun muhtemel çıkış tarihi haricinde şimdilik onaylanmış hiçbir veri yok. Gizli kaynaklarımızdan aldığımız bilgiye göre, Halo 4'te oyuncuların tercihlerine ve hikayeye daha fazla ağırlık verilecek. Master Chief'in ve seksiz Cortana'nın hikayesi Halo 3'te kaldığı yerden yepyeni silah ve düşmanlarla devam edecek.

## KINECT: DISNEYLAND ADVENTURES

**YAPIM FRONTIER DEVELOPMENT DAĞITIM MICROSOFT TÜR EĞLENCE  
PLATFORM XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 2011'İN SON ÇEVREĞİ**

Disneyland'e gidemeyenler için Microsoft, Disneyland'i ayağınıza getiriyor. "Sevgiye ihtiyacım var, depresyondayım, Mickey gelsin, beni kucaklaşın." Dijorsanız, aradığınız fırsat ayağınıza geldi. Alice Harikalar Diyarında, Disneyland'in meşhur Big Thunder Mountain Railroad, Matterhorn

Bobsleds, Space Mountain ve Splash Mountain lunapark trenleri, hayaletli kök, Winnie the Pooh, Peter Pan ve Karayıp Korsanları, oyun içerisinde yer alan seçeneklerden bazları. E3'te -her nedense- büyük bir tanıtımı duyurulan oyun tamamen Kinect desteğiyle oynanıyor.



## KINECT SPORTS: SEASON TWO

**YAPIM RARE DAĞITIM MICROSOFT TÜR SPOR  
PLATFORM XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 2011'İN SON ÇEVREĞİ**

Kinect oyunları aile toplantılarında tombalanın yerini alacağa benziyor. Kinect Sports: Season Two, Kinect donanımıyla oynanan altı yeni spor oyunu sunuyor. Amerikan futbolu, beyzbol, tenis, kayak,

golf ve ata sporumuz cirit atmaca. Oyunlarda en büyük yenilik, eğlenceli ve yüksek kaliteli grafiklerin yanı sıra etkileşimli oyun kontrolleri. Yakında Kinect destekleyen yağlı güreş oyunu da görmek istiyoruz.



## KINECT FUN LABS

**YAPIM GOOD SCIENCE DAĞITIM MICROSOFT TÜR EĞLENCE  
PLATFORM XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 6 HAZİRAN 2011**

Eğer Xbox 360'ınız ve Kinect'iniz varsa Kinect Fun Labs evdeki küçük yaramazları meşgul etmenin en iyi yollarından biri. Fun Labs, tamamen Kinect kullanımı üzerine oldukça zekice hazırlanmış araçlardan oluşan bir eğlence paketi. Oyun

olarak adlandıramısmış gelmiyor; çünkü Fun Labs ile yapabilecekleriniz nispeten sınırlı. Kinect Me ve Bobble Head ile kendi görüntünüz üzerine Avatar'ınızı yapabiliyor, parmaklarınızla resim çizebiliyor ya da müzik çalabiliyorsunuz.

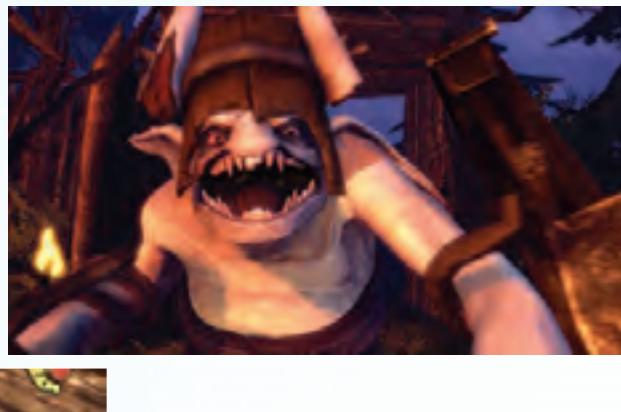


## KINECT STAR WARS

**YAPIM LUCASARTS DAĞITIM LUCASARTS TÜR AKSIYON  
PLATFORM XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 2011'İN SON ÇEVREĞİ**

Bir oyunun kontrolü tamamen oyuncuda olunca o oyunun kontrollerini anlatmak da kuşkusuz zor oluyor. Kontrolleri senelerdir yakından tanıdığınız eliniz ve kolunuz... İşte daha ne diyelim! Muhtemelen oyunun Star Wars temali olması nedeniyle Microsoft standındaki en uzun sırı Kinect Star Wars'ta idi. Elimizi ve kolumuzu sizin için hareket ettirmekten üşenmedik ve biz de Kinect Star Wars'u

test ettik. İlk başta saldırılı teknigine alışmakta zorlandıktı. Jedi karakterini canlandırdığınızda oyunda işin kılıçıyla saldırılı mesafesine girmeniz için her defasında hafifçe öne eğilmeniz gerekiyor. Diğer bir saldırılı tekniği, ellerinizle enerji atmaktır ki fuarın kalabalığından olsa gerek, bu konuda pek başarılı olamadık. Anlaşılan Jedi tekniklerimizi geliştirmek için daha 100 fırın ekmek yememiz gerekiyor.



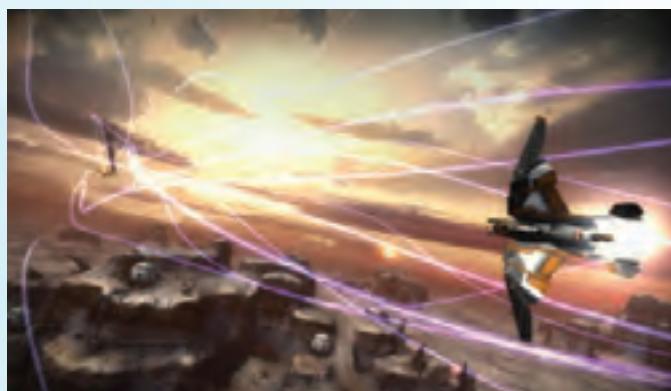
## FABLE: THE JOURNEY

**YAPIM LIONHEAD STUDIOS DAĞITIM MICROSOFT TÜR RPG**

**PLATFORM XBOX 360 ÇIKIS TARİHİ 2012**

Fable serisinin dördüncü oyunu, E3 2011'de kısa bir tanıtımla gün yüzüne çıktı. Fable: The Journey hakkında şimdilik bir şey söylemek çok güç. Önümüzdeki yıl E3 ziyaretimizde muhtemelen oynanabilir hale gelmesi bekleniyor. Oyunun yapımcılarından aldığımız bilgiye göre The Journey, tamamen Kinect

için geliştiriliyor. Geçtiğimiz yıl Fable III'te ilk dikkatimizi çeken, tamamen yeniden tasarlanmış üç boyutlu menü yapısı olmuştu. Oyunun tasarımcısı Peter Molyneux, bu defa radikal bir karar alarak oldukça beğenilen menü sistemini ortadan kaldırılmış.



## STARHAWK

**YAPIM LIGHTBOX INTERACTIVE DAĞITIM SONY TÜR TPS**

**PLATFORM PS3 ÇIKIS TARİHİ 2012**

Warhawk'ın devamı niteliğindeki Starhawk, uzaya ve gelecekte geçiyor. Warhawk'a eklenmesi düşünülen ancak sonradan oyundan çıkarılan tek kişilik oyuncu modu Starhawk'a nasip olmuş. Oyunun kontrolleri Warhawk'a benzeyen, en büyük farklılıkla oyunun geliştirilmiş yapay zekası ve yeni bölümde eklenen "kur ve savaş" (Build & Battle) sistemi. Bu sayede oyuncuya stratejik olarak istediği binayı savaş sırasında kurma imkanı sunuyor.

## TOM CLANCY'S GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

**YAPIM UBISOFT DAĞITIM UBISOFT TÜR FPS**

**PLATFORM PS3, XBOX 360 ÇIKIS TARİHİ MART 2012**

Serinin dördüncü bölümü Norveç'te, Orta Doğu ve Asya'da geçiyor. Ghost'lar Rusya'yı kontrol altına geçirmiş düşmanlara karşı savaşıyor. Oyunda komando, keskin nişancı, keşif uzmanı ve mühendis dört-lüsünden oluşan dört kişilik bir Ghost takımını kontrol ediyorsunuz. Oyunun büyük bir bölümü TPS modunda ilerliyor ve kamera, hassas atış gerektiren noktalarda FPS moduna geçiyor. Future Soldier'ın Xbox 360 versiyonunda silahınızı Kinect ile de kontrol edebiliyorsunuz.



## HITMAN ABSOLUTION

**VAPIM İO INTERACTIVE DAĞITIM SQUARE ENIX TÜR AKSİYON  
PLATFORM PC, PS3, XBOX 360 ÇIKIŞ TARİHİ 2012**

Siyah takım elbiseli ve kırmızı kravatlı seri katılımları, kendini E3 fuarında bir kez daha gösterdi. Enesinin açılık üzerinde barko- du bulunan Ajan 47, esasında bir seri katil değil, profesyonel bir suikastçı. Hitman oyunlarının beşincisi, E3 fuarında mu- azzam bir video ile tanıtıldı. Bu kez Ajan 47'nin sözleşmesinde mekan Chicago

olarak belirleniyor. Hikaye anlatımı hiç olmadığı kadar sinematik ve dramatik olarak ilerliyor. Hitman bu kez her zamankinden daha soğukkanlı. Bana inanmıyorsanız, bunu Ajan 47'nin sessizce camları çizerek girdiği evde düşünen kadın sorun.



## ARMA III

**VAPIM BOHEMIA INTERACTIVE DAĞITIM BOHEMIA INTERACTIVE TÜR FPS  
PLATFORM PC ÇIKIŞ TARİHİ 2012'NİN ÜÇÜNCÜ ÇEVREĞİ**

Taktiksel FPS oyununu bir sonraki aşamaya taşıymakta kararlı olan yapımcılar, Arma III oyunuyla neler yapabildiklerini E3 fuarında gözler önüne serdiler. Gerçekten gördüklerimiz, dudak uçuklatacak cinste gerçekçi grafikler ve inanılmaz bir savaş atmosferi idi. Helikopterler, tanklar,

askeri birimler, özel timler, yeşillikler arasındaki savaş alanları ve sonsuz olasılıkta savaş stratejileri ve savunma takımları. Oyunun çıkışmasına daha bir yıldan fazla süre var. Arma III'ü şimdiden görüp bunca süre beklemek zorunda kalmak haksızlık.

## PLAYSTATION VITA

Sony, 2009 yılından beri dedikodulara neden olan ve "ha çıktı, ha çıkacak" diye beklediğimiz yeni taşınabilir oyun konsolunu sonunda E3 2011'de resmen duyurdu. Orijinal PSP'ye benzer bir görüntüsü olan Vita, donanım özellikleriley PSP'den ayrılıyor. Vita, beş inç boyutundaki dokunmatik, OLED ve 960 x 544 çözünürlükte ekran sahibi. Konsolda tek çekirdekli ARM Cortex-A8 işlemci ve SGX535 grafik işlemcisi bulunuyor. Ağıtının iki yanında yüz tanıma ve hareket takip etme özelliklerine sahip kameralar ve arkasında da bir dokunmatik panel bulunuyor. Kontroller ekranın iki yanındaki stick'ler ve 12 tuş ile gerçekleştiriyor.

Vita, iPad'lere benzer biçimde iki farklı modelle piyasaya sunulacak: 3G destekleyen model ve biraz daha ucuz olan sadece Wi-Fi destekleyen model. 3G modelinin ABD fiyatı 299\$, Wi-Fi modeli ise 240\$'dan satışa sunulacak. Vita ile gelen bir yenilik de Vita Card. PSP'de kullanılan UMD'lerin yerini tamamen yenilenen Vita Card alıyor. Duyurulan Vita Card'lar 2 GB ve 4 GB boyutlarındayken kartların %10'u oyunların kaydedilmesi ve oyun yamaları için kullanılacak.

Vita ile artık sadece yemekler değil, en sevdığınız oyunlarda tam istediğimiz hafiflikte olacak. Duyurulan ve duyurulmuş beklenen öncelikli oyunlara şunlar: BioShock Vita, BlazBlue: Continuum Shift II Plus, Broken, Call of Duty Vita, Dragon's Crown, Dungeon Defenders, Dust 514, F1

2011, Gravity Daze, Hot Shots Golf Next, Hustle Kings Vita, LEGO Harry Potter: Years 5-7, Little Deviants, LittleBigPlanet Vita, Michael Jackson: The Experience, ModNation Racers Vita, Mortal Kombat Vita, Mr. Ink Jet, Oddworld: Munch's Oddysee, Oddworld: Stranger's Wrath, Rayman Origins, Reality Fighters, Resistance Vita, Ridge Racer Vita, Rugby Challenge, Ruin, Shinobido 2: Tales of the Ninja, Silent Hill: Book of Memories, Smart As..., Sound Shapes, StarDrone, Street Fighter X Tekken, Super Stardust Delta, Top Darts, Uncharted: Golden Abyss, Virtua Tennis 4, WipEout 2048, WWE 2012.

## E3 ÖDÜLLERİ

<b>En İyi Aksiyon / Adventure</b>	Assassin's Creed: Revelations
<b>En İyi Dövüş</b>	Street Fighter X Tekken
<b>En İyi RPG</b>	The Elder Scrolls V: Skyrim
<b>En İyi Shooter</b>	Battlefield 3
<b>En İyi Spor</b>	FIFA 12
<b>En İyi Yarış</b>	Forza Motorsport 4
<b>En İyi PC</b>	Battlefield 3
<b>En İyi PS3</b>	Uncharted 3: Drake's Deception
<b>En İyi Xbox 360</b>	Gears Of War 3
<b>En İyi Grafik</b>	Battlefield 3
<b>En İyi E3 Videosu</b>	Assassin's Creed: Revelations
<b>En İyi Oyun</b>	Battlefield 3



■ Murat Karşılıoğlu

# blue JEan

## HER AY 3 DERGİ



**20  
POSTER**



# İnceleme

Bize bunu yapmayacaktın...

**B**u ay size "Duke Nukem Forever'ı inceledik!" demekten gurur duyuyoruz. Evet, biz de inanamıyoruz ama Duke Nukem Forever sonunda çıktı ve LEVEL'in haslama kazanlarından gezerken sündü kaldı. Takriben 14 yıldır beklediğimiz Duke Nukem Forever, eski şaaali dönemlerini mumla mı arar, kumla mı arar, orasını bilemeyeceğiz ama biz Duke Nukem Forever'ı aramaktan kurtulduk artık. Aklımızın bir köşesinde "Duke Nukem Forever çıktı mı, çıkacak mı?" diye

korteksimizi kemiren bir düşünce kendini sonsuzluğa doğru serbest bıraktı ve huzura erdi. Bizim yüzümüzü güldüren ve elimizden düşüremedigimiz oyunlardan biri inFamous 2 oldu. Hepimiz sevdik bu oyunu; ilk oyuna biraz baharat, biraz sos ekleyip aynen önlümüze koymalarına rağmen hepimiz beğendik.



## inFamous 2

Sana bir çarparım, bir de duvar çarpa!

78



84

### Duke Nukem Forever

Bre insafsız, bre mendebur! İnsan sevenlerini bu kadar bekletip de hayal kırıklığına uğratar mı?



90

### Red Faction: Armageddon

İnsan irkının kaderi bir kez daha sizin elinizde!



94

### F.3.A.R.

Korkunun tanımı yeniden yapılmıyor.

### Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağı-iyorsak iyiinin hakkını da öyle veriyoruz.



#### Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdığımız ödül



#### Gümüş

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



#### Bronz

8 - 8,4 puan alan oyunlara verdığımız ödül

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



**Dungeon Siege III**  
Yapım Obsidian Entertainment  
Dağıtım Square Enix  
Tür Aksiyon RPG  
Platform PC, PS3, Xbox 360  
Web [www.dungeonsiege.com](http://www.dungeonsiege.com)  
Türkiye Dağıtıcısı Aral

## Dungeon Siege III

Küllerinden doğmaya çalışan bir oyun

**B**u ara çok beklenen oyunların çıkma dönemine girdik gögütüyor. Duke Nukem Forever olsun, Alice olsun, geçmişte oyun dünyasına damgasını vurmuş ve hep devamı beklenen oyunlar artık piyasada. İlk iki oyunuyla hack & slash tarzındaki RPG severlerin gönülünde taht kuran Dungeon Siege ise sonunda bu karambolun arasında, yeni oyunuyla elime düştü...

### Aksiyon RPG

Evet, artık bu tabire fazlaıyla alışmamız gerekiyor. Daha önceki yazılarında da belirttiğim üzere, o bildiğimiz klasik RPG'leri daha uzun bir süre göremeyeceğiz gibi. Dungeon Siege III de (DS3) kendisini bu kervana katan oyunlardan bir tanesi olmuş. Oyunun senaryosuna göre "10th Legion" isimli bir birlük söz konusu. Yaklaşık 400 yıl boyunca topraklarına hizmet vermiş olan bu birlük ki aynı zamanda kan soyu, son kralın ölümünün ardından yaşayan halk tarafından dışlanmıştır. Jayne Kassynder isimli kötü karakterse etrafi bir güzel yok etmiş ve ne orman kalmış, ne de Legion. Bizse

bu lejyon denen zimbirtidan geriye kalan son safkanız. Amacımızsa... (Eh o kadarını da oynayıp görün.)

Bu aksiyon RPG içinde en çok canımı sıkan durumlardan bir tanesiyse yine karşı karşıya kaldım zira DS3'te herhangi bir karakter yaratma menüsü yok. Yani oyunun bize sunduğu dört farklı karakterden bir tanesini seçmek zorundayız. İkişi dişi, ikisi erkek olmak üzere dağıtılmış olan karakterler, aynı zamanda kendilerine özel sınıflara bölünmüş durumda. Kendilerinden birazlık bahsetmek istiyorum. İlk karakterim tam bir delikanlı olan Lucas Montbarron; kendisi kılıç - kalkan kullanma ve iki elli kılıç taşıma yeteneğiley ünlü. Giydiği ağır zırh sayesinde çok fazla darbeye maruz kalabiliyor. Anjali isimli hatun kişiye kendisini element formuna geçiriyor. Bu sayede ateş bazlı büyү ve yetenekler kullanabiliyor, ayrıca ileriki seviyelerde yardımına canavar çağırabiliyor. Reinhart Manx isimli karakterse oyunun belki de en farklı oynamışına sahip karakteri. Kendisi büyük konuda uzman. Özellikle Creation ve Destruction büyüleri kullandığı gibi, Entropic Magic'ten de anıyor. Katarina isimli karakterse oyunun menzilli silah sınıfı. Özellikle uzak menzildeki karakterleri rahatlıkla ortadan kaldırabilen Katarina, yakın dövüşte de kendisini savunabiliyor.

### Derinlemesine

DS3, yapı olarak serinin daha önceki oyunlarını birebir kopyalayan bir oyun değil. Aralarındaki en büyük benzer-



### Alternatif

Dragon Age II (9,0)  
Fable III (8,5)  
The Witcher 2: Assassins of Kings (9,2)



ilkse hızlı oyun yapıları. DS3'te oyun gerçekten çok hızlı ilerliyor, büyüler bir anda patlıyor, darbeler çok hızlı bir şekilde rakibe etki ediyor ve aynı hızda da ölünebiliyor. İşte bütün bu karambol anından sağlam çıkmamız için ilk olarak karakterimizi adam gibi geliştirmemiz gerekiyor. DS3'ün bize sunduğu üç farklı ana gelişim noktası var. Belirli seviyelerde kullanabildiğimiz Ability puanları sayesinde, karakterimizin dokuz farklı özelliğinden bir tanesini açabiliyoruz. Yine aynı seviyede harcamamız üzere bir adet proficiency puanı geliyor. Bu puanlara fazlasıyla kritik bir rol oynuyorlar oyunda. Her özelliğimizin arttırılmayı bekleyen iki adet farklı proficiency'si bulunuyor. Örnek vermek gerekirse; Sheild Pummel özelliği, rakibimizi %20'lük bir vuruş gücüyle itiyor. Eğer bu yeteneğin altında bulunan Burtal Pummel proficiency'ye yatırıymayarsak bu zarar puanına %20 daha ekleniyor ya da Impetuous Slam proficiency'si üzerine harcama yaparak vuruşumuzun %20 daha fazla ihtiyatla rakiplerimizi stun etmesini sağlayabiliyoruz. Her ability, toplamda beş puan üzerinden geliştirilebildiği gibi, bir yeteneği iki proficiency ile de geliştirebiliyoruz. Misal; üç Brutal Pummel, iki Impetuous Slam gibi. Son olarak da her birisini beş defa geliştirebildiğimiz talent kısmı bulunuyor. Buradan da critical hit'lerimiz %10 daha fazla zarar vermesi gibi yeteneklerimizi geliştiryorum. Dediğim gibi, her seviyede yeni ability gelmiyor ama her seviye atladığımızda bir adet proficiency ve talent puanı kazanıyoruz. Bu detayı açıklamamın yegane sebebiye oyunun çok güzel bir mantık üzerine yerleştirilmiş olduğuna işaret etmekti.

#### **Yakın dövüş**

Karakterimizin klasik hayat ve mana depolarının yanında bir tane de Power Sphare bulunuyor. Karakter resmimizin hemen altında bulunan bu küre, rakibimize saldırdıkça ya da mana harcayıp özel hareketler yaptıktan doluyor. Bize sağladığı katkiysa "Empower Attack", yani kullandığımız bir yeteneğimizi bir küre harcayarak olğandan 10 kat daha güçlü bir şekilde yapabiliyoruz. Bu durum da oyuna aynen yetenek sisteminde olduğu gibi çok güzel bir rotasyon sağlıyor; yani hiçbir zaman boş mana harcamış olmuyoruz. Savaştan bahsetmişken, oyunun başlarında bolca yalnız dolaşıyoruz ama sanmayın ki bu hep böyle sürüyor. Birazlık tahammül ederseniz DS3'ün RPG severlerin çok özlediği companion sistemini beraberinde getirdiğine tanıklık edeceksiniz. Companion karakterleri kontrol edemiyor olmamız büyük bir eksik bence ama üzerlerindeki eşyadan tutun da hangi yetenekleri kullanacaklarına kadar her şeyi biz belirliyoruz. Benim oyun esnasında en çok dikkatimi çeken yeniliklerden bir tanesi, RPG oyunlarının resmen düşmanı olan envanter sisteminde oldu.

Çok güzel ve her şeye rahat ulaşabilen bir envanterimiz olduğu gibi, buradaki bir sekme beni çok ama çok mutlu etti. Eğer acil para ihtiyacı varsa ya da üzerinizde daha fazla eşya taşıyamıysanız, o eşyayı transmute edebiliyorsunuz. Normal satış fiyatından çok daha az para getiriyor ama gerçekten oyun esnasında çok büyük yardımı dokunuyor.

#### **Biraz da şinanay**

DS3'ü böyle deli danalar gibi beklemiyordum. (O hak Diablo için saklı.) Fakat yine de umutluydum, kötü bir oyun da beklemiyordum. Yine de DS3 yaptı yapacağını ve beni mutsuz etmeye bağırdı. Neler mi mutsuz etti beni? Öncelikle o kılıç neden anime karakteri gibi sallıyor? Ne gereği var? Yeterince anime bazlı oyun var. Sonra companion neden? Yapsanız arkadaşım efendi gibi parti sistem! Bu kasıntı neye? Ha aksiyon RPG diyeorsunuz, ben yemem; bir yere kadar... Oyun yapısı çok hızlı olduğundan yakın dövüşü olmak oyuncuya çok büyük kolaylık sağlıyor gibi, diğer tarafтан büyük ya da menzilli silah kullanmak tam bir işkence. Çünkü düşmanlar arasında yanınızda bitiveriyorlar. Diyaloglar çok sıkıcı ve tek tüze, yetmezmiş gibi bir diyalogda önce "Hayır, yapmayacağım." dedikten sonra aynı NPC'yle bir daha konuşduğumda "Tamam, yapıyorum." diyebilmek fazlasıyla saçma geldi bana. Yani oyunun resmen alternatif bir senaryosu olamıyor bu ihtimaller bazında.

Anlayacağınız yine bir aksiyon RPG var karşınızda. Eğer hack & slash seviyorsanız ve Darkspore'u beğenmediyiniz, buyurun size yeni bir çitir cerez. Fakat buraya yazıyorum; böyle giderse ne RPG kalır, ne de bir şey. Hadi DS3 genelde hack & slash'tı ama diğer oyunlara ne demeli? Neyse, kendimi tutuyorum ve en azından çok daha kötü olabilirdi diye düşünüyorum. Hack & slash severlereye gün doğdu! ■ Ertugrul Süngü

#### **Dungeon Siege III**

- + Hızlı ve dengeli oyun yapısı, güzel tasarlanmış yetenek sistemi, harika müzikler
- Dağa taşa DPS, bir süre sonra sıkın tek düzle oyun yapısı

**8,0**

#### **Özel hediyeler**

DS3 oynarken girdiğiniz her yeri, samanlıkta iğne arar gibi arayın; çünkü her yerden bir hazine sandığı çikıyor. Fakat bu aramalarınızı daha detaylı yapın ki gizli bölmeleri bulun. Bulduğunuz bazı gizli bölmeler sonucu, oyun boyunca üzerinde kalacak artı özellikler kazanabiliyorsunuz. Oyun içerisinde buna "Deed" deniyor.



**İnfamous 2**  
Yapım **Sucker Punch**  
Dağıtım **Sony**  
Tür **Aksiyon**  
Platform **PS3**  
Web [www.infamousthegame.com](http://www.infamousthegame.com)  
Türkiye Dağıtıcı **Sony**



# İnfamous 2

## CANAVAR, YAKLAŞIYOR...

**N**ew Marais'te sıradan bir gün. "Ben ucube değilim!" diye bağırın sivil halkın, onları bastırmaya çalışan milisler ve yok gibi gösterilmeye çalışılan ucubeler.

Ben de bir ucubeyim kendi dünyamda. Yazı yazan, bina çizen, olduğu yerde dönen ve New Marais'te kendine yeni bir hayat bulmaya çalışan, basit bir "ucube"...

Empire City işgal altında. O korku dolu Amerikan filmleri var ya; işte oradaki gibi yıkımın eşiğinde. Hatta, yıkım artık Empire City'nin bir parçası.

Canavar orayı yok etti ve etmeye devam ediyor. Kimsenin onu durdurmayı gücü yok, benim bile... Her anlamda gücsüzüm. Gamepad'ı alıp televizyona fırlatsam, bilecek miymış onu durdurduğumu. Hayır... O orada, o kara kutunun içerisinde yaşamaya devam edecek ve her dakikam, onunla hesaplaşmak için geri döneceğim vakti yakalamak isteyen, basit birer sayılı olacak.

New Marais'te de gücsüzüm. Evet, adım Cole ve Raiden'dan az farklıym. O yıldırım tanrısydı, bense onun kadar kudretli olmasam da onun yeteneklerine sahip bir savaşçıyıym.

Milisleri sevmiyorum. Onlar da beni sevmiyor. Bana her dakika ateş ediyorlar, her dakika beni yerin dibine gömmek istiyorlar.

Şu anda onları göremiyorum. Yanında değiller, yakınında olduklarını düşünmüyorum. Haritaya bakıyorum ve bunu doğruluyorum. Güç parçacıkları bulmamışım. Canavarla karşılaşacaksam, onlara ihtiyacım var. Sezgilerimi kullanıyorum ve iki blok ötedeki bir binanın tepesinde bir tanesini görüyorum. Hızla oraya koşuyorum, bu sırada birkaç tane sivile çarpıp onları deviriyorum. Siviller... Onlar da beni sevmiyor. Bana taş atıyorlar, küfür ediyorlar, benden korkuyorlar. Ben, gücü kullanmayı seçtim. Eğer bu güç sahipsem, onu istedigim gibi kullanabileceğimi de biliyorum ve buna kimse engel olmasına da izin vermeyeceğime dair ant içtim.

Bir pencereye atlıyorum ve oradan bir başkasına. Uzunca bir süre "parkour" çalışığım için binalara tırmanmak benim için çocuk oyuncağı. İkinci kattaki pencerenin hemen yanındaki

boruya atlıyorum ve elektrik gücünü kullanarak kendimi yukarı itiyorum. Neredeyse çatıya ulaşmışken, üstüme ateş açılıyor. Milislere ait kocaman bir helikopter... Benim için problem değil. Kapatırım oyunu, yarın devam ederim. Cole için de problem değil. Sadece tek bir iyonik girdabı bakar. Sonuçta o, artık Canavar'la yüzleşmeyi kafasına koymuş olan, hırslı ve güçlü bir kahraman...

### Ucubesin, ucubeyim, ucubeler

Bir kere Nihat Doğan daha fazla konuşmasın, iyonik girdabı onun kafasına atacağım yoksa. (Sonunda kurtulduk ondan! Yoksa asıl şimdî mi yandık?! - Şefik) İkincisi de şu ki ilk oyunda hakkında methiyeler düzülen "Beast", yani Canavar, yeni oyundaki en büyük düşmanımız. Amacımız onu durdurmak ve şehrin sağına soluna elektrik sağlayacağız diye de bir ton yol kat etmiyoruz. Ne var ki bu defa işimiz daha zor; çünkü adım adım New Marais'e doğru yaklaşan Canavar'ı yenebilecek kadar güçlü değiliz. Bunun için çeşitli taşları toplamalı ve envanterimize farklı güçleri dizmeliyiz.

Cole, ilk oyundan tanıdığınız arkadaşımızdan pek az farkı. Yine elektrik gücüyle etrafı yakıp yıkıyor, yine havada süzülüyor ve yine "Amp" adındaki silahıyla, düşmanlarını yakın dövüşte yerle bir ediyor... Bir saniye. Amp yeni ve burada bir açıklama girmek gerek.

İnfamous'un oynanışını bir hayli değiştiren, önemli bir silah Amp. Sürekli elektrik yaydığı için hiçbir silah taşıyamayan Cole, en yakın arkadaşı Zeke'in tasarımları olan Amp adındaki uyduruk görüntülü silahı, bir sopa gibi kullanabiliyor. Elektrik şarjıyla yüklü olan bu kalın ve demir çubukla düşmanlarınıza tekme tokat girişme şansı yakalıyorsunuz yeni oyunda ve Cole'un bu silahla yapabildikleri, hiç de küçükşenecék gibi değil.

Kare tuşyla kombosuna başlayan kahramanınız, yeni güçler açıldıka bu komboları daha da uzatıyor ve Üçgen tuşıyla harekete geçirebileceğiniz bitirme hareketiyle güzel bir finale bağlıyor. Özellikle ucubelere karşı elektrik harcamak yerine, yakın ►



LEVEL 79



► dövüše girmek çok mantıklı. Milislere karşıya elektrik saldırılan daha iyi işliyor; çünkü geri zekali milisler, tam 20 santim önlörinde dursanız bile size roket atacak kadar cesur. Bunun pompalı tüfek taşıyanı var, bomba atanı var... Siz siz olun, milislere gerekmedikçe yaklaşmayın. Bir de sanıyorum ki oyunda bir bug var ve çok yersiz yere, bir milisle yakın dövüše girerken ölebilirsiniz.

Milisler ve ucubeler dışında, yağmacılar da başınıza bela oluyor. (Bir de helikopterler) Yağmacılar, güçlü ucubelere deniyor ve hayır, bu isimleri ben uyduruyorum. Oyunun Türkçe çevirisinde, İngilizce duymaya alıştığımız birçok isim garip bir hal almış ve elin yarı>tagına ucube demek, beni de bir süre zorladı.

Neyse, devam edelim... Yağmacıların yerin dibine girip yakınında belirerek sizi yere yapıştırma çalımı da var, kocaman bedeniyle etrafta dolaşıp size asit dolu toplar atanı da var. Hepsine karşı farklı bir strateji işliyor ve bunları da hemen keşfetmeyorsunuz. Örneğin; zırhla kaplı bir yaratığa gidip sopayla vurmak olmaz. Fakat baktınız, ağızını açıp baktıkım anlamsız hareketler yapıyor, atın elektrik bombasını içeri, görsün gününü şerefsiz! (Beni birkaç kez öldürdü bunlar da; biraz gerginim.)

Oyunu oynarken söyle bir hisse de kapılmadım değil: İlk oyun zorken, bu oyun daha kolay. Cole ilk oyunda -benim yeteneksizliğimden dolayı- sadece sanıyorum- yerden kalkamıyordu. Sürekli bir olme halindeydim ama bunda, şehrin elektrik almayan kışının aşısı zor olmasının da katkısı büyük. Yeni oyunda yine yan görevleri yaparak bölgeleri daha güvenli hale getiriyorsunuz fakat ilk oyundaki gibi radikal bir değişiklik de olmuyor.

Diyeceğim o ki düşmanlarınızı nasıl yeneceğinizi hemen öğreniyorsunuz, telaş etmeyein. Sizi asıl telsahlandıracak olan, bu oyuncunun başından kalkmak için vereceğiniz mücadele olacak.

#### Şehrin yeni yüzü

New Marais bayağı büyük bir şehir ve oyuncunun başında her kısımı ulaşamaiyorsunuz. Şehirde yapabileceğiniz bir ton da iş var ve bu sayede oyunda senaryoyu tamamlamadan da bir ton işe meşgul olabiliyorsunuz.

New Marais her zaman hareketli, her zaman bir şeyler oluyor. Ayrıca mimarisinin de ilk oyuna göre farklılık gösteriyor. Yine her binanın tepesine çıkmak için tonla çıktı sunuyor fakat bu defa, binaların balkonlarını yıkıyor, çeşitli yapılarla zarar vererek

#### Kendi bölümünü, kendin tasarıla



Bazı oyunlar son derece lüksüz bir şekilde "Level Editor" adı altında, kendi bölümünü yaratmanıza olanak tanıyan birtakım araçlar sunar. Bu oyunlar genellikle basittir, grafiksel olarak pek karmaşık değildir ve yarattığınız bölüme bir kez baktıktan sonra, oraya geri dönmezsiniz. inFamous 2'de böylesine bir seçeneğin olduğunu görünce de nasıl şaşırdığımı siz düşünün...

Evet, inFamous 2 tam teşekkülü bir bölüm tasarım sistemi getiriyor ötürüze. New Marais'e söyle bir bakın. Binalara, halka, düşmanlara, coğrafyaya... İşte gördüklerinizi birebir kendi bölümlerinizde kullanabiliyorsunuz. Bu bölümlere yan görevler eklemek, düşmanların sayısını belirlemek, binaların ne tipte olacağını karar vermek hep size kalmış.

Bir bölüm yaratıktan sonra bunu PSN üzerinden paylaşma da sunabiliyorsunuz. Diğer oyuncular sizin bölümlerinizi indirip bunları tecrübe edebiliyor ve başarılarına göre puan da kazanabiliyor. Eğer gerçekten iyi bir bölüm tasarlarsanız, eseriniz iyi puan alarak listede kısa sürede yükseltebilir ve PSN'de ün sahibi olabilirsiniz.

düşmanımızı şartaştıralım.

Oyunda yine iyi veya kötü taraf olacağımıza biz karar veriyoruz. Şayet ki ilk oyuncunun kayıt dosyasını saklıyorsanız ve oyunda biraz ilerlediyseniz, oradaki seçimleriniz de yeni oyuna taşınabiliyor. (İstememeseniz, sıfırdan da başlayabiliyorsunuz.) Ben oyunu, bayağı iğrenç bir insan olarak bitirmiştüm. Halkı tekmeleye tekmeleye bir hal olmuşum ve Empire City beni aforoz etse yeriyydi. Dolayısıyla yeni oyuna da kötü tarafta başladım ve ekstradan da elektrik enerjisine sahip oldum.

Şimdilik, eğer siz de oyunu kötü tarafta oynamaya niyetlenirsiz, şehirdeki herkese rahatça saldırılabilirsiniz. Halkı tartaklamak, polislere saldırmak, yaralıların hayat enerjisini çalmak... Açıkçası iyi tarafta olmayı daha güç buldu; çünkü bunu yapmak için daha dikkatli davranışınız gerekiyor. Bir iyonik girdap yolladığınızda, izleyiciler de buna kapılıyor ve bir anda New Marais halkı size sinir olmaya başlıyor.

Bir taraf seçmek, senaryoya etki ettiği gibi sahip olduğunuz güçleri de etkiliyor. Kötü tarafın güçleri tam anlamıyla etrafi dağıtmaya yönelik, iyi tarafın güçleri daha kontrollü ve insanları iyileştirmeye yönelik güçler içeriyor.

Konudan konuya atlarken, şehirde neler yapabileceğimiz konusunu geride bıraktık. Hemen geri dönersek, üç tip



#### Alternatif

- Grand Theft Auto IV (8,0)
- Prototype (7,5)
- Saints Row 2 (8,8)

■ Amp'i kullanmakta  
çekinmeyin; vurun düş-  
manların kafasına, gitsin...



göreve çıkabileceğimizi görüyoruz. Bunlardan ilk ve en çok karşılaşacağınız, anlık olaylar. Mesela kötü tarafa hizmet etmek adına göstericileri durdurabilirsiniz. Sokak sanatçılara saldırmak da olası. Ya da devriye gezen polislerin kafasına bir tane araba çarpmak da eğlenceli olabilir.

İyi taraftan puan kaldırımk içinse çeşitli soygunları durdurabilir, yaralıları iyileştirebilir veya güç parçacığına bağlı bombaları etkisiz hale getirebilirsiniz.

Bu anlık olayların yanında, haritada sarı bir ünlem olarak gözüken yan görevleri yaparak yüksek DP puanlarına ulaşmak mümkün. Ayrıca her yan görev, kapalı güçleri açmak ve şehrin o bölgelerini daha güvenli hale getirmekte de aracı rol oynuyor.

Yine DP puanı kazanma maksadıyla ve senaryonun arka planında neler olduğunu anlamak amacıyla, kayıt cihazı takılı güvercinleri yere indirmek isteyebilirsiniz. Bunlar mini haritada mavi bir kuş sembolüyle gösteriliyor ve toplamda 29 tane bulunan kayıt cihazlarının her biri, 50 DP değerinde. (Hiç de fena değil.)

#### Daha çok puan, daha çok güç

Elektrik gücümüz var ve bunu kullandıkça gücümüz azalıyor. Daha uzun bir enerji çizgisi için şehirdeki güç parçacıklarını ele geçirmeniz lazım. Güç parçacıklarının yerini R3 tuşuna (L3 de olabilir; emin olmadım bir an.) basarak haritada gösterebiliyoruz. Mavi birer nokta olarak gözüken bu parçacıkların 20 tanesi, bir tane enerji noktası demek. Ne kadar çok enerji noktası, o kadar çok elektrik saldırısı. Güç parçacıkları aynı zamanda sivil halkın üstünde de olabiliyor. Kötü taraftanız bunları almak çok kolay; o sivil öldürün ve parçacığı kapın. İyi tarafta olmak istiyorsanız da bu sivil yaralayıp parçacığı aldıktan sonra iyileştirebilirsiniz. Ayrıca güç parçacığına takılı olan bombaları etkisiz hale getirmek de iyi tarafa hizmet ederken güç parçacığı kazanmanın bir başka yolu.

Bulduğunuz güç parçacıkları da dahil olmak üzere, şehirde yaptığıınız her türlü hareket DP puanına denk oluyor. Ana görevler 500 DP veriyor. Yan görevler 100. Kayıt cihazları 50, güç parçacıkları 5, sivilleri iyileştirmek veya yaralamak 1. Savaşırken de DP kazandığınızı düşünürseniz, her yerden puan aktığını anlırsınız.

Peki bu DP puanları ne işe yarar? Tek bir

ise yarıyor ve o da yepeni güçleri satın almak! Tabii ki DP puanı biriktirdiniz diye, anında her türlü gücü satın alabileceğinizi sanmayın. Oyunun başında, belirli güçleri almak için çeşitli hareketler yapmanız isteniyor. Misal, bir yerden sarkarken beş tane düşman öldürmek... Eğer bunu yapamazsanız, puanınız yetse bile o gücü alamıyorsunuz. İlerleyen zamanlarda da belirli sayıda yan görev yapmış olmanız isteniyor veya bir önceki gücün satın almanız. Senaryonun ilerleyişine göre de açılan birçok güç bulunuyor.

infamous 2'ye özel yeni hareketimiz, "yonik girdap"ın çalışma prensibi de biraz ilginç. Bu saldırın, sizin elektrik enerjinizden yemiyor, farklı bir alandan güç istiyor. Bu gücü açtıktan sonra, bazı düşmanlarınızdan mor birer enerji topu düşüyor. Cole başlarında bundan bir tane taşıyarak, sadece bir tane yonik girdap saldırısı yapabiliyor. İlerledikçe DP puanı harcayarak, toplamda üç tane yonik girdap saldırısı yapacak kadar enerji taşıyabiliyorsunuz.

İyonik girdap hayat kurtaran bir silah ve özellikle grupça saldırın milislere karşı çok etkili. Eğer hedeflemeyi iyi başırsızsanız, helikopterleri de tek bir hortumla indirebiliyorsunuz. Boss'lara karşıya ben etkili kullanamadım, belki iyi denk getiremediğimden...

#### Saatler...

Gitmeden önce size oyunun tam anlamıyla Türkçe desteği sahip olduğundan da bahsetmek isterim. Killzone 3'ten iyi olmasın, infamous 2'deki Türkçe seslendirmeler de gerçekten çok iyi. Her ne kadar seslendirmeler biraz derinden geliyor olsa da birebir çeviri yapılmamış olması ve halkın, Türklerle daha uygun bir konuşa tarzına sahip olması çok hoşuma gitti. Oyunu mutlaka ama mutlaka Türkçe oynamalısınız, o kadarını söyleyeyim.

Son cümlelere gelirsek... Yan görevleri, uçan kuşuydu, polis devriyesiydi derken, oyunda bayağı uzun bir zaman harcadım; hatta Şefik'e söyle bir mail attım bir ara: "Şefik, infamous 2 oynamaktan yazı yazamıyorum. Elveda." (Sakin bir daha böyle bir şaka yapmal - Şefik) Oyun beni bu denli esir aldı ve tekrar başlayıp bir de iyi tarafta bitirmek için sabırsızlanmıyorum değilim. Üstelik Nix'in peşinden koşum, Sub-Zero'nun güçlerine sahip Kuordan da ayrı kaldım. (Kötü veya iyi taraf seçiminize göre, bu iki bayandan bir tanesi sizle yakınıyor ve oyunun sonlarına doğru, onlardan bir tanesinin güçlerine de kavuşuyorsunuz.)

Şu sıralar PS3'e alınabilecek en iyi oyunlardan bir tanesi olması vesilesiyle ve okulların da tatil girmesiyle birlikte, infamous 2'yi almamanız için hiçbir neden göremiyorum. O yüzden sevgili dostlarım, paraya kıyma ve bu oyunu alın. Pişman olana yonik girdap bedava!

■ Tuna SENTUNA

#### inFamous 2

+ Eski, eğlenceli oynanış. Daha fazla elektrik gücü, daha fazla eğlence! Kendi bölümlerinizi de yapabiliyorsunuz; söylemiş miydim?

- Cole bazen isteğinizi dışında hareket edebiliyor. Özellikle Cole sürülsürken, Sixaxis kontrolleri olabiliirdi.

8,8





Yapım Grasshopper  
Dağıtım Electronic Arts  
Tür Aksiyon  
Platform PS3, Xbox 360  
Web [www.shadowsofthedamned.com](http://www.shadowsofthedamned.com)  
Türkiye Dağıtıcısı Aral



### Zorluk

SotD baştan sonra eğlenceli bir oyun. Özellikle iyi durumda İngilzceniz varsa ve de İngilzce jargon'lara hakimseniz baya güleceksiniz demektir. Bu durumun ilk olarak karşımıza çıktığı noktaya oyunun zorluk seviyelerinin isimleri oldu. Normal zorluk seviyesinin ismi; "Demon Hunter"ken, kolay seviyenin ismi; "Lemon Hunter" bilmem anlatabildim mi?



# Shadows of the Damned

Karanlıktan korkar mısınız?



### 0 bir silah!

Takip ettiğimiz kız arkadaşımızın peşinde cehenneme giriyoruz ama yalnız değil; yanımızda silahımız da bulunuyor. Fakat o bir silahтан çok daha öte! Çünkü onun bir adı var; Johnson. Kendisi daha önceki cehennemden kaçmış bir zebani ve bize hizmet ediyor. SotD belki de en büyük farklılıklarından bir tanesiyle burada devreye giriyor. Johnson bir değişken ve "Boner" isimli tabancamıza, Teether isimli makineli tüfeğimize ve "Skullcussioner" isimli pompalı tüfeğimize dönüşebiliyor. Hatta bir yandan meşale görevi gördüğü gibi, bu formattayken düşmanlarımıza sopalamamıza bile imkan veriyor. Nitelik oyunu başında kendisi sadece boner formatında ve yok ettiğimiz büyük zebanilerden (Boss desek de olur.) düşen mavi kristaller sayesinde yeni silahlara dönüşebilme özelliğini kazanıyor. Kristal demişken konuyu birazcık açmak istiyorum. SotD içerisinde topladığımız mavi kristallerin işlevinden bahsettirm. Bir diğer cins olan kırmızı kristallerse oyunun bir başka can alıcı noktasını oluşturuyorlar. Bulduğumuz her bir kırmızı kristal, upgrade menümüzdeki seçeneklerden bir tanesini yükseltmemize olanak tanıyor. Upgrade'lerse ne çok fazla, ne de çok azlar ki beni fazla mutlu etmeye başarırlar. Mesela boner tabancamızın damage, reload speed ve capacity upgrade'leri bulunuyor ve her birinin beş seviyesi mevcut. Yine de birçok silah üzerinde uzmanlaşmak ve de yeterli canı olan bir karaktere sahip

### Kahraman

Pek tabii her aksiyon oyununda olduğu gibi SotD'de bir adet kahramanımız mevcut, oturma iznini almış oyunun içerisinde gününü gün ediyor. Adı Garcia Hotspur ve kendisi bir Demon Hunter, yani zebani peşinde koşan bir kimse. Klasik bir senaryoya açılıyor oyun; çok sevdigimiz Paula isimli sevgilimizi tuzağına düşüren Flaming denen zebani, bizi bir güzel gaza getiriyor ve peşinden cehennemin dipsiz kuyularına atlıyoruz. Yalnız işin güzel tarafı, oyunu henüz başında yaşadığımız bütün bu olaylar arasında, bir yandan da tutorial görevleri çok hızlı bir şekilde tamamlıyor olmamız. Kendimi tam oyun başladi, çok da banalı gibi bir moda sokacakken, bir anda daha önce görmedigim bir sunumla karşıma çıktı SotD; meğerse oyun daha yeni başlıyormuş...

Bu oyunu oynarken gerçekten de en çok dikkatimi çeken SotD'in oyuncuya sunulmuş şekli oldu ve beni oyunculuk sektöründe bir şeylerin değişmeye başladığı konusunda bir hayli uyandırıldı. Bu uyanış bakın daha ne kadar devam etti...



### Alternatif

F.3.A.R. (7,5)  
Nocturne (-)  
Resident Evil 5 (7,7)





**Yazımda da bahsettiğim gibi;  
karanlığın içerisindeki düş-  
manlar tamamen ölümsüzler.  
Karanlığı kovsak bile, kendi-  
lerine en az bir kere ateş ile  
yaklaşmamız gerekiyor ki büyü  
bozulsun. Yoksa işimiz biter...**

**İşte Garcia Hotspur... Elimiz-  
deyse şu anda meşale formun-  
da olan kurukafa Johnson var.  
Birazdan karanlık tarafından  
ölümüş kılınmış düşmanımı-  
za ateş ile vurarak, bu ölüm-  
süzüğe bir son vereceğim.**

olmak istiyorsanız, bolca kırmızı kristal toplamanız gerekiyor. Bu kristallerse ya genelde içerisinde bulunduğu bölgelerin kör noktalarında bulunuyorlar ya da haritanın ortasından aldığımız bir eşyayla, geride kalan bir kapıya açtığımız taktirde ele geçirilebiliyorlar. Bir de beyaz kristaller var ki onlar oyuncunun her yerinde. Öldürdüğümüz her düşmandan çıktıları gibi, etraftaki kutuları kırmak suretiyle de kendilerine ulaşabiliyoruz. Fakat buradaki asıl kritik olan beyaz kristallerin başka materyallere dönüştürülebilmesi. Nasıl mı? Tabii ki Christopher sayesinde!

#### Kristal yiyen zebani

Ne yalan söyleyeyim; başlık da doğru isim de. Christopher oyunun birazcık ilerlerinde karşımıza çıkan efsane bir karakter. Kendisini beyaz kristallerle beslediğimiz taktirde bize bolca mermi ve hayat iksiri verdiği gibi; 75 beyaz kristal karşılığında bir adet kırmızı kristal vermesi, onun ne kadar değerli olduğunu sanıyorum anlatmaya yetecektir. Oyun genel olarak fazlaıyla kan ve vahşet içeriyor. Malum cehennemdeyiz ve peşimizde envai çeşit yaratık kol geziyor. Kendilerinin en zayıf noktasında ışık... Oyun içerisinde gördüğümüz keçi başları, hükümettikleri bölgeleri aydınlatma görevi üstleniyorlar. Bu sayede karanlığı kovabiliyoruz. Karanlık SotD'un en önemli ve oyuna en çok fark katan noktası. Oyunun birçok yerinde etrafımızı kaplayan karalık içerisinde, hayatı kalma süremiz bir hayatı kısır. Bu durumdan kurtulmak için en yakındaki keçi kafasını bulmamız gerekiyor. Fakat dikkat; bazı düşmanlar bu kafaları alıp, başka yerlere kaçırabiliyorlar ki bu durumun oyuna kattığı heyecanı ve sürükleyiciliği size anlatamam. Karanlığın sebep olduğu bir diğer sorun; birçok bölgenin ve boss'un zayıf noktalarının sadece içerisinde girdiğimizde görülebiliyor olması. Biz bu karanlığın içerisindeken normal düşmanlarımızın ölümsüz olmaları gerçekçiye bir anda bütün denklemleri değiştiriyor ve oyuncuya çok daha hızlı olmaya ve aynı zamanda soğukkanlı olmaya davet ediyor... İşte sevgili okur ben buna gerilim derim!

#### Bilmece

SotD içerisinde irili ufaklı bulmacalar da barındırıyor demek

isterdim ama işler burada pek öyle yürümüyor. Bizim işimiz karşımıza çıkan bölgelerdeki karanlığa karşı gelmek ve bunu yaparken envai çeşitli yere girmek. Yani oyunun harita mantığı aslında bir yapbozdan ibaret. İlk başlarda oyuncuya garip gelen bu durumu ilk saat içerisinde atlatabiliyoruz. Boss savaşlarıyla oyuncunun bir diğer güzel yanı. Benim ve emimin ki birçok oyuncunu nefret ettiği tek fazdan oluşan ve kısa sürede biten boss savaşlarından eser yok SotD'da.Çoğu boss birkaç fazdan oluşuyor ve oyuna çok büyük bir fark katıyor.

Benim gözümdeki en büyük eksikleriye oyuncunun tek düz kalan grafik yapısı oldu. Bir oyunun yine kaplama tarzi grafiklerle karşımıza çıkması birazcık üzücü beni. Karakterimizin animasyon fakiri olması bir yana, düşmanlarımızın sürekli aynı hareketleri yapıyor olması fazlasıyla can sıkıcı. Karakter demiesen de değiştirmek istedim; klasikleşmiş kahraman modelinden sıyrılmaya çalışıyma derken, çok yetersiz ve ne olduğu belli olmayan bir karakterle karşımıza çıkmış yapımcı firma. Yani adamın ne olduğunu bilseydik de oynasaydık bari dedim bir noktada. Son olarak oyun içerisindeki sınırlamalar ve çevre ile etkileşimin fakirliği dönem dönem oyundan sıkılmama sebep oldu. Kısacası her zaman ne yapmam gerekiği gün gibi ortadaydı.

SotDlarındaki düşüncelerim iyi yönde; çünkü uzun zamandır böyle farklı fikirlerle dolu ve bir o kadar da esprilerle bezenmiş bir aksiyon oyunu oynamamıştım. Oyun yapısında ufak bir iki düzenleme daha olsaymış, açık ara bu yılın en başarılı oyunlarından bir tanesi olurmuş. Yine de dikkat; eğer kan görmeye dayanamıyorsanız bu oyundan uzak durun! ■ **Ertuğrul Süngü**

#### Shadows of the Damned

- + Farklı oyun yapısı, aksiyon oyunlarına yeni bir bakış açısı getirmesi, kaliteli gerilim kurgusu
- Donuk grafikler, ne yapacağımızın belli olması

**8,4**



## Kabahat

Oyunun bazı kısımlarında hiç beklemediğiniz seylerle karşılaşabilirsiniz. Örneğin Duke, tuvaletleri ve pisuarları kullanabiliyor ve oyunun bir yerinde, bir tuvaletin içinde bir şey buluyorsunuz. Hatta bunu alıp atabiliyorsunuz bile. Bu kahverengi şeyin ne olduğunu buraya yazamayacağım şuan fakat Duke, bu cismi her tuttuğunda komik yorumlar yaparak, olayın aslında ne kadar saçma olduğunu da vurguluyor.

# Duke Nukem Forever

## Rest in Pieces

**H**eyecan bastı, yazamıyorum! "Yıllar süren bekleyiş sona erdi!" gibi cümleler kurmak istiyorum, içim el vermeye. Gözlerim kapanıyor, açılıyor, başım dönüyor, yuvarlanıyor... Akıl sağlığım yerinde değil.

Bir rivayette göre, Duke Nukem Forever'in yapımı başladığında, bu oyunun hiçbir zaman tamamlanamayacağı biliniyormuş ve o yüzden de "sonsuzda dek" dercesine, Forever takısı getirilmiş. "Haydi lan, olur mu öyle şey?" demiştim fakat aylar yılları, yıllar desteleri kovaladıkça bu garip şehir efsanesinin gerçekliğine ben bile inanır hale geldim.

İşin içine Gearbox Software ve 2K girmeseydi, Duke Nukem'ı daha da göremedik aramızda asla bakarsanız. Skeç çalışmalarıyla, asırlar öncesinden kalma grafik motoryla, olduğu yerde yatmaya devam ederdi.

Şöyledir bir şey var ki ben 2K'in yerinde olsam, elimdeki tüm iş gücünü Duke Nukem'a yönlendirdim. Bunu para kazanmak için değil, bir efsaneyi canlandırmak için yapardım. Bakın Netherrealm Studios Mortal Kombat'ı nasıl, özünü aynen koruyarak yeniden oyun dünyasına kazandırdı... İşte Duke Nukem Forever'da da bunu görmeliyidik. Hatta o kadarını bile değil, Duke'un ve bu kadar sene bekleyisin hatırlına, gerçek bir şaheser olmalydı karşımızda...

### Eat shit and die

Duke asidir. Esprilidir. Güçlüdür. Kadınlarla arası her zaman iyi olmuştur. Kavgaya bir kez karışır, iki kez galip çıkar.

Silahları sever. Kadınları da. Uzaylıları veya saygısız olanları sevmez, asla arkalarında durmaz. Veya bir kez durur, onlar iki kez düşer.

Duke, akılda kalıcıdır. Bir kez gördükten sonra, onu kolay kolay unutamazsınız. 14 yıl kadar beklersiniz, yine onunla tanıştığınız ilk günkü kadar samimi gelir göründüsü. Duke size bir kez gülümser, iki kez keyif alırsınız...

Böylesine ünlü bir karakter olmasındaki önemi nedenlerden bir tanesi de 14 yıl önce dünyayı kurtarmış olmasıdır kuşkusuz ki. Domuz görünümü uzaylılarından, daha çirkin yaratıklarına kadar birçok istilacı garip varlığı yok etmiş, kalanları da geldikleri yere postalamıştır ünlü kahramanımız.

Duke Nukem 3D bu şekilde sonlandı. Normalde bu deince beğenilen bir oyunun devamı birkaç sene içerisinde mutlaka gelmeliydi ama öyle olmadı. Seneler geçti ve bu

sırada, oyundaki zaman da ilerledi. Duke, bizim görevmediğimiz, haberlerini almadığımız kendi evreninde yaşamaya devam etti. Dünya, onu büyük bir kahraman olarak adlandırdı, onun için müzeler inşa etti, oyuncaklarını yaptı, kitaplarını çıkarttı... Duke, dünyanın en ünlü ismi oldu. Geçen seneler boyunca herkesin hayranlığını kazandı fakat Amerikan liderleri ona her zaman daha ihtiyyatlı yaklaştı. Ayarsız güç kullanması gerektiğini fısıldadılar ona. Dikkat etmesini söylediler. Bir kez daha dünya istila altında olursa, güç kullanmadan önce konuşmasını tembihlediler.

Ve sonra bir gün, Duke malikanesinde (Şato diyelim.) zaman geçirirken, dev bir uzayı, bir Amerikan Futbolu sahasına iniş yapıyor. Yerden bir Devastator'ı kaptığımız gibi yaratığa saydırıma başlıyoruz. Yaratık ölüyor, gözünü çıkartıp bir tekme savuruyoruz. Şuut ve gol! Duke'un oynadığı oyunda başarılı olmuş oluyoruz. Duke gamepad'ı yerine koymak için indirirken, kadrain alt kısmından iki tane hoş bayan başarıyor. "Umarım zevk almışsınızdır..." diyorlar fakat bahsettileri konu, bambaşka...

Güzel başlangıç, değil mi? Benim hoşuma gitti. Duke'a ve Forever takısına yakışan türde bir düşünce tarzı. Duke bu olayın ardından yerinden kalkıyor ve pencereye doğru yöneliyor ve o da ne?! Devasa bir uzay gemisi şehrin tam tepesinde durmaktadır. Başkan'dan ve Genelkurmay'dan uyarı geçmiyor: "Sakın uzaylılara saldırma! İyi niyetli olabilirler..." Duke buna ne kadar inanmasa da kısa bir süreliğine inanmış gibi yapıyor fakat çok geçmeden, istila başlıyor...

### I got balls of steel

Duke uzaylılara karşı. Konumuz bu. Daha azı veya çoğu kesinlikle yok. Oynamışta da durum farklı değil. Uzayı görürsen vur. Daha büyüğünü görürsen, daha iyi bir silahla vur. Daha da büyüğülarına çıkışsa... Önce saklan ve sonra işini bitir. Olay bu kadar netken, hata yapma olasılığınız da yok sanıyorsunuz ama yanlışsınızuz. Duke bir kahraman lakin ölümsüz değil.

Yıllar Duke'un hareketlerinde ►

Yapım Gearbox Software / 3D Realms  
Dağıtım 2K Games  
Tür FPS  
Platform PC, PS3, Xbox 360  
Web [www.dukenukemforever.com](http://www.dukenukemforever.com)  
Türkiye Dağıtıcı Aral





► hiçbir değişiklikle yol açmamış. Duke hala bildığınız, fabrika çıkışı özelliklere sahip bir adam. Alaycı davranışlarıyla, düşmanlarını en basit şekilde öldürmeye çalışıyor. Oyunun hemen başlarında, bir asker ona Halo'daki arkadaşların gjidiği tarzda bir zırh öneriyor fakat Duke bu teklifi geri çevirerek, zırhın "fifiler" için olduğunu vurguluyor.

Zırhlar, enteresan ekipmanlar, puanlar, sağlık paketleri... Bunları düşünmeyin bile. Bu oyunda dikkat etmeniz gereken tek şey karşınızda bir düşman var mı ve onu ne kadar hızlı öldüreceksiniz –ki Duke Nukem'i sevmemizi sağlayan unsur da her zaman bu olmuştur.

Yine eski formata uygun olarak oyunumuz bölümlere ayrılmış. Bir sonraki bölüme nasıl geleceğimiz, ne zaman geleceğimiz belli değil. Yolunuzu ilerleyip düşmanlarınızı öldürürken, hikayenin gerektirdiği şekilde, bir yere doğru ilerliyorsunuz ve ekran kararriyor, diğer bölüme geçiyorsunuz.

Bu çok saçma bir tasarım. Nasıl biliyor musunuz; bazı şarkılar vardır, şarkının sonunu nasıl getireceğini bilememiştir sanatçı ve melodi sürerken ses yavaş yavaş azalır ve şarkı sizin hiçbir zaman bilmeyeceğiniz bir yerde biter. Duke Nukem'daki bölüm geçişlerinin de bundan hiçbir farkı yok. Bir kordorda yürüken veya bir kapağı açıp atladığınızda bir bakıyorsunuz, orası aslında bölüm sonu... Tamam, bir Modern Warfare akıcılığı da beklemiyorum ama bu nedir? Bu devirde olacak iş değil! Protesto ediyorum –ki bu, protestolarımın başlangıcı.

#### Groovy

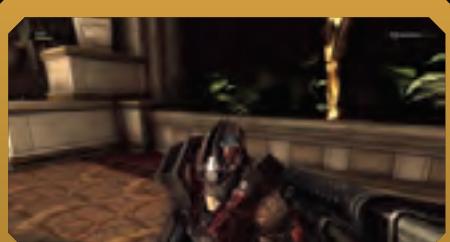
Bölümlere ayrılmış bir oyunla problemim olmadığını hatırlatarak ve sadece geçişlerdeki uyduruluktan rahatsız olduğumu belirterek devam ediyorum efsanevi incelememize.



Duke'u biraz anlatayım. Duke silahları olmadan, her biri birbirinden güçlü silahlarla donatılmış uzaylılara karşı pek de başarılı değil. Yani nedir, silahsız olmaz. Neyse ki her türlü düşmanımızdan bolca cephane ve silah düşüyor. Klasik tabancalar ve pompalı tüfeklerden, düşmanlarınızı küçültmeye ve dondurmaya yaranan, Duke Nukem'in ünlü silahlarına kadar birçok silah oyunda kendine bir yer bulmuş. Duke bu silahlardan sadece iki tanesini yanında taşıyabildiği için tatlar biraz kaçıyor maalesef. Oyunun stratejik yönünü kuvvetlendirmek adına yapılmış bir hamle bu ve aslında çok da yadırgamadım fakat her türlü silahı, istedigim zaman kullanabilmek isterdim ne yalan söyleyeyim.

Silahlar hakkında detaylı bilgi "Rehber" sayfalarında bulunuyor. O yüzden size hangi silah, ne işe yarıyor, şu anda anlatmayacağım ama şunu bilmelisiniz ki her silah, her zaman sorunları çözmez. Mesela Devastator bence harika bir silah fakat havada uçup ahaklısıca ateş eden düşmanlarımıza karşı biraz yetersiz kalıyor zira hedef almak biraz güç. Sonra nedir, "Freeze Ray". Düşmanlarınızı dondurmak için kullandığımız bu silah ile asma kattaki bir düşmanı dondurmayı deneyin. Haydi başardınız, peki sonra ne olacak? Oraya

#### Fatality!



Bu ay iki oyunun başında zaman geçirdim. Bir tanesi pek sevgili Duke Nukem Forever ve bir diğeri de PS3 için anında edinmeniz gereken inFamous 2. inFamous 2'de hatırlarsanız, düşmanlarınız olsun, sivil halk olsun, herkes dayak yediğin sonra yerde kıvrانmaya başlıyordu. Onlara bir tekme daha atıp tamamıyla etkisiz hale getirmek sizin elinizdeydi veya yanlarına yaklaşıp onları kelepçeleme, iyileştirme ya da hayat enerjilerini çalma şansına sahiptiniz. Neden bu kutuda inFamous 2'yi anlatıyorum, bu soruyu ben de az önce kendime sordum ve cevabı geliyor: Duke Nukem'da da bunu yapabiliyoruz!

Tamam, inFamous'taki gibi seçeneklerimiz yok fakat burada da bir takım düşmanlarımız, eğer onlara roket atalarla veya daha tehlikeli silahlarla saldırmadıysanız, dizlerinin üzerinde kalıyor ve öldürülmemi bekliyor. Yanlarına yaklaşıp ilgili tuşa basarsanız, Duke düşmanın tipine göre onu ölüme yolluyor. "Execute" adındaki bu komut, estetik bir dokunuş gibi gözükse de aslında değil. Hatta sır eğlencesine oyuna konmuş olsa, bunu da eski hanesine yazacaktım fakat düşmanızı bu şekilde öldürmenin bir getirisisi var. Şayet ki onları idam ederseniz, Ego yani sağlam barınır bir anda doluyor ve eski haline geliyor. Güzel geliyor kulağa fakat bunu ne kadar az kullandığınızı görünce, bu özelliğin de aslında gereksiz olduğunu anlayacaksınız.

## Duke Nukem tarihçesi



### Duke Nukem - 1991

Tam 20 yıl önce çıktıktan sonra, Duke Nukem, iki boyutlu, basit bir oyundu. Üstünde Apogee damgası, içeriğinde her tarafı patlatan, sarı saçlı bir kahraman. Konu da söyle komik ki, Dr. Proton adındaki bir adam 1997 yılında, ilginç robotlarıyla dünyayı ele geçirmeye çalışıyor! 1997... Oldu.



### Duke Nukem II - 1993

Dr. Proton'u yenen Duke, ikinci oyunda Rigelatins adındaki uzaylılarla savaşıyor. 1993 yılında çıkan oyunda, bu defa 1998 yılı konu ediliyor. Rigelatins, Duke'u beyinini kullanmak üzere kaçırmaya ama Duke'lerinden kurtulup dünyayı kurtarmak için bir macera daha atılıyor. Oyun, aynı ilk oyun gibi iki boyutlu.



### Duke Nukem 3D - 1997

Duke Nukem Forever'ın hazırlanıyor olmasının nedeni, bu oyundan başkası değil. Zamanı için çok ama çok iyi bir oyundu. Hem oynanışı, hem kalitesi, hem diyaloglari, hem de ana karakteri sayesinde rakipleri arasında son derece iyi bir yere oturdu ve bir efsane haline geldi.



### Duke Nukem: Time To Kill & Duke Nukem: Land of the Babes - 1998 & 2000

Duke'un PlayStation macerası Time to Kill ile başlıdı fakat düşününenin aksine, oyun bir FPS olarak değil Tomb Raider tarzı, üçüncü kişi kameralı bir oyun olarak piyasaya sürüldü.



### Duke Nukem: Zero Hour - 1999

PlayStation'a iki tane oyun planlanırken, Nintendo 64 de Zero Hour takısıyla bir başka "third person shooter"ı kavuşturdu. Zero Hour ilginç bir özelliği sahipti. Oyundaki grafikleri daha iyi hale getirecek bir seçenek sunuluyordu ama bunu açtığınız takdirde oyun yavaşlıyordu.



### Duke Nukem: Manhattan Project - 2002

Geri dönüş olarak nitelendirilebilecek bir oyundu Manhattan Project zira iki boyutlu bir oyun olarak karşımıza çıktı. Elbette grafiksel anlamda üçüncü boyutun nimetlerinden faydalanyordu fakat oynanış, iki boyutlu bir platform oyunundan farklı değildi.

Çıkıp ona bir tekme atmadıktan sonra, çözümesini bekleyen kaçmaktan başka yapabileceğiniz bir şey yok. (Tabancayla ateş edip parçalara ayırrım diyenler bizden bir adet önceden cevaplanmış IQ testi kazandı.)

Silah konusunu beğendiğimi söyleyebilirim. Her türlü duruma uygun olarak birçok iyi silahımız var ve iki tane silah taşıyabildiğimiz için seçimlerimizi dikkatli yapmamız gerekiyor.

Silahların yanında Duke bira içiyor, bazı ilaçlar alabiliyor, gece görüşü sağlayan gözlükler takabiliyor ve kendisinin kopyasını oluşturabilen "Holo Duke" cihazını kullanabiliyor. Bira içtiğinde görüntü bulanıklaşır ama Duke silahlardan daha az etkileniyor. Steroid hapları yumruklarını daha güçlü hale getiriyor ve Holo Duke ile düşman ateşini kendi üstünden atıp sanal bir Duke'a yönlendirebiliyor.

Şimdi önemli kısma geldik. Ben bu özellikleri hiç kullandım mı? Evet, kullandım ama sadece deneme amaçlı. Oyun boyunca ne bira içiyim dedim, ne daha güçlü vurayım diye hap almak akıma geldi. Holo Duke deseniz tam bir palavra. Önünüze yüzlerce düşman çıkıyor, bir tanesini Holo Duke ile aldatmışsınız, ne işe yarar. Geçiniz...

Anlayacağınız bu "bonus" özellikler, sadece "bir şeyler" eklemeye mantiğıyla düşünülmüş. Oyuna getirileri neredeyse hiç yok. Duke sadece silahlarıyla da düşmanlarına karşı son derece yeterli bir tutum sergiliyor.

#### Why do they always take the hot ones?

Düşmanlar diye yirtindik, bırak da o konuya eğilelim. Evet, oyunda düşmanlarınız var ve hepsi uzaylı çünkü insanlar bizi seviyor. Uzaylı arkadaşlarımız boy boy. Gerçekten boy boy çünkü çok ufakları da var; üstlerine ayağınıza basabileceğiniz cinsten.

## İKİNCİ GÖRÜŞ



Ahmet

Failatün failatün failatün failün. Yetmedi mi? O zaman alın size mef ulü mefailü mefailü feulün! Yazıldan sıkıldınız mı? Sizin deiniz bayıldı mı? İnanın Duke Nukem Forever, bu yazıldan bile daha sıkıcı bir oyun olmuş. Kendim Duke'ün en büyük hayranlarından biriyimdir ama bu oyun olmamış, hem de hiç olmamış. Tüm önyargılardan ve yılların içinde büyütüğü ütopik beklenilerden arınmış vaziyette oyunu baştan sona bitirmeye çalıştım. İkinci günün sonunda daha fazla dayanamadım. Oyuna her şeyi koymaya çalışmışlar, aşırı kasıntı olmuş. Oyuncuların artık tuvalet kültüründen etkilenmediğini anlamış olmaları yaramıslar. Teknik yönünden 2004 yılından kalma Doom 3 bile daha başarılı. Multiplayer olarak milenyumdan önce çıkan Quake III bile daha iyidir. Duke Nukem, sahip olduğu maço tavırları, esprisi anlayışı ve etrafındaki güzel hatunları ile ne kadar kötü olabilirdi. Biliyor musunuz? Ancak bu kadar kötü olabilirdi.

Oyunun en başında size lazer silahlarıyla ateş eden bir takım düşmanlarınız oluyor ve bunlar oyunun sonuna kadar peşinizi bırakmıyor. Çok geçmiyor ki Duke Nukem 3D'de yakından inceleme fırsatı bulduğumuz domuz görünen yaratıklar karşımıza çıkarıyor. Bunlar da tür tür. Ellerinde pompalı tüfek taşıyanları, tabancayla ateş edenleri, hiçbir şey tasımadan yakın dövüşe girenleri... Tek başlarına tehlaklı olmasalar da iki üç tanesi bir araya geldiklerinde, Ego'nuza dikkat etmeniz gerekiyor. (Ego, oyundaki sağlığını gösteren bir sistem.)

İlerleyen bölgelerde yerlerde dolanan ufak, böcek benzeri yaratıklar, Octobrain adındaki uçan ahtapot benzeri, sinir bozucu uzaylılar ve çok daha iri, boss kıvamında düşmanlarla da uğraşmamız gerekiyor. Boss'ların tasarımları iyi ama yaptıkları hareketler çok kısıtlı. Sadece ateş ediyorlar mesela etrafınızda dönerken... Yıl olmuş 2011, buna da katlanacak değilim. Octobrain'lerin boss'u geliyor bir yerde, o biraz daha eksantrik hareketler yapıyor ama o da yeterli değil. Sıradan düşmanlarımız da hafif embesil. Ateş ediyorsunuz, kabak gibi duruyorlar. Bir tek, ucabilen bir uzaylı türü ateş edince işinianıp arkanzıda belirme gibi bir hareket yapıyor, o kadar. Düşmanların tutumunu beğenmedim, beğenemedim...

#### Blow it out ya'ass

FPS'lere yeni bir soluk getirmek adına, yıllar önce oyulara ateş etmenin dışında yapacak başka aktiviteler de eklendi. Örneğin araçlara binmek, taretlerin arkasında durmak, bir konvoja göz kulak olmak vb. Duke Nukem Forever da bu gelenekten parçalar taşıyor ve bize ayaklarını yerden kesecik bazı oynanış

► Boyunuz küçüldü diye savaşamayacağınızı sanmayın...





**Bu kocaman araç, son derece iyi bir nitro'ya da sahip.**



### Alternatif

**Bulletstorm (8,6)**  
**Call of Duty: Black Ops (9,0)**  
**F.3.A.R. (-)**

► **biçimleri sunuyor.** Fakat bunlardan bahsetmeden önce genel oyun yapısına bir göz atalım.

Size daha önce de bahsetmişimdir; yeni nesil FPS oyularının ilerlediği yolu çok da beğenmiyorum. Artık oyunlar birer film gibi hazırlanıyor ve bir filme sizin rolünüz ne kadar varsa, burada da aynısı olmaya başlıyor. Özellikle Modern Warfare serisinde kendini iyiden iyiye hissettiren bu durum, oyuncuların koltuklarında rahat bir soluk almasını sağlamakla birlikte, yeteneklerimizi de köreltiyor bana sorarsanız. Eskiden bir bölümü didik didik etmeden, her tarafına bakmadan çıkıştı bulamazdık. "Keycard" modası vardı bir dönem; kapıları açmak için renk renk kart veya anahtar bulmamız gerekiyordu. Bu da can sıkıcı bir hale gelmişti zamanla fakat sonucunun, hiçbir efor gerektirmeden ilerleyebildiğimiz oyunlar olarak karşımıza çıkması da pek anlamlı gelmiyor bana.

Duke Nukem, eskiyle yenisi bu konuda harmanlıyor. Daha oyunun başlarında bir kapının bir kart ile çalıştığını görüyor Duke. Bu noktada geri dönüp bir anahtar arayacağımızı düşünüyoruz fakat Duke lafı basıyor: "Duke kapıları açmak için anahtara ihtiyaç duymaz." diyor ve hali hazırda bozuk olan kapı, elleriyle iteleşerek açıyor.

Oyunun genelinde de Duke'un bölüm sonuna ulaşmak

için birçok hareket yapması gerekiyor. Merdivenlerden tırmanıyor, platformlardan atılıyor, heykelleri, vinçleri çevriyor ve kendine bir yol yaratmaya çalışıyor. Bulletstorm'da zıplayamadığımızı düşünürseniz, buradaki özgürlüğün çok daha büyük olduğunu göreceksiniz. Duke'un bir uzayı maddesine basarak kücüldüğü bölgelerde platform öğeleri de coşuyor. Özellikle mutfakta geçen bir bölüm, tam anlayıla tasarım harikası bana sorarsanız. Son dönemlerde piyasaya çıkan hiçbir FPS oyunda böylesine bir bölüm planlaması görmedim. En ufak hatanzı, elektrik kaçağı olan havuzu düşüp ölümenize neden olan bölümde, sizin gibi küçülmüş düşmanlar, firınlar ve dar platformlar gayet iyi bir oyun tecrübesi çıkartıyor ortaya.

Evet, oyunda küçülüyorum; hem de birkaç kez. Mutfak bölümünün dışında, bir bölümde ufak bir uzaktan kumandalı arabaya binip yıkıntılarla dolu binada dolaşıyoruz örneğin. Bölümün sonlarına doğru, kocaman uzaylıların ayaklarının altından kaçarak bir havalandırma deliğine ulaşmaya çalışıyorum – ki bu bölüm de gayet eğlenceliydi.

Bir bölümde kocaman bir taretin arkasına oturup Duke'un malikanesinin üstünde konuşulan uzayı ana gemisini indirmeye çalışıyorum. Gemi etrafı yakıp yıkarken, hem silahlarına ateş ediyor, hem de bizi patlatmak için sorti yapan uzay gemilerine karşı savlıyoruz. Bir başka bölümde kocaman bir Big Foot'a biniyor ve düşmanlarını ezerek, rampalarдан zıplayarak istila altında olan baraja ulaşmaya çalışıyorum.

Büyük ihtimalle oyuna verdığım puana çoktan baktınız ve şu vakte kadar da pek az şey beni rahatsız etmiş gibi gözüküyor. Şimdi size sorunu anlatacağım.

En yakın örnekle başlayalım: Big Foot bölgeleri. Tamam, bir hoşluk yapmışsınız, Big Foot gibi bir araca binme şansı vermişsınız. Peki bunu uzatmanın ne alemi var? Bir veya iki bölüm bize zaten yeterdi. Hayır yani o kadar da eğlenceli değil ki bu aracı kullanmak? Eğlenceli değil çünkü bu aracı kullandığımız bölgelerde iş yok. Kocaman alanlarda, çorak arazilerde veya yıkılmış otobanlarda gaza basıp duruyoruz. Zevksiz, eğlencesiz, tatsız tuzsuz bir durum.





Diğer bölümlerde de benzer bir durum söz konusu. Bakın, elde çok sağlam bir malzeme var. Adamlar sıradan askeri harekâti süsleyip püsleyip nasıl heyecanlı hale getiriyor, Gearbox ve 2K resmen hayal güçlerinin fişini çekmiş. Şehir bölümü, yer altı bölümü, karanlık bir bölüm, havalandırma malarda yürüdüğümüz yerler.. Mekanlar o kadar sıradan ki! Ve daha da kötüsü bu mekanlarda siz şartıacak, önceden hazırlanmış hiçbir olay olmuyor. Oyun resmen amatör bir grubun elinden çıkmış gibi duruyor ve oyunda yapılan hiçbir hamle de bunun aksını iddia eder nitelikte değil.

Mekanlar berbat, orijinallik sıfır. Düşmanlarımızın hareketleri de çok kötü maalesef. Size yumruk atmaya meraklı domuz görünümü uzaylıları ele alalım. Bunlar sizi görünce üstünüzde atlıyor ve yumruk saydırıyor. Ne var ki yana kaçarsanız, bu yumrukları yine de inatla boş salamaya devam ediyor. Eh abicim, yumruk atacağına benim olduğum yük yapımcılar bu hamleyi bir blok olarak hazırlamış, uzaylımız da bunun dışına çıkamıyor.

Boss'lar ne yapıyor? Size ateş ediyor, ediyor ve ediyor. Onları yenmeyece sizi zorlayacak tek şey enerjilerinin fazla olması ve fazla hasar veriyor olmaları.

Duke Nukem Forever'daki duruma tek bir kelimeyle açıklık getirebiliriz: Özensizlik. Resmen oyun piyasaya çıksın ve adıyla satış yapsın diye hazırlanmış, son derece wasat bir çalışma. Açıyorsunuz bir Battlefield 3 videosu izliyorsunuz, gözleriniz, kulaklarınız şenleniyor ve sonra dönüp Duke Nukem'a bakıyorsunuz ve tek gördüğünüz, büyük bir "hata".

Duke çok daha iyi bir oyun olabilirdi. Bir FPS klasiği olmasını beklemedik. Yepyeni teknolojiler sunacağını düşünmedik. Açıkçası, ondan fazla bir şey de ummadık. Sadece eski günleri bize yeniden yaşatabilecek, yeni nesle de uygun,

oyun süresinden çok, oyun kalitesiyle bizi etkileyebilecek ve Duke Nukem'ı bize eski günlerdeki haliyle hatırlatacak bir yapımla karşılaşmayı umut ettik. Olmadı. Belki de olmadı. 14 yıllık bekleyiş, yapımcıların ucuza kaçması ve plansız hareketleriyle hırsızlan sonuçlandı. Kim bilir, belki de onu beklemek daha iyidi. Duke Nukem'ı, sevdigimiz şekliyle hatırlayacaktı; bu uyduruk haliyle değil...

#### ■ Tuna SENTUNA

#### Duke Nukem Forever

- + Oyun sonunda çıktı!
- Oynanıştan grafiklere ve senaryoya kadar her türlü alanda büyük bir özensizlik söz konusu...

5,0





**Yapım Volition**  
**Dağıtım THQ**  
**Tür Aksiyon**  
**Platform PC, PS3, Xbox 360**  
**Web www.redfaction.com**  
**Türkiye Dağıtıcısı Aral**



## Red Faction: Armageddon

Büyük kızıl gezegenin derinliklerine...

**H**iç öyle gözükmem ama ağır bir Mars hayranıyımdır. Bilgisayarımın arka planında Spirit'in çektiği Mars gündoğumu vardır mesela. Muhtemelen piyasaya çıkmış tüm Mars filmlerini izlemişimdir. Bilimsel siteler dahil olmak üzere amatör, hatta komplio teorileri üreten sayfaların müptelasıyım. Garip bir gezegen Mars, garip olduğu için de ilgi çekiyor zaten. Mesela Spirit'in ve Opportunity'nin, bir ay kalacak şekilde planlanarak Mars'a gönderildiğini biliyor muydunuz? Ama Rover'lar tam altı yıldır Mars'ın altını üstüne getiriyor. Dediğim gibi garip bir gezegen Mars; ilgi çekici bu kızıl dev hakkında ne var, ne yok yutarken oyunlarını da iskalamıyorum tabii ki. Dolayısıyla Red Faction serisinin yeni üyesi Armageddon'u denememek olmazdı.

### Mars'a yolculuk

İlk oyunda Mars'ın yüzeyinde maden araştırmaları yapan Ultor Corporation'un üzerine "Parker" adındaki bir madencinin emekçi gazabını salmıştık. Gel zaman git zaman, insanlar Mars'ın üzerinde karınca gibi yuvalamaya başladı. (İleriye saryorum.) Bir önceki oyundaysa "Alec Mason"ındaki başka bir madenci, Mars kolonicilerine zalimce davranan Earth Defense Force'a karşı başkaldırırdı. Ağabeyinin isteğiyle Red Faction'a katılmıştı ve zaferে koşmuştu. Yeni oyundaysa Mars'ın yüzeyini yaşanabilir hale getiren Terraformer sabote ediliyor ve koloniciler, yüzeyin yaşanması imkansız koşullarından kaçarak yeraltıta sığınıyorlar. Bu sefer Darius Mason'ı (Alec'in ağabeyi.) yönettiğimiz oyunda, bir araştırma

kazısında yine kazık yeyip Mars'ın derinliklerinde terk ediliyoruz. Ve fark ediyoruz ki Mars'ın bizden evvel ev sahipleri varmış. Yaratıklarla burun buruna geldiğimiz noktadan sonra oyun, ben de müthiş bir Gears of War ve Dead Space havası yakalamaya çalışmış izlenimi bıraktı. İnsanların birbirlerini yedikleri koloni savaşlarının bitip işin içine artık yaratıkların girdiğini düşünürseniz, Red Faction serisi tamamen farklı bir oluşuma yelken açıyor gibi görünüyor.

Önceki oyunların mirası GeoMod motoru gelişip büyütürek 2.5 sürümüne geçmiş. GeoMod sayesinde oyunda gördüğünüz bütün yapıları, belediyyenin yıkım ekibi girmiş gecekondu mahalles Gibi yerle yekşan edebiliyoruz. Bana kalırsa bu hem güzel, hem de kötü bir özellik. Güzel tarafı, savaş esnasında etrafınızda patlayan, yıkılan yapıların parçalarının havalarda uçuşması, ayağınızın altındaki zeminin tuzla buz olup parçalanması... Büyük yıkım hissini her yerde hissedebilmeniz ve özellikle Magnet Gun gibi silahların bu yıkıma yaratıcılık getirmenizi sağlaması eğlenceli bir etken. Kötü yanısıya GeoMod'un bir Frostbite ya da bir CryEngine olmaması. Ekran kartlarını en çok zorlayan etkenlerden biri, patlayan bir binanın ayrıldığı parça sayısıdır. Parça sayısı arttıkça grafik gözükmeye hoş ve gerçekçi görünür ama performansı da bir o kadar yer, bitirir. RFA'da her yerin parçalanabileceğini düşünürseniz, sistemin ne kadar zor bir yükü sırtladığını tahmin edersiniz. Dolayısıyla arka plan kaplamaları çok güzel dururken onun önündeki yıkılabilir bir platform -yıkılabileceği için- sırtarak duruyor; çünkü parçalanacak, çünkü parçalanırken performansı düşürmemesi lazımlı ve bu yüzden grafik kalitesinin düşürülmesi gerekiyor.

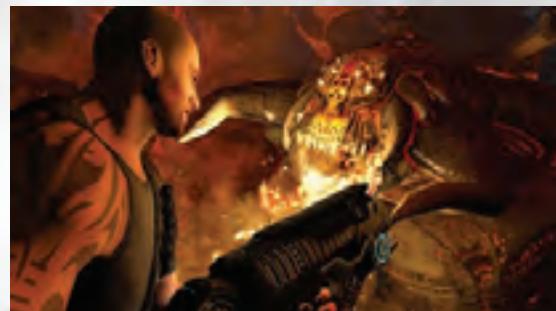
### Alternatif

**Dead Space 2 (9,1)**  
**Gears of War 2 (9,5)**  
**Vanquish (8,9)**



Parçaladığınızda da öyle un ufak olmuyor, büyük parçalar halinde yıkılıyor ve bu da göze pek hoş görünmüyör açıkçası.

RFA'yı her zamanki gibi üçüncü şahıs bakış açısından oynuyoruz. Mason ziplayabiliyor, çömelebiyor ve üstüne doğru yapılan saldırılardan kaçmak için her yöne hızla takla atabiliyor. Macera boyunca en büyük yardımıcımıza bilgisayarımız S.A.M. oluyor. Bize gitmemiz gereken yolu gösterir, karşımıza çıkacak tehlikeli yaratıklar gelmeden önce bazen uyarır (Bu noktada kafasına göre davranışlığını düşünüyorum.), görev hakkında bilgi verir, sohbet eder. Hayat arkadaşımız gibi bir şey. Ayrıca artık bilimkurgu temasının vazgeçilmel olgusu olan nano teknoloji burada da mevcut. Binaların hepsi



yıkıldığı için bazen geçmemiz gereken yerler, savaşın sıcak atmosferinde yıkılıp gidiyor. Eee, bizim oradan geçmemiz lazımdı... O zaman süper nano bilekliğimiz devreye giriyor ve bu yıkık noktaları yoktan tekrar var ediyoruz! Fanteziye gelin sayıñ izleyiciler. Bunun gibi bir durum, Singularity'de vardı ama konunun içine harmanlandığından gözle batıyordu. RFA'daysa resmen oldubittiye geliyor. Bir yer mi yıkıldı, ver nano bilekliği, gitsin... Nano Forge bilekliğimiz Impact ile şok dalgası yaratıp kapalı kapıları yıkalıyor, Shockwave ile Impact'in benzerini canlılara uyguluyor; ayrıca etrafından topladığımız Nano Tech puanlarıyla haritanın belli noktalarında karşımıza çıkan istasyonlardan cihazı geliştirebiliyoruz. Bu şekilde yeni yetenekler kazanıyoruz ki bunlar gerçekten çok önemli. Recoil Reduction ile silahın geri tepmesini azaltırınız, Evasive ile saldırılarından daha rahat kaçarsınız, Deep Pockets ile daha fazla mermi taşırsınız, Last Gasp ile gücünüz fazla azalıp ekran kırmızılaştığında biraz daha zor ölürsünüz ve benzeri... Bu yetenekler toplam dört kademeyle ayrılmış. Mesela ilk iki saydımım yetenek ilk kademedendi, kademe arttıkça aldığıınız yetenekler güçleniyor. Reflective Shiled ise dördüncü kademe bir yetenek ve üzerinize atılan takipli

saldırıları düşmana geri yansıtıyor.

Oyun boyunca karşınıza çıkacak yaratıklar güçlenecek. Onlar güçlendikçe biz de yeteneklerimizi geliştirip daha güçlü silahlar bulacağız; hatta içine girebileceğimiz robotlar da mevcut ve bunlarla savaşmak gerçekten çok eğlenceli. Ortalığı roket ve mermi cehennemine çeviriyorsunuz. En eğlenceli silah Magnet Gun bence. Önce hedefi seçiyorsunuz, sonra istediğiniz bir noktayı ve ateşleme yaptığınız anda ilk zımbaladığınız hedef, istediğiniz noktaya doğru o kadar büyük bir hızla çekiliyor ki çarpınca ölebiliyor. İki yarattığı bu şekilde birbirine toslatabiliyorsunuz. RFA'da ayrıca iki multiplayer seçenek bulunuñyor; Infestation ve Ruin. Infestation'da dört kişilik bir grupta üzerinize gelecek 30 yaralık dalgasına karşı dayanmaya çalışıyorsunuz. Ruin'deysse yine bir grupta beraber, çeşitli haritalarda size verilen görevleri yerine getirmeye çalışıyorsunuz. Bu bir savunma görevi de olabiliyor, saldırısı görevi de. (Bence Infestation ayrıca eğlenceli)

Son paragraf girderken bütün parçaları toplam gerekiñ grafikler pek tatmin edici değil, bunun nedeni bence GeoMod, yani her yerin yıkılabilir olması. RFA, sürekli yaratık vurdugunuz bir oyun olduğundan hikayenin çok sağlam olması ve ara

olayların, geçişlerin bizi heyecanlandırması lazım. (Bakınız Dead Space.) ama RFA bu konuda zayıf. Kolonicilerin savunmasını güçlendir, yemek bul, su bul süreci belli bir yerden sonra sıkıyor. Gears of War'daki gibi siper alma durumu olsa çatışmalar çok daha zevkli olurdu ama sadece sağa sola yürüyerek kendiniz korunuyorsunuz. Yani bu tür çok oynayan oyuncular için pek bir yenilik sunmuyor RFA ama türe yeni oyuncuları tatmin edebilir. Konu yaratıklara döndüğünden serinin devamı gelecektir ve umarım yeni oyunda seride yenilikler getirilir. Neyse, kaçtım ben okuyucu, öptüm gidinizdan.

■ Nurettin Tan

## Red Faction: Armageddon

- + Oyunun yeryüzünden sıyrılp yeraltına geçmesi, birçok yetenek, Mars konulu atmosfer
- Yıkılacak platformların kötü tasarlanması, karakterin hareketleriinin basit olması

7,0



# Pride of Nations

Birinci Dünya Savaşı neden mi çıktı?

**I**ki ay önce yine benzer bir oyun incelemiştim. Belki hatırlarsınız, adı Darkest Hour: A Hearts of Iron Game idi. Pride of Nations (PoN) da bu oyuna fazlasıyla benzerlik gösteren bir yapıp olarak karşımıza çıktı. Ben de bu tarzda bir oyunu henüz oynamanın verdiği gazla yine başladım bir ülkeyi kontrolüme alıp onun kaderini belirlemeye.

## Kolonileşme adına

PoN, tam anlamıyla bir sır tabanlı strateji. Oyun, tüm dünya haritmasını kullanıyor ama bazı kritik noktalarda benzeri yapımlardan ayrılıyor. İlk olarak bu oyun sadece 1850 ve 1920 yılları arasını ele alıyor. Hal böyle olunca da çok daha doğru bilgilerle düzenlenmiş bir oyun çıkıyor karşımıza. Yani zaman aralığının kısa ve net olması, oyuna çok büyük bir artı katmış. Oyuna girdiğimizdeyse beş farklı senaryo modülüyle karşılaşıyoruz. Sizin de

tahmin edebileceğiniz üzere bunlardan bir tanesi, "Grand Campaign" adındaki uzun mu uzun senaryo. Cidden 1850 yılından 1920 yılına kadar da sürüyor; gaza geleceklerle şimdiden bildirmek isterim. Kalan dört senaryoya kendi arasında belirli dönem ve tarihi olaylar olarak farklı bölgelere ayrılmış. Seçilebilir irrklär arasındaki İngiltere, ABD, Almanya, Fransa, Avusturya, İtalya, Rusya ve Japonya gibi ülkeler bulunuyor. Nitekim Osmanlı İmparatorluğu gibi, bu tarihlerde dünya sahnesinin değişiminde büyük rol oynamış bir milletin (Kötü durumda olsa da oynadığı rol yadsınamaz.) oynamasını etrafında canımı sıktı doğrusu. Gerçi oyunun isminden ve yapısından da belli neden sadece bu sekiz seçenekin olduğu zira oyun içerisinde bolca koloni yönetimi söz konusu. Eh, koloniler de hakikaten sadece bu seçeneklere mahsus o dönemde.

Koloniler gerçekten bu oyunun ana noktalarından bir tanesini oluşturuyor. Neden mi? Çünkü dönemin ebatındaki zaman, zaten birden çok süper güç olduğunu görüyoruz ve bütün milletlerin asıl amacı, diğer bir süper güçle çarpışmaktansa etrafakti daha aciz bölgeleri kolonileştirmek. Pek tabii ki koloni kurmak için sadece savaşmamız yetmiyor. Bu noktada da oyunun ikinci ve bence en önemli noktası devreye giriyor: Diplomasi. Diplomatlarımıza kullanarak envai çeşitli anlaşmaya girebilmemize olanak sağlayan PoN, bu konuda sanıyorum ki



## Alternatif

**Darkest Hour: A Hearts of Iron Game** (7,6)  
**Hearts of Iron III** (-)  
**Panzer Corps** (-)



Yapım AGEOD  
Dağıtım Paradox Interactive  
Tür Strateji  
Platform PC  
Web prideofnationsgame.com

şu ana kadar gördüklerimin en iyisi; çünkü diploması oyunun her yerinde kullanılıyor. Buna verilebilecek en büyük örnek, bir anda herhangi bir bölgede oluşabilen kriz anları olacaktır. Bu durumlara sebep olan onlarca farklı faktör mevcut ama bunları durdurmak için çok iyi bir diploması bicerisine sahip olmanız gerekiyor. Özellikle komşu ülkelerle aramızda patlak veren krizleri ne kadar çabuk önlərsek, o kadar çok ekonomik kazançla çıkyoruz bışından. Bütün bunları yapmamızısa yegane sebebi, oyunun temel aldığı prestij puanımızı yukarılarda tutmak. Ancak bu sayede gelişmiş ve her yönden mutlu bir imparatorluk (Mutlu imparatorluk; dikkat!) kurabiliyoruz.

Oyunun içerisinde kullandığımız birimler ve birimlerin özellikleri açıkçası beni fazlasıyla cezpede etti. Daha önce hiç görmedim

## Oyunun içerisinde kullandığımız birimler ve birimlerin özellikleri açıkçası beni fazlasıyla cezpede etti

cinsteki yetenek ve özellikler neredeyse bütün birimlerimize dağıtılmış durumda. Hemen örnek safhasına geçiyorum: En temel birimlerimiz bile -eger mekan uygunsa- düşmanın geçiş yoluna pusuya kurabiliyor, bir yere giderken tren yollarını takip ederek kaybolmuyor, istersek de düşmanın mühimmatını engellemek için tren raylarını tahrif edebiliyor. Yani anlayacağınız bir hayli detaylı bir oyun PoN.

## Dünya dönüyor

Eksiler konusuya birazcık daha farklı olacaktır benim gözümde. Evet, artık bu tarzdaki oyunlarda da belirli grafiksel yeniliklere gidilmeli diye düşünüyorum. Yani Risk'ten beri hiç değişmediler. Ayrıca "End Turn" yaptıktan sonra, eğer 4 GB'tan az RAM'ınız varsa bir gidiş, dolası derim; çünkü hatırlı sayılsın bir süre tur bize gelmiyor. Son olarak söylemek de fayda var ki PoN da sadece bu türü sevenler için yapılmış bir oyun; yani öyle hop diye başına oturup oynanacak bir oyun olmadığı gibi, türü öğrenmeye başlamak için son seçeneklerden bir tanesi. Yüksek İngilizce gereksinimi de kabası. Yine de eğer cidden detaylı bir sır tabanlı strateji oyunu arıyorsanız ve de bu oyna harcayaçak uzun saatleriniz varsa PoN'u kaçırmaçın derim. ■ Ertugrul Süngü

## Pride of Nations

- + Detaylı oyun yapısı, kaliteli tasarlanmış harita ve tarihi olaylar
- Uzun bekleme süreleri, sadece türü sevenlere hitap etmesi

7,5



İşte yıkılmaya yüz tutmuş Osmanlı İmparatorluğu'ndan bir görüntü.



Yapım High Moon Studios  
Dağıtım Activision  
Tür Aksiyon  
Platform PS3, Xbox 360  
Web [www.transformersgame.com](http://www.transformersgame.com)  
Türkiye Dağıtıcı Aral



## Transformers: Dark of the Moon

Yeniden Decepticon tehlikesi...

**B**u yazın sonuna doğru yeni bir Transformers filminin sinemalarda olacağından haberiniz vardır. Böyle bir film söz konusu olunca da yeni bir Transformers oyunu piyasaya çıkmalı ki çıkmazsa gözümüz açık gideriz maaazzallah. Bu alışlagelmiş ve inatla halkalarının sayısı artan zincirin sonunda nasıl bir oyun çıkar? Bu sorunun cevabı hiç değişmedi şimdiden kadar ve maalesef Transformers: Dark of the Moon'da da değişecek gibi görünmüyör. Optimus Prime, Megatron ve Bumblebee gibi tarihe nam salmış karakterlere hasret kaldınız mı, bilmem ama böyle bir oyunu oynayacak kadar damarlarınızın kabardığını da sanmıyorum. Yine de nasıl bir oyunla karşı karşıya olduğumuzu söyle bir zikredelim ve karar aşaması yine size kalsın.

Oyunun hikayesinin temelini tahmin ediyorsunuzdur: Autobot ve Decepticon arasındaki ezelî mücadele söz konusu lakin bu noktada ele avuca siğabilecek bir hikayeden söz etmek mümkün değil; çünkü az önce de bahsini ettigim, yaz sonuna doğru sinemalarda olacak yeni Transformers filmine bir nevi ön hazırlık niyetile hazırlanmış bir hikaye var karşımızda. Toplam yedi bölümünden oluşan kisa bir hikaye bu ama merak etmeyein, kısalığından dolayı tadi damağınızda kalacak bir kaliteye de sahip değil. Her bölümde farklı bir karakterle oynuyorsunuz ve olayın belki de tek dikkat çekici yanı olarak hem Autobot, hem de Decepticon tarafından karakterler kontrolümüze veriliyor.

Kontrolümüze verilen her karakterin kendine özgü yetenekleri söz konusu ki bu durum, oyunun hem kısa, hem de sıkıcı olan hikaye faslısı bir nebze de olsa katlanılık hale getiriyor. Buna rağmen oldukça yüzeysel bir aksiyonla karşı karşıya kalyoruz ve bütün olay maalesef karşımıza çıkan düşmanları alt etmekten ibaret. Bu süreçte vuruş hissiyatından, akılda kalıcı sahnelerden ve görsel kaliteden bahsetmek de ne yazık ki mümkün değil. Autobot'ların birer otomobile ve Decepticon üyelerinin birer uçağa dönüştüğü sahneler de lezzetli değil ki Bumblebee'nin otomobil formatından aldığım zevk, çocukların ucuz ses efektleri eşliğinde el yordamıyla

### Kan davası

Tarihin ünlü kan davalları arasında Optimus Prime ve Megatron arasındaki mücadelede yer alır. Yıllar önce son buldu demekti bu davaya da göründen o ki birileri hala bu hikaye üzerinden ekmek yemeye çalışıyor. Yaratıcılık sınırları sertleşmeye başladıkça da bu böyle devam edecek. Sonumuz hayırlı olsun.

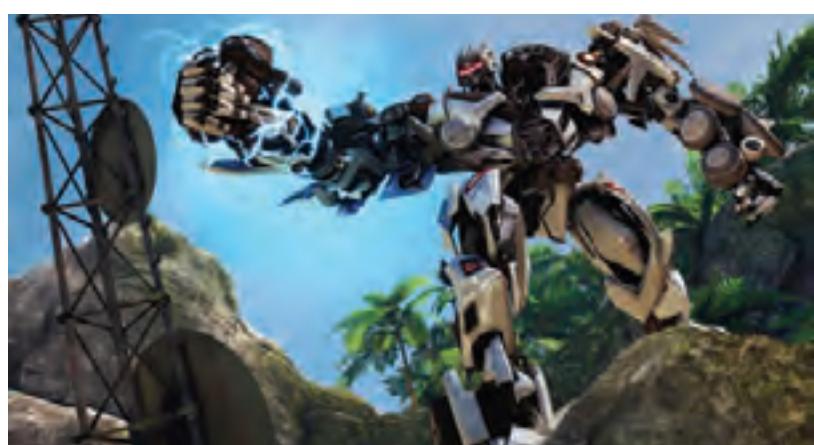
kullandığım oyuncak otomobillerden aldığım zevkle eşdeğer kıvamda; hatta yalan olmasın, oyuncaklarla şu an oynamayı tercih ederim.

Transformers: Dark of the Moon'un multiplayer tarafı da gözden kaçırlılmamış ama tahmin edeceğiniz üzere bu taraf da pek iştah açıcı değil. Deathmatch, Team Deathmatch ve Conquest olarak üç format bulunuyor. Adet olduğu üzere başarı seviyenize göre tecrübe puanları kazanıyorsunuz ve bu puanlar da yeni yetenekler kazanmanızı sağlıyor. Yani ortada bahsi edilecek farkı bir olay yok ki oyunun zaten sıkıcı ve tekdüze olan yapısı söz konusuyken multiplayer tarafında neler olabileceğiğini kestirebilmek pek de zor olmasa gerek. Tüm bu detaylar sonrasında böyle bir oyuna sırıf Transformers etiketi için katlanmak anlamsız olacak. O yüzden dikkatinizi daha kaliteli yapımlara çevirmeniz tarafımca tavsiye olunur. Olundu bile... ■ **Ertekin Bayındır**

### Transformers: Dark of the Moon

- + Her Transformer'in kendine özgü yetenekleri var ve Optimus Prime yeniden sahalarда!
- Zaman aşımına uğramış grafikler, Transformers karizmasını yerle bir eden fizik detayları, sıkıcı ve yüzeysel aksiyon yapısı, kısa senaryo ve dahası...

**5,0**



### Alternatif

Front Mission: Evolved (-)  
Green Lantern: Rise of the Manhunters (-)  
Shadows of the Damned (8,4)





Yapım Day 1 Studios  
Dağıtım Warner Bros Interactive  
Tür FPS  
Platform PC, PS3, Xbox 360  
Web [www.whatisfear.com](http://www.whatisfear.com)



## F.3.A.R.

Geri geldiler!

**Y**ılların korku dolu F.E.A.R.'ının korkusunu üzerimizden atamayalı çok olmadı; 2006'dan beri bizi korku dolu kollarıyla kucaklayan serinin son oyunu da nihayet piyasaya sürüldü. Bugün yaşlıları, geçmişin heyecan dolu oyuncuları söyle bir geriye dönüp baktıklarında ve "Abi bir F.E.A.R. vardı..." diye başlayan cümleleri sıraladıklarında bu serinin tarihinde neden yer ettiğini üç - dört cümleyle anlıyoruz aslında. Ben tek cümleyle söyleyeceğim, adından anlaşılacağı üzere gayet açık; korkut! Karakterleri, özellikle de Alma'sı, oldukça detaylı olan ve başarıyla ilerleyen senaryosu ve tüyleri diken diken eden gerilim / korku öğeleri ile FPS'ye bambaşka bir tat katan seride en son nerde kalmışık, söyle bir geçmişe uzanalım. Öncelikle yapımcı Monolith Productions'ın koltuğunu F.3.A.R. projesinde Day 1 Studios devralıyor; multiplayer modları onların başının altından çıkan bir proje ama negatif düşünmenin hiç lüzumu yok, tutun aklınızda.

Ana karakterimiz, korkunç kız çocuğu Alma, aslında tamamen babası yüzünden bu hallere düşüyor. Hain babası, kızının telepatik güçlerini keşfedince bunun üzerine eğiliip gücünü silah teknolojisinde kullanmak için Alma'yı acımasızca test ediyor. Bir de üstüne zavallı kız hayırlara vesile olsun diye yapay döllenmeye hamile kalyor ve nur topu kavramından çok uzak iki çocuk dünyaya geliyor. Silah teknolojisi hak getire tabii, bu çocukların ilk Point Man. Serişi takip edenler pek severler kendisini. Aile bağından habersiz olan Point Man, annesinin Alma olduğunu bilmiyor. İlk oyunda Point Man'ın temizlediği fakat bunun da öz kardeşi olduğunu bilmemi Paxton Fettel ise ikinci çocuk olarak

seride yer alıyor. Gerisi ikinci oyunun senaryosu, Point Man gerçek cevaplarına burada kavuşuyor. F.3.A.R'da Fettel, Alma'nın peşine düşmeye karar veriyor; Fettel ölü bu arada ama ruhu hala dünyada ve ister çaresizlik, ister entrika deyin, her ne kadar güvenmese de Point Man'den onu bulması için yardım istiyor.

Oyunun senaryo bölümü üç farklı şekilde ayrılmıyor ve ilki tek oyunculu seçenek. Point Man olarak başlayabildiğimiz oyunu Fettel olarak oynamak da mümkün. F.E.A.R. serisini sadece tek kişi oynamış bünyeler için senaryo modu oldukça kritik; çünkü oyunun kökenleri buram buram korku kokuştur ve yıllar sonra gelen son oyunda bünye ister istemez aynı adrenalini salgılamak istiyor. Üzerinize yağan mermiler, bol efektli, alevli sahneler öyle çok ki hani mekanlar biraz darlamasa shooter'in ta kendisi, çatışmadan kaçarken korkacak detaya bile fazla denk gelinmiyor. Fakat bu sahnelerin detayları dikkat çekiyor ve siper aldiğinizda bir süre kendinizi gizliyorsunuz mesela ama bir anda o siperin dağılıp yapay zekası iyİ gelişmiş düşmanın sinsice arkanızda belirmesi gibi ayrıntılar senaryo modunu zenginleştiriyor. Karanlık koridorlar, yıkık dökük odalar, köprüsü ve şehri ile mekanlar can sıkımı, karşınıza çıkanlar öyle gerecek cinsten değil, hiç saldırımış sadece görüntüsüyle bile bizi korkutan Alma'nın da korku dozajı kan kaybetmiş. Bugüne kadar korku temasıyla bu kadar sevilən bir oyuncun korku temasını bir kenara atıp "multiplayer seçenegine bakmak önemlidir." desem de böyle olması biraz kalp kırdı tabii ki, saygılar. Senaryo modunun diğer seçenekleri co-op ve split screen. Paxton'ın keskin nişancılığıyla zamanı durdurabilme özelliği ve Fettel'in ruhani güçlerinin birleşmesiyle senaryo modunu co-op oynamak keyifli saatler geçirmenize sebep olacak. Fettel'in silahı yok, düşmanı ilahi gücüyle kaldırıp ve ruhunu emip bir kenara fırlatıyor, Point Man olan arkadaşınız da bir güzel alnının ortasından onu şışıyor. Normalde yedi - sekiz saat süren oyunun çift kişilik bölümde çok kısa sürebileceğini de belirtelim. Yan yana korkma gibi planlarınız varsa korku filmi iyi bir seçenek, hatta korku kelimesini de kullanmayı bırakıyorum şu anda.

Fark ettiyseniz F.3.A.R.'ın hayal kırıklığı olabileceğine dair tek kelime etmedim ki esas eğlenceli dakikaları şimdı başlıyor. Gelelim multiplayer başlığına... Pratik yapma, ağa üzerinden oyun seçebilme, hızlı oyun ve split screen alt başlıklarında dört farklı mod bulunuyor. Bunlar da dört

kişiye kadar destekleniyor. Deathmatch ve Capture the Flag klişelerine girmemeyi özellikle tercih eden yapımcılar, bu modlarda F.3.A.R.'ın takdire şayan yönlerini gururla sergiliyorlar. Zorluk seçeneği, raunt sayısı ve rauntların süresi ayarlanabiliyor. İlk oyun modu, aslında en çok dikkat çeken Soul King; kollarımızı böyle sarılacak kadar açarak karşısındaki düşmanın ruhunu ele geçirmeye çalışıyoruz ve ele geçirdiğimiz rular farklı puanlar kazandırıyor. Oyun sonunda en çok puana sahip olan maçı alıyor. Soul Survivor, vebayı bulaştırmaca da diye biliceğimiz, "elim sende"yi andıran bir mod. Alma'nın oyunculardan birini göstermesi ve virüsü ona bulaştırmaya çalıştırması tadında kısacısı. Contractions modu tam bir takım çalışması örneği; dalgalar halinde gelen düşmana karşı engeller kurup silahları ve mermileri toplamak, onları engellemek ile uğraşıyoruz. Son mod olan Fucking Run'ın hayranları çok olacak bence. Alma'nın Wall of Death'i aktif etmesiyle yapmamız gereken tek şey var, o da ona değmeden ve dumanın içinde hiçbir takım arkadaşımızı bırakmadan seri halde kaçmak. Oynadığınız zorluk seviyesine göre duvarın hızının da artacağını hesaba katın. İstatistik ve başarı ödüllerine gelince, oyunun hem tek kişilik, hem co-op, hem de multiplayer modlarında bütün başarılarınızı kaydeden ve ödüllendiren bir sistemi var. Belli bir süre siper aldiğinizda 1000 puan kazanıyor veya arkaya düşman öldürdüğünüzde daha fazla puan alıyor ve bu puanları istediğiniz modda oynarken yeni özellikler açmak için kullanırsınız.

### Korkmamıza gerek yok, geçti!

Benim diyeceklerim bu kadar. Evet, artık Alma'dan korkmasak da olur, senaryo o gidişatını çoktan geride bırakmış ama F.3.A.R. buna rağmen multiplayer seçenekleriyle bekleyenlerini ve serile ilk kez tanışacakları etkisi altına alacak gibi görünüyor. Öztle, korku öğeleriyle bezenmiş iddialı bir shooter örneği. Piyasadan önce FPS'leriyle kıyaslaşmak mümkün değil. Önyargı geride bırakılsın, multiplayer modlarıyla çok eğleneceğinizi garanti edebilirim. **Ayça Zaman**

### F.3.A.R.

- + Multiplayer seçenekleri, oyun süresi, başarılı shooter elementleri
- Grafikler çok başarılı değil, korku / gerilim seviyesi yerlerde

7,4



### Alternatif

Condemned 2: Bloodshot (8,0)  
Crysis 2 (9,0)  
F.E.A.R. 2: Project Origin (8,6)





Yapım Q Entertainment  
Dağıtım Ubisoft  
Tür Aksiyon  
Platform PS3, Xbox 360  
Web child-of-eden.us.ubi.com



## Son bölüm

Bes arşivi de taraftan sonra oyun sonlanıyor... diye düşünüyorsunuz ama sonlanmıyor. Altıncı ve "challenge" olarak nitelendirilen yepenisi bir bölüm karşılıyor siz. Bu bölümün özellikle müzikleri çok iyi fakat zorluk seviyesi de biraz yüksek. Umuyorum ki DLC'ler ile oyuna bu tip yeni bölümler eklenir...

# Child of Eden

Renkler, sesler ve rüyalar



"güzel" şeyler görürsünüz; rengarenk çiçekler, kelebekler... Passion'da ise makinelerin egemenliği söz konusu fakat bu bölüm, ruhunuzu çökertmek yerine, artistik görüntüsüyle yine cezip etmeye başarır.

Peki biz ne yapıyoruz bu oyunda? Biz Eden'in ilk çocuğunu kurtarmaya çalışan bir anti-virus'uz. Şöyle ki gelecekte internet artık çırırından çıkışmış bir oluşuma dönüşmüş durumda ve buna da Eden ismi verilmekte. Eden'da doğan ilk çocuğu da Lumi ismi verilmiş fakat Eden, büyük bir virus saldırısı yüzünden çokmenin eşiğinde. Lumi, Mizuguchi'nın ilginç yaklaşımı sayesinde oyundaki tek "gerçek" öğe. Gerçek bir kız Lumi ve oyunda başarılı oldukça onun hatırları da canlıyor.

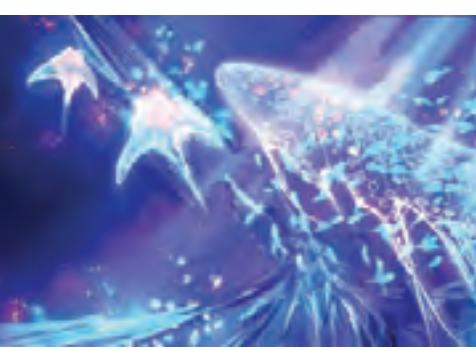
Virus adını verdigimiz "şey"ler, geometrik şekiller aslında. Yani onları bir yaratık, hayvan veya insan olarak sınıflandırmak mümkün değil. Hepsi rengarenk nesneler lakin onlara hayran kalıp uzun süre bakarsanız da Lumi elinizden kayıp gidiyor.

## Eller havaya

Bir Kinect sahibi misiniz? O zaman oyunu tam anlamıyla tecrübe edebileceksiniz demektir. Şimdi sağ elinizi kaldırın ve ekranla dolasın. Evet, üstüne geldiğiniz sekiz tane hedef kilitlendiniz. Şimdi bileğinizi çevirin ve onları yok edin. Sıra diğer ele geldi. Sol elinizi kaldırın; onunla da hedef seçmeden ateş edeceksiniz. İki elinizi birden havaya kaldırmaksa, Euphoria gücünü çalıştırıyor ve ekranındaki her şey yok oluyor.

Oyunu Kinect ile oynamak kesinlikle daha eğlenceli ama dilerken, eski usul takılarak gamepad'ınızı de kullanabilirsiniz.

Kısa olmasının yanında hiçbir eksisi bulunmuyor Child of Eden'in. Görsellik tek kelimeyle inanılmaz ve kontroller de Kinect'e de çok iyi uyum sağlıyor. Ben olsam bu oyunu kaçırımadım fakat zevkler ve renkler, önmüzdé bir engel olabilir... ■ Tuna Şentuna



## Kamaşmış gözler

Bu oyuncu rengarenk, bu oyuncu seslerle dolu. Evindeki televizyonum küçük sayılmaz ama dünyada tek bir oyuncu, devasa bir televizyonda (How I Met Your Mother'da, Barney'nin sahip olduğu gibi.) oynamaya şansı verilese, Child of Eden'se şebebeğimdir.

Rez'i birçok alanda geride bırakan Child of Eden, size özgürlüğün kapılarını açıyor. Oyunu Kinect ile kontrol edebilmeniz, sürekli hareket halinde olmanız ve bir tünelde ilerliyor musunuz hissiyatıyla birlikte, oyuncu sizin her anlamda içine çekiyor. Hatta bu oyuncu dev bir televizyonda, 3D olarak da oynamak isterdim. (Bu da sinema salonu demek oluyor sanki...)

Toplamda beş bölümümüz var: Bunlara "archive" deniyor ve Beauty, Passion gibi isimlere sahipler. Her bölüm, kendi ismine uygun olarak grafiksel farklılıklar da gösteriyor. Beauty'de gerçekten



## Alternatif

Lumines (-)  
Rez HD (-)  
Rock Band 3 (9,0)

## Child of Eden

+ Sanat olarak nitelendirilebilecek görsellik. Müzikler ilk oyunda daha çok hoşuma gitse de burada da hiç fena değil. Kinect için biçilmiş kaftan.  
- Oyun süresi çok kısa

8,9



Yapım inXile entertainment  
Dağıtım Bethesda Softworks  
Tür Aksiyon / RPG  
Platform PC, PS3, Xbox 360  
Web [www.huntedthegame.com](http://www.huntedthegame.com)



## Hunted: The Demon's Forge

Yine mi oradayız?!

**F**antastik alemlerden sıkılmaya mı başladık ne? Elini sallasan ya bir Elf'e ya da bir Orc'a çarpiyor son zamanlarda. Gerçi eskiden de böyledi ama en azından "Hiçbir şey bulamıyorsan fantastik oyun yapı!" anlayışı yoktu. Şu olayı işin ustalarına bırakıp başka kapılara yönelmeleri gerektiğini anlamalı bazı oyun firmaları artık. Olmadı mı olmuyor kardeşim işte, neden zorluyorsun ki? Kılıçları, kalkanları, okları, yayları ve ipe sapa gelmez büyümöllerini ucuz bir hikayenin içine sıkıştırmak nereye kadar ekmek yedirecek ki sana? Hani ucuz bir firma olsan neyse; Bethesda Softworks! Bu dev başlıktan ortaya çıkana bakın bir de; Hunted: The Demon's Forge...

Bu oyunu bir çırıplıda özetleyebilirim size. İki kahraman alıyorsunuz (Cadoc ve E'lara) elinize öncelikle. Bu ikisini son dönemün popüler oyun kalıpları olan "siper al & ateş et" ve "alayına dal & kralını tanıma" klişeleriyle bir güzel yoğunluyorsunuz. Olaya civik olmuş fantastik temalar ve RPG öğeleri de karıştırıldığınız vakit karşınıza Hunted: The Demon's Forge çıkmayı iste. Diablo serisi enfes bir seriydi, Gears of War da öyle... Şimdi bu iki tarzı birbirine karıştırmanın ne alemi var, söyleyin bana? Bu da yetmezmiş gibi oyunun her tarafı bol bol grafik hatalarıyla dolu ki ortalıkta cirit atan bug'ları sayımıyorum bile. Yani hem kötü bir oyun yapıyorsun, hem de aceleye getiriyorsun. Kime yutturmaya çalışıyorsun bunu peki?

Emin olun, oyunun hiçbir detayından bahsetmek gelmiyor içimden. Her şey o kadar yüzeysel, banal, gelişigüzel hazırlanmış ve aceleye gelmiş ki resmen hakaret gibi. Bir ihtimal oyunu alıp arkadaşınızla birlikte dandık bir co-op macerasına atılmak istersiniz belki zira bu anlamda pek oyun yok piyasada. Ama

sırf bunun için böyle bir oyuna para vermek gibi bir niyetiniz varsa dokunma mesafemden uzak durun lütfen. Vallahi alnızın ortasına okkalı bir "fireball" yersiniz, demedi demeyin.

Tuhaf bir şekilde oyunun seslendirmeleri ve diyalogları oldukça başarılı. Ve tabii ki tek başarılı taraf da burası. Sırf benzerlik ortadan kalksun diye XP puanları yerine kristaller serpiştirmişler ortalığı ve bilin bakalım bu kristaller ne işe yarıyor. Eveeeet! Kahramanlarım yepeni özellikler kazanıyor. Olması kaçınılmaz bir şekilde sağdan soldan altın toplayıyor, öldürüklerimizden düşen malzemeleri giyinip kuşanıyor ve... Siperlerin arkasına saklanıp ok fırlatan iskeletler gördüm yahu! Daha fazla kanıt ihtiyaçınız var mı? Hayır... Devam etmek istemiyorum daha fazla. Oynamaya ve bahsetmeye delegecek bir oyun değil Hunted: The Demon's Forge. Arkadaşlarınızla sokakta çelik çomak oynayın, daha iyi. Sokağa atacak paranız varsa bu oyunu alacağınızda direkt olarak atın sokağa. En azından biri bulur da nasiplenir. Siz de ucundan hayırlı bir iş yapmış olursunuz böylece.

■ Ertekin Bayındır

### Tehlikeli kulvar

RPG... Bir kere bir işe kalkışırken nerede durduğuna şöyle bir bakacaksın, rakiplerini süzüp gözden geçrecesin. Piyasada Diablo gibi bir dev ve arkasında Blizzard gibi bir firma var. Diğer yandan BioWare'in Dragon Age ve Mass Effect gibi başlıklar var. Hunted: The Demon's Forge'u bu başlıklarla bir yan yana getirin ya da getirmeyin, vazgeçtim...

### Hunted: The Demon's Forge

- + Sağlam seslendirmeler ve diyaloglar, hepsi bu
- Sayısız teknik problem, genel olarak böyle bir oyun yapma gereksinimi

3,0

■ Iskelet...  
Yorgan  
ipliğinden  
yapılmış hali.



### Alternatif

Dragon Age II (9,0)  
Fallout: New Vegas (8,0)  
The Elder Scrolls IV: Oblivion (-)





Yapım Spicy Horse  
Dağıtım Electronic Arts  
Tür Aksiyon / Adventure  
Platform PC, PS3, Xbox 360  
Web [www.alicemadnessreturns.com](http://www.alicemadnessreturns.com)  
Türkiye Dağıtıcısı Aral

# Alice: Madness Returns

Karanlık bir düş...



**A**lice: Madness Returns (AMR) ismini duydugum günden bu yana, çıkış tarihini ve oyunun elime geçişini hayal ediyordum ki sonunda bu günlere de gördük. American McGee's Alice isimli oyunun bir nevi devamı niteliğindeki yapıp, özellikle dünyasıyla hepınızı içeresine çekecek bir oyun; hazır olun...

## Doktor...

Geçen ay yaptığım ön incelemede de belirttiğim üzere AMR, Alice'in psikolojik sorunlarını yenememesi ve kendi bilincaltındaki dünyalarda gezmesi üzerine kurulu bir oyun. Pek tabii ki kendisinin bilincaltı, öyle

herkesin girmek isteyeceği cinste değil ama belli ki siz beni seçtiniz, sizin yerinize ben kendimi tehlkiye attım. (Hoş! Gelme, gelme...)

Efendim, gözümüzü açtığımız doktor odasından dışarı çıktıktan sonra bir kediyi (Ya da tavşanı, yerseniz.) takip ediyor ve kendimizi bir anda bambaşa bir dünyanın içerisinde buluveriyoruz. Burası aslında Wonderland ama hiçbir şey gözüküğü gibi değil. Ben bu noktada önce oyunun genelinden bahsetmek istiyorum. Unreal Engine 3 grafik motoruyla yapılmış olan oyun adeta gözlerinizi kamaştıracak. Grafik kalitesi öyle inanılmaz değil ama zaten bütün iş modelleme ve görsellerde. Spicy Horse öyle bir dünya yaratmış ki korkuya ve güzelliği bir anda yaşamamızı olanak sağlıyor. Hayal gücünün sınırları zorladığı bu dünyada pek tabii ki yalnız değil. Karşımıza çıkmaya dünden hazır olan onlara farklı yaratık var ki AMR'nin en güzel ve özel noktalarından bir tanesi, düşman çeşitliliği, bolluğu ve farklılığı. Mesela oyunun henüz başında karşımıza çıkan yaratıklar gayet odun gibiiken, karşılaştığımız "Madcap" isimli gooblin benzeri yaratıklar bir anda mermilerimizden kaçabilen, kendilerini koruyabilen yaratıklar olarak beliriyorlar. Oyundaki dövüş sistemiye birazcık hızlı ve hafif eski. (Bu konuya sonra değineceğim.) Savaş deyince aklımıza silahlar geliyor pek tabii ki. İlk olarak oyunun henüz başında edindiğimiz Vorpal Blade'ımız birçok soruna çözüm sağlayabiliyor. Çok hızlı saldırılar yapabildiğimiz devasa bıçak, onu vazgeçilmez silahlarımızdan bir tanesi yapıyor. Pepper Grinder ise düşmanlarımıza biber (?) atan bir silah. Zamanla isınan bu cihaz, menzilli saldırılar yapmamıza olanak sağlıyor.

Anahtar deliklerine dikkat! Saçın gözden kaçırmayın, yoksa bütün hatalar çöpe gider.



## Alternatif

American McGee's Alice (-)  
Okami (-)  
Shadow of the Colossus (-)

Oyunda en çok dikkatimi çeken noktalardan bir tanesi, yapımcıların bu görsel güzelliği çok kaliteli bir şekilde kullanabilmeleri oldu. Her bölümde farklı bir dünyadaymış gibi hissettim oyunu oynadığım süre boyunca. Çevre tasarımlarının değiştiği gibi Alice'in kıyafetlerinin de değişmesi bambaşa bir tat katmış oyuna. Bütün bu farklı tasarımın arasına karışmış olan bulmacalarla cabası. Özellikle -tipki orijinal hikayedede olduğu gibi- "Shrink" yanı küçülebilme, bambaşa bir oyun yapısı katmış AMR'e. Birçok farklı odaya açılan kapılar sayesinde fazladan "Teeth" bulabiliyor ve bunlarla da silahlarımızı geliştirebiliyoruz.

## Üyan!

AMR, bütün bu güzelliklerine rağmen ilk oyunun gölgésinde kalmış. "Gölgesinde kalmış" derken yanlış anlamayın; tek sorun AMR'ün ilk oyuna fazla benziyor olması ve aradan geçen bunca seneye rağmen beraberinde çok fazla şey getirmemiş olması. Misal; yaratılan dünya, ilk oyunu deliller gibi oynamış bir kişi olarak çok da inanılmaz değildi. Bulmacalarla ya fazla kolay ya da çözülmeme imkansız gibi. Yukarıda dediğimiz üzere savaş sistemi çok eski ve karakterimizle özel bir saldırı yapamıyoruz. Bütün saldırılarımız odun gibi. Yetmezmiş gibi girdiğim savaşların herhangi birisinde ölümedim zira oyunun bu bölümleri fazla kolay olmuş.

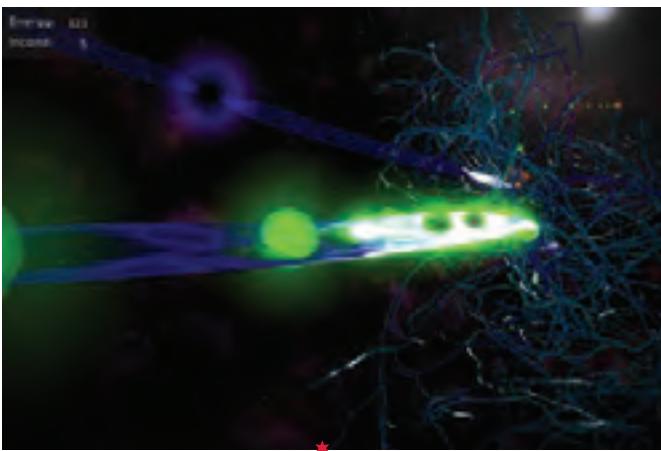
Son dönemde piyasaya çıkan birçok oyundan açık ara kaliteli AMR. Eğer farklı bir oyun deneyimi ariyorsanz, kesinlikle AMR'ü denemelisiniz. Benim kişisel notum çok daha fazla bile olabilirdi şu dandik oyunlar yelpazesi içerisinde; ne de olsa o hepsinden farklı bir oyun...

■ Ertuğrul Sungü

## Alice: Madness Returns

- + Bambaşa bir dünya, kaliteli ve farklı tasarımlar, harika müzikler
- Önceli oyundan çok farklı olmaması, bulmacaların kabusa dönüştürülmesi

8,0



## Star-Twine

Uzaydaki iki nokta

**O**unu anlatmak biraz güç. Star-Twine'daki amacımız, rakip tarafın tüm noktalarını yok etmek. Bu noktalar uzaya yer alan, birbirine bir şekilde bağlı olan yollar üzerinde duruyor. Bizim de noktalımız rakibimizle aynı özelliklerde ve... Gerçekten çok zormuş; anlatamıyorum!

Enerji noktaları oluşturuyoruz bu yollara ve enerji üretmeye başlıyoruz. Ardından bir kalkan noktasını yapıyoruz ve bir tane de kara delik. Kara delik, rakibin enerji

toplarını içine çekip yok ediyor. Yalnız bizim taretimizin enerji toplarını da emebiliyor, o yüzden taretlerimizi uzağa dikmeliyiz. İlerleyen aşamada rakibe makineli tüfekle de ateş etmeye başlıyoruz, dilersek bir tane füze de yaratıyoruz. Rakibin tüm noktaları yok olunca da kazanmış oluyoruz. Oyunu deneyin, kesinlikle her şeyi çok daha net anlayacağınız! ■

Tür Aksiyon  
Yapım Eric Billingsley  
Web [www.star-twine.net](http://www.star-twine.net)

8,4

## Cargo

Garip bir dünyanın sakinleriyle söyleşi

**C**argo'da Buddy diye, çiplak ve ufak adamlar var. (Çiplaklar ama cinsiyetsizler.) Oyun bana dedi ki "Bunlara tekme at." Adamları tekmeliyorum, tekmeliyorum, para kazanıyorum. Bu sırada notalar toplayorum, Buddy orkestrası bana müzik çalıyor...

Şöyledi ki bu oyun bir Rus firmasının elinden çıktı ve bence o yüzden garip. Bir kargo gemisinde çalışan bir kızı kontrol ediyoruz oyunda ve bu kargo gemisi, Buddy'lerin yaşadığı bölgenin üs-

tünden geçenken yere çakılıyor. Kargoları toplamaya çalışırken de oranın halkıyla tanışıyor ve bölgeyi koruyan, orada hüküm süren üç tane maskenin emirlerini yerine getirmeye çalışıyor.

Aslında oyunun arkasındaki hayal gücü inanılmaz. Bunun oyuna yansıtılışı da bağımsız bir firma için bir hayli iyi lakin oyun gerçekten bir acayıp. Oynamış da pek başarılı değil maalesef. Bir de siz deneyin bakalım... ■

Tür Aksiyon / Adventure  
Yapım Ice Pick Lodge  
Web [www.ice-pick.com](http://www.ice-pick.com)

7,9



## The Tiny Bang Story

Nereye tıklıyoruz?

**T**he Tiny Bang Story, muhteşem el çizimi grafiklere sahip bir "gizli obje" oyunu fakat bunu bayağı çaktırmadan yapıyor. Amacımız, ilginç tasarımlarla ev sahipliği yapan bir yerdeki puzzle parçalarını bulmak. Bunlar sahnedede bir yerlere gizlenmiş durumda ve renkleri de sahnedeki nesnelerle çok yakın olduğu için bayağı zor görürlüyor. Bazi puzzle parçaları, oyundaki yapıların içerisinde, gizli bölgelerde bulunuyor. Sahneyi büyütmek,

ekrandaki yapıların başka kısımlarına ulaşmak için puzzle parçalarının yanında, başka nesneleri de bulmamız gerekebiliyor ve emin olun, bunları bulmak hiç kolay değil.

Birtakım başka bulmacalar da içeren oyun, aslında çok ilginç bir çalışma fakat nereye tıklayacağınızı bilemediğiniz anlar da çokça karşınıza çıkıyor. Yine de grafiklerinin hatırlarına denenebilir... ■

Tür Bulmaca  
Yapım Colibri Games  
Web [www.colibrigames.com](http://www.colibrigames.com)

7,1

## Critical Mass

Rubik'e selamlar...

**B**ir ay, bir tane bulmaca oyunu oynamazsam uyuyamam. Bu ay da sağ olsun Critical Mass bir hayli zorladı beni. Zaten ben o renkli Rubik küpünü de çözmem, niye bu oyuna bulaştıysam...

Aslında yapılması gereken çok basit. Üç boyutlu bir ortamda bulunan minik bir küpün, daha da fazla büyümemesini engellemeye çalışıyor. Bu kütle kendi kendine de büyümüyor, siz dışarıdan küpler çağırıldığça büyüyor fakat onu durdurmanın bir yolu var: Aynı renkten dört küpü yan

yana getirmek. Bunu yaparak zincirleme reaksiyonlara da yol açabiliyorsunuz ve kütle, bir anda küçülebilir.

Oyunda dört farklı mod bulunuyor ve bunlardan en sakini, kocaman bir kütle yaratmaya çalışığınız, Meditation modu. Diğerlerinde hep bir heyecan, hep bir aksiyon...

Çok basit bir oyun olmasına rağmen, başından kolay kolay da kalkılmıyor oyuncunun, bunu da unutmayan. ■

Tür Bulmaca  
Yapım Manic Game Studios  
Web [criticalmassgame.com](http://criticalmassgame.com)

8,1



# DOKTORLAR

CENK - ERDEM SÖZ HASTANESİ  
AKIL VE FİKİR HASTALIKLARI MERKEZİ



## RUMBARCIMI

### HASTA: EGE PAKALIN

Kavrucu sıcaklar gelmeye başladı. Bu yaz son 50 yılın en sıcak yazı olacakmış. Ne yapacağım?

- CENK BEY, HANGİ 50 YILIN EN SICAK YAZI OLACAGINI NEREDEN BİLİYOR BU TİFİL DOSTUMUZ?
- ATIYOR ERDEM BEY! SONUÇTA İLK 50 YILIN EN SICAK YAZI OLACAK DEĞİL YA!
- BENCE İLK 50 YILIN EN SICAK OLACAK.
- BAKIN SİZ DE ATIYORSUNUZ.
- PEKİ O ZAMAN SIZ GERŞEGİNİ SÖYLEYİN.
- BU SENE, SONDAN 345 YIL ÖNCESİ SON 34 YILIN EN SICAK YILI OLACAK ERDEM BEY.
- NEREDEN BİLİYORSUNUZ?
- HER GÜN KİTAP OKUYORUM.

## SUGUS

### HASTA: ALP ATAKAY

Losttan sonra hiçbir dizi bana çok fazla güzel gelmemeye başladı. Bana Lost tarzı bir dizi önerebilir misiniz?

- CENK BEY, LOST'TAN DAHA GÜZEL KAŞ DİZİ VARDI? SİZ HESAPLAMIŞTINIZ BİR ARA...
- HESAPLARIM HALA SÜRÜYOR ERDEM BEY.
- EN SON GAME OF THRONES ADLI DİZİYİ GÖRÜNCE HESAP KİTABI BIRAKTIM.
- ÇOK MU GÜZEL Kİ?
- URF!
- LOST'TAN DA MI?
- ACIYB!
- HOUSE ABİMİZDEN?
- FELAKET!
- FATMAGÜL TEYZEMİZDEN.
- UNBİLİYİMLİ!
- YOK ARTIK!

## BİNALDİN YO

### HASTA: GÜVENÇ TÜRKÖĞLU

Erdem ağabeyim, Doktorlar bölümündeki resminde seni Ersin Korkut'a benzetiyorum. Cenk ağabeyim, seni de yan komşumuz Mahmut amcaya benzetiyorum ama büyük ihtiyatla onu tanımadınız.

## KUGUK

- HANGİ RESİMDEN BAHSEDİYOR BU ARKADAŞ CENK BEY?
- BİLMEM! DOKTORLAR BÖLÜMÜ FALAN DEDİĞİNE GÖRE HASTANELERDE BULUNAN BİR RESİM HERHAL!
- SUS İŞARETİ YAPAN HEMŞİREDEN MI BAŞSEDIYOR YOKSA?
- O SİZ MISİNİZ Kİ?
- BİLMEM... O BEN DEĞİLİM DİR BENCE? BU MAHMUT DEDİĞİ ABİMİZ O OLABİLİR.
- HAYIR MAHMUT'A BEN BENZİYORUM.
- HADI YAAA! NE KADAR SANSLISİNİZ

### HASTA: FATİH CİHAN TOMBUL

Ben Adobe Macromedia Flash Professional kullanmayı biliyorum. Dergide bana iş var mı? Eğer okumazsan oraya gelirim.

- OKUMAŞSAN BURAYA GELME.
- BOŞUNA YAZMAYIN ERDEM BEY, MUHTEMelen OKUMAYACAK.
- YA OKURSA!
- O ZAMAN OKURSAN BURAYA GELME DEYİN.
- TAMAM! OKURSAN BURAYA GELME!
- AMA OKURSAN GELME DEMEK, OKUMAŞSAN GEL DEMEK OLUYOR Kİ BUNU KENDİSİ DE SÖZLEMİŞ ZATEN.
- NE YAPICAZ PEKİ?
- DUA EDELİM DE OKUSUN!
- BEN BİR OKUYAYIM.
- TAMAM, BEN DE ÜPLERİM.

# PCnet Temmuz sayısı

Kendi çiftliğinizi kurun! 35 TL  
değerindeki Family Farm oyunu tüm  
oyun severlere hediye

**OYUN SEVERLERE HEDİYE | PHOTO CONVERTER**  
35 TL değerinde Family Farm oyunu PCnet DVD'sinde  
15 dolar değerinde tam sürüm fotoğraf yazılımı

**PC net**  
bilgisayar ve internet dergisi

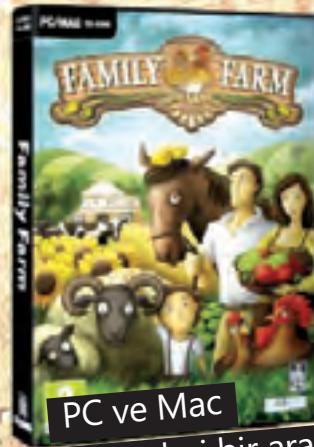
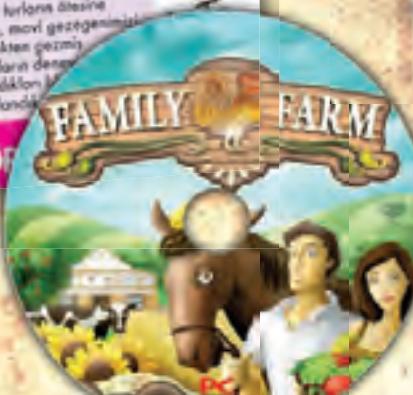
**PROFESYONEL FOTOĞRAFÇILUĞA İLK ADIM**  
Hobbiçi bir seviyeye itişen profesyonel en iyi DSLR fotoğraf makinalarını test etti.

**İLK BAKIŞ Windows 8**  
Windows 8'in yenilikçi özellikleriyle tanışın. Microsoft'un yeni işletim sistemine dair ilk detaylar, spekülasyonlar ve sızan görüntüler...

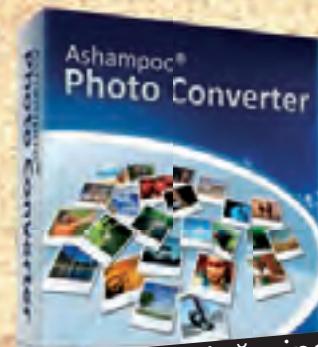
**350 TL ALTI EKRAN KARTLARI**  
Fiyat/perfomans oranı yükselen ekran kartlarında new entry'ler arasında yer almaya gereklen teknolojiler ve detaylar.

**TEKNOLOJİ SÖZLÜĞÜ**  
Teknolojik bir ürün tanımlarken bilmeniz gereken tüm terminleri Tekno'dan konkaklarıyla öğrenin

**MMORPG OYUNLARI | AND**



PC ve Mac  
sürümleri bir arada



15 dolar değerinde  
fotoğraf işleme yazılımı

# Donanım

Recep firarda!

**B**u ay yine durduğu yerde duramadı Recep ve ülke ülke dolaşıp sizleri birinci elden bilgilendirmek için en son çıkan ürünlerin yerinde inceledi. Bu kez öncekilerden farklı olarak rotası "Mother Russia" oldu. Recep Batlaş, sabahın 06:00'sında Moskova'ya uçmak üzere yollara düştü. Yakın zamanda İngiltere'ye de gideceğinden vize işlemleri için pasaportunu ilgili birime bırakmıştı. Kendisine sabahtan havaalanından alabileceği söylemişti. Gel

gelelim yetkililer, Recep'in pasaportunu havaalanı yerine dergiye göndermişlerdi ve Recep'te havaalanıyla dergi arasında mekik dokumak zorunda kaldı. Recep Batlaş, 08:30'da olan uçuşuna uçağın kalkmasına 10 dakika kala yetişene kadar soğuk terler döktü ama azmin elinden hiçbir şey kurtulamadı ve kurtulmadı da. Recep Batlaş, Moskova uçağına bindi ve işte o meşakkatli yolculuğun sonunda size bu ay sunduğu ürünler...



104

## MSI Big Bang-Marshall

MSI'nın mareşal rütbeli amiral gemisi...



105

## MSI R6870 Hawk

Askeri sınıf bileşenler denince akla gelen AMD Radeon HD 6780, test merkezinde mercek altına alındı.



107



## 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



**Editörün  
Seçimi**

## MSI Big Bang Marshal

Mareşal rütbeli P67



**G**eçtiğimiz ay incelemi olduğumuz ve performans konusunda bütün beklenilerimi karşılayan MSI'ın N580GTX Lightning ekran kartından sonra firma bu ay da Intel P67 tabanlı yeni Big Bang Marshal anakartı ile Test Merkezi'meye konuk oldu. Özellikle de firmaların yenilik konusunda birbirlerinden esinlendikleri şu günlerde kendine özgü çözümler ile karşımıza çıkan MSI, soğutma, performans ve hız artırma konusunda sunduğu özellikler ile rakiplerinden ayrılmaya çalışıyor. Bu bağlamda firmanın uzun zamandır beri LucidLogix ile sürdürdüğü ortaklığını Big Bang Marshal'da görüyor ve anakartın üzerindeki Lucid yongasıyla sunduğu çoklu ekran kartı desteğini mercek altına alma gereği duyuyoruz.

Big Bang'in en büyük bombası şüphesiz hepsi çift slot kaplayan dört ekran kartı birden takabilmenize izin veren PCI Express slot yapısı. Big Bang XPower'a göre iki tane daha fazladan PCI Express x16 yuvasına sahip olan ve XL-ATX standartına geçil yapan Marshal, tam sekiz adet PCI Express 2.0 x16 slotu ile ister dört yollu SLI, isterse尼 de dörtlü CrossFireX sistem kurmanıza olanak tanıyor. Bu da demek oluyor ki Marshal'a dört adet HD 6970 veya yine dört adet GTX 580 takabilmek mümkün. Böyle

bir konfigürasyonun güç gereksini 1200 Watt'ın üzerinden seyrederken toplamda altı teraflop'luk bir işlem gücüne erişebiliyorsunuz. Sistemin oyunlarda sunacağı performans bir kenara, süper bilgisayarlarla kıyaslandığında dahi dünyada ilk 5000 süper bilgisayar arasına girmek mümkün. Daha önce MSI'ın kullandığı askeri sınıf bileşenlerden bahsetmiştık. Big Bang Marshal firmanın ikinci nesil askeri sınıf bileşenlerini kullanan ilk anakartı değil fakat askeri sınıf bileşenlerin en çok kullanıldığı anakart olma özelliğine sahip. Bu bağlamda işlemci çevresine katı kapasitör dahi kullanmayan firma, sadece Hi-C kapasitör kullanarak kararlılığı artırırken ısı oluşumunu da mümkün olan en düşük seviyeye çekiyor. Yine süper boğucu bobinler ve sıradan boğucu bobinlere göre 35 derece daha serin çalışırken anakartın diğer alanlarında da kaliteli katı kapasitörler kullanılıyor. Firmanın kullandığı yeni Mosfet'ler de sunucu seviyesinde kaliteli mosfetler. Geleneksel mosfetlerden %400 daha hızlı olan bu mosfetlerin bir tanesi, dört adet geleneksel mosfet'e eşit. Tüm bu kaliteli bileşenleri rakip firmaların yeni ürünlerinde kopyaladıklarını görmek de artık mümkün. Uzun zamandan beri beklediğimiz fare ile kullanılabilen EFI tabanlı ClickBIOS, Biga Bang Marshal'ın bir başka özelliği. BIOS ayarlarının daha kolay anlaşılabilmesi için artık Türkçe dil desteği de sunulmasının yanı sıra ayarlar artık kategorilere ayrılmış. Bu sayede hangi ayarı nerde bulacağınızı daha kolay kestirebiliyor ve Türkçe desteği sayesinde yaptığınız değişiklikler hakkında daha fazla bilgi sahibi olabiliyorsunuz. EFI BIOS'un bir başka avantajı da bilgisayarınızın daha hızlı açılmasını sağlaması. Big Bang Marshal'ın dikkat çekici bir başka özelliği de

dahili Creative Sound Blaster X-Fi ses yongası. EAX Advanced HD 5.0 ses teknolojisine sahip olan bu yonga ile oyunlarda çevresel ses deneyiminin keyfine varırken THX TruStudio PRO ile de filmlerde Hollywood'un kullandığı ses efektlerini derinlemesine yaşayabiliyorsunuz. Sonuç olarak askeri sınıf bileşenleri ile hız artırma konusunda sınırları zorlamanızı mümkün kılan Big Bang Marshal, aynı anda dört adet fakat çift slot ekran kartı desteğiyle yüksek performans sunarken herhangi bir ısınma sorunu yaşamamasıyla bizden tam not aldı. ■

### MSI Big Bang Marshal



- + 4 yollu SLI ve CrossFireX
- + 12 adet USB 3.0 portu
- + Askeri sınıf bileşenler
- + Creative X-Fi ses yongası

**Fiyat:** 449 \$ + KDV

**İthalat:** Datagate, Mascom, Penta

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

**Puan:** 9/10

#### TEKNİK ÖZELLİKLER

<b>Soket:</b>	LGA 1155
<b>Yonga seti:</b>	Intel P67, Lucid LT22102
<b>PCI Yuvaları:</b>	8 PCI Express 2.0 x16
<b>Depolama:</b>	SATA 6 Gbps, USB 3.0
<b>Grafik desteği:</b>	SLI, CrossFireX
<b>Bellek:</b>	DDR3 2133 Mhz, 32 GB Maks.

# Gigabyte GA-990FXA-UD7

Bulldozer'e hazır



**U**zun zamandan beri performansı konusunda hakkında dedikodular dolaşan AMD'nin Bulldozer mimarisi, sonunda somut bir şekilde belirmeye başladı. Test Merkezimize konuk olan ve yeni mimariyi destekleyen ilk anakart da Gigabyte'tan geldi. Firmmanın GA-990FXA-UD7 model anakartı AMD'nin en son yonga seti olan 990FX kuzey ve SB950 güney köprüsü ile güçlendirilmiştir. Halihazırda AM3 işlemcilerde destek sunan anakart, asıl olarak yeni çıkacak AM3+ işlemciler için tasarlanmıştır. Bulldozer mimarisi üzerine temellendirilecek olan yeni işlemciler, Zambezi kod adını taşıyacak. 990FXA-UD7'de yer alan yonga setine dönen olursak serinin en üst seviye yonga seti olduğunu görüyoruz. Bu bağlamda anakartın üzerindeki 6 adet PCI Express 2.0 x 16 yuvalarından iki tanesi x16 hızında çalışıyor. Yani anakarta iki adet ekran kartı taktığınızda ikisinden de tam performans alabiliyorsunuz. Söz iki ekran kartı takmaya gelmişken yeni AMD 9 serisi yonga setlerinin hem CrossFireX hem de

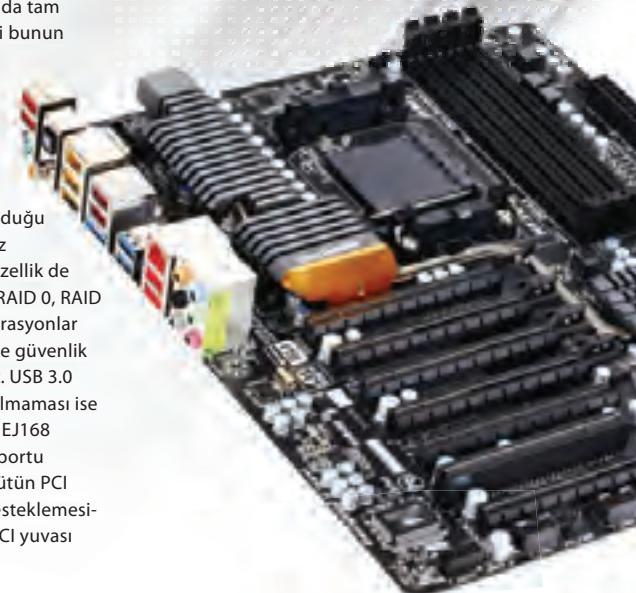
SLI desteği sunduğunu belirtelim. 990FXA-UD7 ise üzerindeki altı adet PCI Express x16 yuvası ile dörtlü SLI veya dörtlü CrossFireX konfigürasyonlara destek sağlıyor. Her ne kadar sisteme dört kart birden taktığınızda x16 hızındaki slotlar da x8 hızına düşecek olsa da yapılığımız testlerde bunun performansa herhangi bir etkisi olmadığını gördük. Yani dört karttan da tam performans alabilmek mümkün. Tabii bunun kullandığınız uygulamaya göre de değişeceğini unutmuyın. 990FXA-UD7'de yer alan güney köprüsü baktığımızda ise ilk başta 6 adet SATA III portu dikkatimizi çekiyor. Her ne kadar SATA II portu olmasa da SATA 6 Gbps geriye dönük uyumlu olduğu için eski SATA disklerinizi kullanmanız mümkün. SB950 ile gelen bir başka özellik de zengin RAID desteği. Bu bağlamada RAID 0, RAID 1, RAID5, RAID 10 veya JBOD konfigürasyonlar yaparak ister performans isterseniz de güvenlik odaklı sistemler oluşturabilirsiniz. USB 3.0 desteğinin hala güney köprüsünde olmaması ise üzücü. Fakat Gigabyte, iki adet Etron EJ168 yongası ile toplamda 4 adet USB 3.0 portu sunmayı ihmal etmiyor. Son olarak bütün PCI Express x16 yuvalarının x1 kartları desteklemesine rağmen Gigabyte'in karta bir de PCI yuvası eklediğini belirtelim. ■

**Fiyat:** Belli Değil

**İthalat:** Arena

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

**Puan:** 8/10



## TEKNİK ÖZELLİKLER

<b>Form faktör:</b>	ATX
<b>Yonga seti:</b>	AMD 990FX + SB950
<b>Soket:</b>	AM3+
<b>Ses yongası:</b>	Realtek ALC889
<b>Bellek yuvası:</b>	4 x 1.5V DDR3 2000 MHz
<b>Depolama:</b>	4 x USB 3.0, 8 x SATA 6Gb/s

# MSI R6870 Hawk

Tam teşekkürüllü

**U**zun zamandır askeri sınıf bileşenler kullanan kaliteli ürünlerle Test merkezimize konuk olan MSI, bu defa AMD'nin Radeon HD 6870 modelini masaya yatırıp kartı baştan aşağıya ilden geçirmiş. R6870 Hawk'ın dış görünümüyle incelemeye başladığımızda ilk dikkat çeken özellüğü soğutması oluyor. Twin Frozr II soğutmasını ilden geçirilen MSI, bu defa karşımıza Twin Frozr III ile çıkıyor. GPU üzerinde oluşan ısısı ilk başta nikel kaplama bakır taban ile emen bu sistem, daha sonra emilen ısısı ikisi SuperPipe olmak üzere, toplamda beş adet ısı borusu ile GPU'dan uzaklaştırılıyor ve iki adet 8 cm boyutlarında PWM fan ve alüminyum izgaralar vasıtısı ile etkisiz hale getiriyor. Rakiplerinin aksine sadece GPU'yu soğutmayan MSI, hız aşırıtma tutkunlarını da düşünerek bellekler ve güç modülleri de dahil, kartın tamamını soğutma çatısı altına alarak kartın daha kararlı çalışmasını sağlarken aynı zamanda ömrünün de uzamasını sağlıyor.

Twin Frozr III'ün bir başka özelliği de kullanılan fanların özel bir tasarımla artık %20 daha fazla hava akımı sağlar hale getirilmiş olması. Bu sayede R6870, fabrika çıkışlı HD 6870 modellerine göre 21 derece daha serin çalışırken 7dB de daha sessiz çalışıyor.

Hawk serisi kartlar firmmanın en üst seviye kartları olduğu için sadece soğutma değil, performans alanında da daha iyi bir tablo çiziyorlar. Bu bağlamda R6870 Hawk da standart HD 6870 modellerine göre daha yüksek çekirdek frekansına sahip. Standart HD 6870'ın çekirdek frekansı 900 MHz iken Hawk'un çekirdek frekansı 930 MHz. Tabii ki firmmanın kartla birlikte sunduğu AfterBurner II yazılımını kullanarak gerçek çekirdek gerek bellek frekanslarını daha yüksek lere çekebiliyorsunuz. Özellikle de hız aşırıtma tutkunlarına hitap eden Hawk, voltaj konusunda da büyük esneklik sunuyor. Çekirdek, bellek ve PLL voltajını

artırabildiğiniz gibi kartın üzerindeki pin noktalarından gerçek zamanlı olarak voltajları kontrol edebiliyorsunuz. Son olarak kartın oyun performansına göz attığımızda ise Battlefield: BC2, Civilization V ve Far Cry 2 gibi güncel oyunları Full HD çözünürlükte akıcı bir biçimde oynatabildiğini görüyoruz. ■

**Fiyat:** 239 Dolar + KDV

**İthalat:** Datagate, Mascom, Penta

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

**Puan:** 7/10



## TEKNİK ÖZELLİKLER

<b>Grafik işlemci:</b>	AMD Radeon HD 6870
<b>Arabirim:</b>	PCI Express x16 2.1
<b>Bellek:</b>	1 GB GDDR5 256 Bit
<b>Cekirdek frekansı:</b>	930 MHz
<b>Bellek frekansı:</b>	4200 Mhz Efektif
<b>Diğer:</b>	DirectX 11, Stream, HD3D, Bullet Physics

# Asus Eee Pad Transformer

İkisi bir arada



abletler en nihayetinde Android 3.0 Honeycomb işletim sistemine terfi etmeye başladılar. Buna biri de Asus'un yenilikçi tableti Eee Pad Transformer. Nvidia'nın çift çekirdeki Tegra 2 işlemcisinden gücünü alan Eee Pad Transformer, Honeycomb'ın da güncellenmiş bir sürümü olan 3.1 ile geliyor. Fakat ürünün diğer özelliklerine geçmeden önce belirtmememiz gereken bir nokta var. Nvidia'nın bu güçlü işlemcisini



tam anlamıyla kullanan uygulamalar için Tegra Zone adında bir market mevcut. Fakat ülkemizde satılan Tegra işlemcili birçok tablete rağmen bu uygulamayı, bir zamanlar Android Market'te de olduğu gibi, ülkemizde kullanabilmek mümkün değil. Bu bağlamda tabletin üzerindeki Tegra işlemci için optimize edilmiş bir medya oynatıcı edinmemiz için 1080p video izlemeye bazı sorunlar yaşadığımızı belirtmeliyiz. Yine de kısa sürede çözüleceğine inandığımız bu sorunu görmezden geliyoruz ve ürünün dikkat çekici özelliklerine göz atmaya devam ediyor. Güçlü işlemcisi sayesinde sorunsuz bir Flash desteği sunan Transformer'i rakiplerinden ayıra en büyük özellik ise ayrı olarak satın alabileceğiniz klavye kısmı. Klavye ile birlikte bir netbook'a dönüşen Eee Pad, beraberinde gelen Polaris Office yazılımı ile de amacına daha iyi hizmet ediyor. Yine dokuz saat bir pil ömrüne sahip olan

## TEKNİK ÖZELLİKLER

<b>Ecran:</b>	10.1"LED 1280x800, 10 parmak MT
<b>İşlemci:</b>	NVIDIA Tegra 2
<b>Bellek:</b>	1GB
<b>Depolama:</b>	16GB
<b>Kablosuz ağ:</b>	802.11 b/g/n, Bluetooth V2.1
<b>Kamera:</b>	1.2 MP Ön, 5 MP Arka

ürün, klavye bölümü ile birleştirildiğinde toplamda 14 saatlik bir pil süresine ulaşıyor ki bu süre piyasadaki bütün rakiplerini geride bırakıyor. Eee Pad ekranıyla da dikkat çeken bir ürün. Kullandığı IPS panel ile 1780'lik bir görüş açısı sunan tablet, Gorilla Glass ekranıyla da çizilmelere ve kırılmalarla karşı çok daha dayanıklı. Görüntü bu kadar kaliteliyken ses konusunda da geri kalmayan firma, 3D stereo hoparlörler ve SRS destekli ses çıkışına sunuyor. Eee Pad Transformer rakiplerine gönderme yaparcasına iki adet USB portu, SD ve MicroSD kart yuvası ve bulut tabanlı bir yıl boyunca sınırsız kapasite sunan ASUS WebStorage özelliğyle geliyor. 680 gram ağırlığı ile taşınabilirlik konusunda sorun çıkarmayan tabletin, 12.98mm'lik kalınlığıyla da gayet zarif durduğunu söyleyebiliriz. Sonuç olarak nispeten uygun bir fiyat etiketine sahip olan Eee Pad, 3G desteği ve Tegra Zone uygulamasını da sunarsa mükemmel ulaşacak. ■

**Fiyat:** 549 \$ + KDV  
**İthalat:** Çizgi Elektronik  
**Web:** [www.cizgi.com.tr](http://www.cizgi.com.tr)  
**Puan:** 7/10



# Asus GTX 560 DirectCU II TOP

Sınıfının lideri

Asus'un test merkezimize bu ay konuk olan ekran kartı GTX 560 DirectCU II TOP, firmanın GTX 560 serisine ait üretmiş olduğu en üst seviye ekran kartı. Nvidia'nın, aslında ülkemizdeki oyuncuların birçoğu için üst seviye sayılan fakat aslında orta seviye GPU'su GTX 560 üzerine temelendirilmiş olan ENGTX560 DCII TOP/2DI/1GD5 kod adına sahip kart, ilk olarak fabrika çıkışlı olarak yükseltilmiş saat frekansları ile dikkat çekiyor. Bu bağlamda standart GTX 560'in 810 MHz olan çekirdek frekansı 925 MHz'e, 1002 MHz olan bellek frekansı 1050 MHz'e ve son olarak 1620 MHz olan Shader frekansı da 1850 MHz'e çıkarılmış. Tüm bu hız aşırtmanın karta nasıl bir performans kazandırdığını bakmadan önce bu denli yüksek saat frekanslarına sahip bir kartın nasıl soğutulduğuna göz atalım. Firmanın uzun zamandan beri kullandığı ve bakır ısı borularının doğrudan grafik çekirdeğine temas ettiği soğutma sistemi DirectCU'nun bu kartla birlikte yeni bir

sürümü kullanılıyor. DirectCU II olarak adlandırılan bu yeni soğutmadaki fark ise artık tek fan yerine çift soğutma fanının kullanılması. Asus'un kullandığı bu soğutma sistemi boşta 26 dB ve yükte de 31 dB ile sessiz çalışmaya kalmıyor, aynı zamanda boşta 38 derece, yükte de 71 derece ile serin bir çalışmaya garanti ediyor. Soğutma sisteminin başarısını test etmek için kartı, beraberinde gelen SmartDoctor yazılım içindeki Voltage Tweak kısmından biz de overclock ediyoruz. 975 MHz çekirdek ve 1100 MHz bellek frekanslarında kartın yükseti işisi 75 dereceyi geçmiyor. Bu da soğutmanın başarısını kanıtlar nitelikte. Bu hız aşırtmanın bize kazandırdığı ise Call of Duty 4'te fazladan 12 FPS oluyor. Peki, kartın oyunlardaki performansı nasıl? Aliens vs. Predator ile başladığımız teste kart Full HD çözünürlükte saniyede 30 kare gösteriyor. Aynı

çözünürlük ve 4xAA açık durumda Battlefield: Bad Company 2 54 FPS, Civilization V 52 FPS ve Crysis 2 de 50 FPS'da gayet akıcı bir biçimde oynanabiliyor. Tabii ki tüm bu sonuçlar stok GTX 560 modellerine göre her oyunda 5 ila 10 FPS daha fazla. Son olarak karın AMD tarafında HD 6870 ile eşdeğer bir performans sunduğunu belirtelim. ■

**Fiyat:** Belli değil  
**İthalat:** Çizgi Elektronik  
**Web:** [www.cizgi.com.tr](http://www.cizgi.com.tr)  
**Puan:** 8/10



## TEKNİK ÖZELLİKLER

<b>Grafik motoru:</b>	NVIDIA GeForce GTX 560
<b>Arabirim:</b>	PCI Express 2.0
<b>Video belleği:</b>	GDDR5 1GB 256 Bit
<b>Cekirdek frekansı:</b>	925 MHz
<b>CUDA çekirdeği:</b>	336
<b>Bellek frekansı:</b>	4200 MHz



# Teknik Servis

Bir atasözü var: "Eşeğe altın semer taksan eşek yine eşektir." Bu ay tam da bu atasözünü destekleyen nitelikte bir soru bulacaksınız en saçma sorular köşemizde. Yillardır hep diyorum, eski bilgisayara son model ekran kartı takılmamalı, AGP sistemlere yatırım yapılmamalı.

**S:** Ben size bana ekran kartı önermeniz için başvuruyorum. Yaklaşık 1200 lira bütçem var ve bu kartı seneye alacağım. Bana bütçeme uygun olarak GTX 580 mi 6990 mi önerirsiniz? GTX 580 alırsam EVGA almayı düşünüyorum, bu kart bana kaç TL'ye mal olur. Mustafa Can ÖzTÜRK

**C: Mustafa Bey sisteminizin diğer özelliklerini bilmeden sistem tavsiyesi yapmak mümkün değil. Güç kaynağınız bu ekran kartı ile uyumlu mu? Kasanız ekran kartı için gerçekli havalandırma desteğine sahip mi? İşlemciniz nedir? Tüm bunlar yeterliyse tavsiyem GTX 580 Lightning ya da HD 6970 Lightning olacaktır. EVGA da çok kaliteli fakat henüz ülkemizde satılmaya başlanmadı.**

**S:** Ben seneye HD 6990 ekran kartı almak istiyorum ama anakartıma uyar mı bilemiyorum. Anakartım MSI H55M-P31 (MS-7636). Seneye alacağım için ne kadar mal olur? Bir de HD 6990 için en az kaç Watt PSU gereklir ve full tower kasa alırmam gereklidir? Görkem Narinoğlu

**C: Sevgili Görkem ekran kartı anakartına uyuyor ama anakartına uyması yeterli değil. İşlemcin bu ekran kartı için yeterli mi? RAM miktarın yeterli mi? Kasa soğutman ne durumda? Ayrıca bir başka konuda seneye HD 6990'ın eskimiş olacağı. Seneye aynı fiyatla büyük ihtimalle çok daha iyi bir kart alabileceksin. Büyük ihtimalle 7990 aramızda**

olacak. Güç kaynağı konusunda HD 6990 için 600 Watt veya üzeri şart. Ama seneye 7990 çıkarsa daha düşük güç tüketeceği için belki de 500 Watt yeterli olacak. Yani şimdiden seneye alacağın kartın hesabını yapmak pek doğru değil.

**S:** Yeni bir PC toplamak istiyorum yalnız ekran kartları arasında karasız kaldım. Günlerdir bu konu hakkında araştırma yapıyorum ancak tatmin edici bir cevap bulamadım. HD 5850 ve HD 6850 arasında büyük çelişki içerisinde bütün kullanıcılar. 6850'nin 5850'in yenilenmiş sürümü olduğu, düşük güç tüketimi ve 3D desteği olduğu yazıyor. Ancak performans bakımından 5850 daha üstün görülmüyor. Fiyatları da hemen hemen birbiriley aynı. Bu konuda yardımcı olursanız sevinirim. Beran Bircik

**C: Sevgili Beran, performans her zaman en önemli kıstas değildir. Güç tüketimi ve ısınma da bir o kadar önemli. Bu yüzden tavsiyem HD 6850 olacaktır. Ayrıca performans konusunda da büyük bir boşluk yok arada. Zaten daha önce benzer bir durumu 5870 ile 6870 arasında söylemiştim. O yüzden daha çok yeni nesil kartlar tercih edilmeli.**

**S:** PS3'ümü televizyona bağladığında PS3 çalışıyor ama görüntü gelmiyor. Kullanma kılavuzunda beş saniye aralıklarla güç butonuna basın diyor. Yaptım olmadı. Sorun nedir? Batuhan Köroğlu

**C: TV'nin giriş seçeneğini HDMI'a alman gerekebilir. Yine PS3'ün çözünürlük ayarı varsa çözünürlüğü düşürmen gerekebilir.**

**S:** Öncelikle sistemimi yazıyorum, Intel Core 2 Duo 2.00Ghz (E4400), 2x2GB 800Mhz RAM, Gigabyte EP41-UD3L, HIS 5670 1GB GDDR5, Everest 450W Power (hakiki değil galiba), Samsung 80 GB HDD. Bu sistemle, Crysis 2, NFS Host Pursuit, Call of Duty: Black Ops ve bazı yeni çıkan oyunlarda donukluk yapıyor. Nedenini hala anlamış değilim. Hangisine yanıyorum? Anakart ve RAM'lere verdığım parayı mı? Yoksa ekran kartına verdığım parayı mı? Ben oyunları full grafik oynamak istiyorum. Ne yapmam gereklidir. Eğer herhangi bir parça değişilecek olursa da ne kadara mal olur? Yattara İbrahim

**C: Sevgili İbrahim bakkala gitmeden önce tavsiyelerime biraz kulak verseydin yanmana gerek kalmazdı. Öncelikle o Everest güç kaynağından kurtul. Kaliteli bir şeyler al. Sonra işlemcini E8000 ya da Q9000 serisi ile değiştir. Sonrasında ekran kartını HD 6770 veya üstü yaptırmı oyunculardan performans almaya başlayabilirsin. Tabii bu parçaları bakkaldan alırsan yanmana her zaman mahkumsun.**

**S:** Dizüstü bilgisayar aldım, ekran kartı GT540M. Fakat sürücü sürümü 266.39. Bunu 270.61'e yükselteceğim ►

► ama şimdiden rastlamadığım bir şekilde kurulumda "Uyumlu grafik donanımı bulunamadı" diyor. **Fırat Ceylan**

**C: Öncelikle aklına ilk gelen masaüstü sistemler için hazırlanan sürücü indirmeye çalışığın. Eğer öyle yapıyorsan ekran kartı olarak 500M modelini seçmeli ve Verde Notebook Driver adlı sürücü indirmelisin. Bir başka ihtimal de Samsung'un ekran kartını modifiye etmiş olması. Bu durumda güncel sürücüyü ya Samsung'tan ya da laptopvideo2go.com adresinden edineceksin.**

**S: Şimdi yeni bir bilgisayar almayı düşünüyorum. Masaüstü mü yoksa dizüstü mü olsun kararsızım. Bu konuda fikrini aldıktan sonra birde sana marka konusunda danışacaktım. Ben toplama taraftarı değilim, hem garantisini olsun hem de özellikler olsun. Casper çok hoşuma gidiyor kalite konusunda, özellikle Türk malı, bence bu çok önemli. Başka marka tavsiyen varsa beklerim ben buradayım. Bu konuda bana yardımcı olursan sevinirim. *Barış Orak***

**C: Sevgili Barış öncelikle mesajından ilk çıktığım yorum: Toplama PC hakkında yeterince bilgin yok. Garantili bir PC istiyorum demişsin, toplama bilgisayarların garanti süresi marka bilgisayarlarından daha yüksek. Marka PC'nin garantisini iki yıl, toplama PC'nin parçalarının garantisini üç ila beş yıl arasında değişıyor. Sonuçta toplama bilgisayarlar hürdalıkten toplanıyor. Kalite konusunda beğendiğin markanın testlerimizde pek de kaliteli olduğunu söyleyemem. Ucuz ekran kartları, ucuz bellek, ucuz anakart, ucuz sabit disk... Tüm parçalar en ucuzlardan kullanılıyor. Türk malı demişsin. Piyasada Türk malı bir bilgisayar yok. Bilgisayarların hepsi Tayvan ya da Çin malı. Türkiye'de tek yapılan işlem üzerine etiket yapıştırırmak. Bu yüzden sana tek marka tavsiyem daha önce dergide incelediğimiz Blade-PC olacaktır. Ama her zamanki tercihim toplama bilgisayardır.**

**S: Ben geçen ay Toshiba laptop aldım fakat oyular kasiyor. Mesela Brink'e girmek istediğimde kasmaktan oyunu oynamıyorum. Sistem özellikleri: Intel Core i5 2,7 GHz, ATI Mobility Radeon HD 5650 2GB, 650 GB sabit disk ve 4 GB RAM. Windows 7 Sistemimin derecelendirmesini 5,9 olarak veriyor fakat ben oyunları oynarken fena halde kasiyor. Bunun sebebi nedir? *Sinan Şahin***

**C: Öncelikle dizüstü bilgisayar şarja takılı olmalı. Aksi takdirde ekran kartı tasarruf moduna geçer ve performansını kısar. Sonrasında DirectX ve sürücüler de güncel olmalı. Dergi piyasaya çıktıığında Catalyst 11.6 sürücüsü piyasaya çıkacak. Brink belki kasabılır, dizüstü için optimize edilmemiştir. Başka oyunlarla da dene. Sorun devam ederse geliştiricilere e-posta yollayabilirsin. Ayrıca sistemde çift ekran kartı varsa harici ekran kartını kullandığından emin ol.**

**S: Ben güç kaynağımıza göre bir ekran kartı baktım ve bunu aldım. Aldığım model HD 5450 biliyorum çok iyi bir ekran kartı değil ama yine her oyunda düşük ayar ve yüksek çözünürlükte akıcı bir oyun keyfi veriyor ve benim için oyun dediğin sadece grafikten oluşmaz ve ben gayet memnunum. Bilgisayarımın bir diğer özellikleri ise şöyle: Intel E5700 Dual Core 3.00 Ghz, 3 GB RAM ve 250 Watt güç kaynağı. Sorum şu: bu güç kaynağını değiştirmeden bana önerebileceğin en iyi ekran kartı nedir? Bir diğer sorum ise bilgisayarımı Windows 7 yapmak istiyorum. XP ile arasında oyuncuların daki performansta yüzde kaç fark vardır? *Tonguç Yerli***

**C: Sevgili Tonguç öncelikle o sisteme 250 Watt güç kaynağı takan bakkalı bul. Ya da hiç uğraşma, zira hemen sana daha kalitesiz bir 450 Watt satmaya çalışacaktır. Her halükarda 250 Watt güç kaynaklı bir sisteme bırak ekran kartı takmayı, işlemcini bile emanet etme. Şebekedeki en ufak voltaj değişiminde bilgisayarının bütün parçaları yanacaktır. Sana şaka gibi gelebilir ama ben bu senaryoyu çok gördüm. Güç kaynağından tasarruf etmeye çalışırken sistemden olabilirsin. O yüzden sana ekran kartı falan önermeyeceğim. Sana Xigmatek ya da Xilence 400W tavsiye ediyorum. Windows 7'ye hala geçmediyen Şubat 2010 sayısına mutlaka göz at. Ayrıca DirectX 11 destekli bir ekran kartını DirectX 9.0 destekli eskimiş bir işletim sistemiyle kullandığını da hatırlatayım.**

**S: Benim bilgisayarım Acer Aspire 6930g (Intel Core 2 Duo 2.0 Ghz, ATI Radeon HD 4650, 4 GB RAM). Bilgisayar için harcayabileceğim 2000 TL param var. Ben bilgisayarımı bu parayla aldığımdır bir bilgisayarla değiştirirsem performans artışı ne kadar olur? Eğer %10-15 gibi bir artış olacaksa değiştirmek istemiyorum. Onun yerine biraz daha para biriktirip, 3D teknolojisi gelişinceye kadar bekleyip öyle bir bilgisayar almayı düşünüyorum. Sizce doğru bir karar mı vermiş olurum? Kararım kötü ise bu paraya uygun masaüstü bir bilgisayar önerir misiniz? *Mert Akkaya***

**C: Şu an kullandığın dizüstü bilgisayar gayet iyi fakat DirectX 11 desteği yok. Ben de HD 4650 ekran kartı bir dizüstü kullanıyorum, şu anda HD 6700 ekran kartı bir başka dizüstü PC'ye terfi ettim. 2000 TL'ye şu anda Sandy Bridge Core i7 işlemcili ve HD 6770M ekran kartı bir dizüstü alabilmen mümkün. HP Pavilion DV6-6020ET modeli 1850 TL civarında bir fiyat etiketine sahip ve şu an aldığın performansın iki katından fazla bir performans sunuyor.**

**S: İki aydır All Points Bulletin Reloaded oynamaya başladım fakat son bir haftadır sürekli hatalar alıyorum. Memory değerim 1950'yi geçince oyundan atıyo. Bu da yaklaşık 30 dakikada bir oluyor. Yeni RAM almayı düşünüyorum. Sence problem sistemimde midir yoksa oyunda midir? Eğer sorun RAM'lerdeyse bana RAM önerebilir misin? *Üğurcan Kalkan***

**C: Sorun her zaman donanımlarda olacak diye bir şart yok. Bana öyle geliyor ki sorun oyunda. Fakat ben RAM'lerden şüpheleniyorum dersen de Memtest86+ ile bellek modüllerini test edebilirsin. Bu program sana kesin cevap verecektir.**

**S: Harici sabit diskimdeki dosyaların nerdeye yarısı görünmemeye başladı ama silinmedi çünkü boş alanda değişime olmadığı. Bir de o klasörde başka dosya açamıyorum zaten bu isimde klasör var diyor. Virüs programında taratırken de onları görür ve tariyor ama ben normal olarak açtığmda gözükmüyor. *Kerem uzun***

**C: Bilgisayara bulaşan bir virüs dosyaları gizliyor. Fakat dosyaları normal olarak gizlemek yerine sanki bir sistem klasörü gibi gizliyor. Bu yüzden de gizli dosyaları göster dediğinde sistem dosyalarını göremediğin için dosyalarını göremiyorsun. Kaspersky Rescue Disk veya Norton Bootable Recovery Disk ile tarama yapman gerekiyor. Aksi takdirde o virüsten kurtulman zor.**

**S: Sistemimde anakart olarak Asus Maximus II Formula, 8 GB DDR2 RAM, Intel Core 2 Quad Q8300 2,50 GHz İşlemci, ATI Radeon HD 4890 ekran kartı ve**

550 Watt güç kaynağı mevcut. Burada anakartıma iki adet ekran kartı takmak istiyorum fakat ekran kartımın aynısını bulmak epey bir zor, benim akımda ise ekran kartımı elden çıkarıp daha iyisinden iki adet ekran kartı almak var. Sizce anakartıma uygun en iyi ekran kartı hangisi? Çift ekran kartı kullanmak bilgisayarımı ne yönde etkiler? Ayrıca işlemcimi de değiştirem ne önerirsınız? *Mehmet Kandemir*

**C: Çift ekran kartını hem bazı kısıtlamalardan dolayı hem de ikinci kartın performansı iki kat artırıldığı için tavsiye etmiyorum. Bunun yerine bir tane fakat hızlı bir kart alınmasını tavsiye ediyorum. Zaten şu anda kullandığın kart üst seviye bir kart. Bu yüzden sana yine üst seviye fakat çok daha fazla özellik sunan HD 6950 veya HD 6970 tavsiye ediyorum. İşlemcin gayet iyi, değiştirmeye gerek yok.**

**S: Ben internet sağlayıcımı değiştirmek istiyorum. Herkesten duydugum bir laf var: "Altyapı TTNET" bu ne kadar doğru? Siz hangisini öneriyorsunuz? İl olarak Kayseri'de yaşıyorum. *Çağatay Özcan***

**C: Evet, neredeyse bütün servis sağlayıcılar Türk Telekom altyapısını kullanıyor. Kayseri'de Turkcell Superonline Fiber optik yok fakat gelirse geçmeni tavsiye ederim. Bir başka alternatif de UyduNet. UyduNet'in altyapısı da kendisine ait ve çok hızlı. TV kablosu ile geliyor internet ve sunulan hız tam anlamıyla alabiliyorsun. Bir başka alternatif de 3G. Artık 21 Mbps gibi hızlar mevcut fakat gecikme süresi kötü olduğu için online oyunlarda sorun çıkarıyor.**

**S: Şu anki sistemim ASUS P5LD2-X GBL, 2GB RAM, HIS Radeon HD5770, Intel Core 2 Duo E7300 2.66 GHz. Eski ekran kartım ASUS Radeon HD3650 idi. Bu kart varken bilgisayarım hemen aşılmaya başlıardı. Fakat HD5770 taktikten sonra POST sesi yaklaşık 25-30 saniye sonra geliyor ve bilgisayarım açılmaya başlıyor. Bu beklemeye beni sinir etti artık. Sence sorun nerde? Ben güç kaynağından olduğunu düşünüyorum. (Güç kaynağım 300 Watt) *Mehmet Yılmaz*.**

**C: 300 Watt gücü olan bilgisayara HD 5770 ekran kartı takman tavsiyesini sana veren bakkalın bu soruna da bir çözümü vardır diye düşünüyorum. Sistemin çalıştığı için dua etmen gerekiyor. Güç kaynağını teneke marka yerine gerçek markalardan al ve en az 400 Watt olsun. Sonrasında sorun devam ederse BIOS güncellemesi yap zira anakartının eski BIOS'u yeni nesil ekran kartlarıyla uyum sorunu oluşturabiliyor.**

**S: Bende Anakart olarak Gigabyte G33M-S2L var, işlemci olarak da Intel Core 2 duo E7200 var. Ekran kartım güzel Nvidia Geforce GTS 250 fakat bilgisayarımın The Witcher II'yi "low" da çalıştırıldığını görünce acilen bu işe bir çözüm getirmek gerektiğini görüdüm. Şimdi ben işlemci alacağım. Sence bu anakartın uyumlu olduğu işlemciyi mi alayım yoksa başka anakart mı alayım? *Cenk Saybay***

**C: Sorun işlemcide değil de ekran kartında gibi gözüküyor. The Witcher II'nin ekran kartı gereksinimi 8800 GT veya GTX 260. Yani soldan ikinci rakam 6'nın üstünde, hatta mümkünse 8 olmalı. Bu durumda sana tavsiyem, güç kaynağın da yetiyorsa, HD 6770 ekran kartı satın alman. RAM miktarı da 4 GB olmalı tabii ki. ■**

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

## En Saçma Donanım Soruları

S: Benim bilgisayarımın özelliklerini söyle; Pentium 4 3.0 Ghz işlemci, 2 GB RAM, AMD HD 4870 ekran kartı. Counter strike 1.6, The Saboteur, Silkroad Online ve birçok oyunu açtıktan bir süre sonra bilgisayar donuyor ve ekran ya karıyor, ya da baklıla dilimine benzer bir şekilde kalyor. Bilgisayarı ancak reset atarak düzeltebiliyorum. Ben, ekran kartimin bu soruna neden olduğunu düşünüyorum. Sizce neden böyle oluyor? İşletim sistemi XP SP3 ve ekran kartı güncellemelerini düzenli olarak yapıyorum.

C: Öncelikle bu sisteme HD 4870 ekran kartı eşege altın semer takmaktan farksız olmuş. Sanırım işlemcin 2004 yılında çıkan modellerden. Emin olduğum bir başka nokta da o ekran kartını takmadan önce güç kaynağını değiştirmemiş. Bildiğim bir şey daha var ki P4 bilgisayarlarda 300 Watt güç kaynakları olması. Yani sisteminde ne o ekran kartını destekleyecek bir güç kaynağı ne de bir işlemci var. Kisacısı bence soru şu olmalı: bu sistem nasıl oluyor da çalışıyor?



## Sistem Gereksinimleri



### Alice: Madness Returns

**İşletim Sistemi:** Windows Vista SP2 / Windows XP SP3 / Windows 7 SP1  
**İşlemci:** Intel Core 2 Duo 1.6 GHz / AMD Athlon X2  
**Bellek:** 2 GB  
**Sabit Disk:** 8.5 GB  
**Ekrان Kartı:** ATI Radeon X1650 / nVidia GeForce 7600



### F.E.A.R.

**İşletim Sistemi:** Windows 7  
**İşlemci:** Intel Core 2 Duo/Quad 2.93 GHz / AMD Phenom II X2 550  
**Bellek:** 4 GB  
**Sabit Disk:** 10 GB  
**Ekrان Kartı:** ATI HD 5750 / nVidia GeForce 9800 GTX



### Duke Nukem Forever

**İşletim Sistemi:** Windows XP SP3 / Windows Vista SP2 / Windows 7 SP1  
**İşlemci:** Intel Core 2 Duo 2.4 GHz / AMD Athlon 64 X2 2.6 Ghz  
**Bellek:** 2 GB  
**Sabit Disk:** 10 GB  
**Ekrان Kartı:** ATI Radeon HD 3850 / nVidia GeForce 8800 GTS



### Red Faction: Armageddon

**İşletim Sistemi:** Windows 7  
**İşlemci:** Intel Core i5 / AMD Phenom II X4  
**Bellek:** 4 GB  
**Sabit Disk:** 7.5 GB  
**Ekrان Kartı:** ATI Radeon HD 5000 / nVidia GeForce GTX 400 serisi

## SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	350 Watt Güç Kaynaklı Standart/ Mini ITX	500 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı ATX	750 Watt 80 Plus Güç Kaynaklı Tower ATX
ANAKART	AMD Hudson-M1 FCH Tabanlı Anakart	Intel P55 / AMD 8XX PCIe 2.1 / USB 3.0	Intel P67 / AMD 890 Yonga Seti [SATA 3.0 / USB 3.0]
İŞLEMÇİ	AMD Fusion E-350	Intel Core i3 / AMD Athlon II X2, X4	Intel Core i5 - i7 / AMD Phenom / Phenom II X4 / X6-Black Edition
BELLEK	2 GB DDR3 1066 MHz	4 GB DDR3 1066/ 1333 (2 x 2048 MB)	4 GB DDR3 1333-1600 6x2048 MB DDR3 Triple Channel
EKRAN KARTI	Dahili AMD Radeon HD 6310 [DirectX 11]	Radeon HD 5750 /HD 5770 / GeForce GTX 550	AMD HD 6970 / 6990 - GeForce GTX 590
SABİT DİSK	500 GB 7200 RPM	1 TB 7200 RPM	2x 1 TB [RAID 0/1] / 64 GB SATA III SSD
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>

# Duke Nukem Forever

Hail to the King, baby!

Fazla detaya gerek yok aslında. Duke vuruyor, düşmanları karşısında saygıyla eğiliyor. Oyun bundan ibaret fakat ilginç bir şekilde, birtakım alanlarda şartsızlığı da ihmali etmiyor. İncelemede bahsetmemıştım; bir düşmanı idam etmenin, sağlığını tamamıyla düzelteceğini bilebilir miydiniz? Ancak deneme ve yanılma yöntemiyle... Bunun gibi bazı detaylara takılmayın, Duke'ü kontrolünüzde olduğunuzda bocalamayın diye hazırladık işte bu rehberi. Siz okumaya başlayın, ben de açıymam müziği sonuna kadar da alt kattaki komşular iyiçine çıleden çıksın! Children of Bodom'dan geliyor: Worth It?



## Hareket yeteneği

Bulletstorm'da sadece yürüyebildiğimiz gerçeği beni hala sarsıyor. Yakında gideceğimiz yolu da çizerler tebeşirle, tam olur. Neyse ki Duke Nukem'da nispeten daha özgürüz.

Duke'ün hareketleri arasında ziplama yeteneği bir hayatı önemli ölçüde oyundan dikey olarak da size güzellikler sunuyor. Her ne kadar zıplayıp eğilerek camlardan geçmek gibi ileri FPS hareketleri olmasa da oyunda bol bol zıplayacağınızı bilin.

Duke, koşma yeteneğine de sahip fakat uzun süre koşamıyor, yoruluyor. Ne zamanlar koşacağınızda ben size hemen söyleyeyim. Ego'nuz azaldığında ve büyük boss'larla karşılaşığınızda. Koşup kayma gibi hareketler bekleyenlerse avuçlarını yalar.

Duke'ün bunların dışında başka bir numarası yok. Buluyor silahları, ateş ediyor, o kadar. Araçlara da biniyor tabii ama bunu da bir hareket olarak değerlendiremeyez. O yüzden gelin size silahları tanıtmayım...



## Silahlar

Her duruma uygun bir silahı var Duke'ün. Kendinden katbekat büyülüklere de, Hemen sıralamaya başlayalım.

### M1911 Tabanca

Çoğu oyunun aksine, oyunda ilk kullandığınız silah tabanca olmuyor. Bir kutuyu alıp bir uzayının kafasına geçirerek onun lazer silahını alıyoğ ve ancak biraz ilerledikten sonra tabancayı karşılaşıyorsunuz. Tabanca çok seri ateş ediyor fakat ben kullanmadım, anlamlı gelmedi. Siz de kullanmayın. (Öyle buyurdum.)

### Shotgun

"Uzaylı istilası varsa camı kırınız." yazan bir camekanın yanında duruyor Shotgun ve onu aldıktan sonra herkesle yakın dövüşe girmek istiyorsunuz. Shotgun yakın mesafede harika bir iş çıkıyor. (Sinema çevirisi cümlesi.) Düşmanlarınızın kolu bacağı kopuyor, yamulup gidiyorlar. Uzun mesafede ve uçan düşmanlara karşı kullanmanızı tavsiye etmem.

### Ripper

Makineli tüfeğe havalı bir isim vermek adına, Ripper! Ripper çok hızlı atış yapan bir silah fakat kurşunlarının etkisi biraz az. Yine de her daim yanında taşımış ve hiçbir zaman pişman olmadım. Cephanesi de kolay bulunuyor üstelik.

### AT Laser Gun

Tek başta üçlü atış yapan bir lazer silahı ve ancak uzaylılar düşürürse alabiliyorsunuz. Kullanılılı bir silah değil, o yüzden üzerinde durmaya değmez.

### AT Captain Laser Gun

Daha nadir bulunan bu lazer silahı, makineli tüfek gibi çalışıyor fakat bu da diğer lazer silahı gibi pek kullanılılı değil. Ya da bana öyle geldi. İlla kullanacağım diyorsanız, size karışmayayım.

### RPG

Sadece beş tane roket taşıyabildiği için bu silahı alıp almamakta siz de hep tereddüt edeceksiniz. Çok kullanılılı bir silah ve elbette uzun mesafede etkili çalışıyor fakat Duke sadece iki tane silah taşıyabildiği için roketatar gördüğündüz, tereddüt ediyorsunuz. Roketatarın en iyi özelliği, hedefe kilitlenebilmesi. Tabii bunun için silahı hedefe doğrulttuktan sonra, bir süre beklemeniz gerekiyor ve bu sırada düşmanınız bir şeylerin arkasına geçmemeli. Özellikle uzay gemileri ve boss'larda işe yarıyor RPG; kapalı mekanlara girdiğinizde başka silaha geçiş yapabilirsiniz.

### Devastator

Favori silahlarından bir tanesi. Hem yeniden doldurmaya gerek duymuyor, hem de çok seri atış yapıyor. Devastator çok nadir karşınıza çıkarır, o yüzden bir kez bulduktan sonra bırakmak istemiyorsunuz. Aynı roketatar gibi, Devastator'ın da yakın mesafede işlemesi zor fakat yine de RPG'ye göre daha iyi bir performans sergiliyor. Bu silahın işe yaramadığı düşman grubu da küçük ve fazla hareketli olanlar olarak özetlenebilir. Boss'lar içinse biçilmiş kaftan.

### Enforcer Gun

Bu silahı sevmemiği söylersem, yalan olur lakin kullanımı biraz zor. Öncelikle, bu silah bir hedef görmezse işlemiyor. Üç tane roket yolluyor hedefine ve bu roketler hedefine ulaşmak için her yolu seçiyor. Tabii bir hedef belirtirseniz, roketler de kendi kafasına göre davranıyor ve koncept çoküyor. Silahın bir diğer kötü özelliği de az cephanesinin bulunması. Tek başta üç roket harcıyor ve toplamda 15 roket taşıyor. Pek kullanılılı sayılmaz.



### Railgun

Bu silahı geliştirebilsek ve daha fazla cephe taşıyabilmesini sağlasak, tüm oyunu tek silahla bitirebilirdim. Dürbün eklentisine sahip olduğu için keskin atış yapabilmeye olanak taniyor Railgun ve daha da iyisi, düşmanlarını bir şeylerin arkasına saklanırsa mermi bunları da deliyor ve enayi uzayılı duvara yapıştırıyor. (Sevmiyorum onları.)

### Freeze Ray

Çok daha iyi olabilecekken, hiçbir şeye benzememiş olan bir silahı Freeze Ray. Bak şimdi ben olsam ne yapardım. Bu silahı iki atış modu koyardım. Bir taneyle bir işin gibi yollardım enerjiyi ve düşmanlarım donduktan sonra, bir tekme basardım kafalarına. (Bu var zaten.) Diğer atış modunu işin olarak değil de enerji topları gibi yapardım ve bununla da ufak patlamalar olmasını sağladım. Böylece uçan düşmanlarım donup yere çakılır, bir duvara ateş edersem de patlamaların etkisiyle yakındaki düşmanlar donup kalır. Ben böyle yapardım fakat yapımcılar, doğru düzgün işlemeyen bir silah hazırlamayı uygun görmüş.

### Shrink Ray

Duke Nukem 3D'den tanıdığımız ve pek sevdigimiz bir silah Shrink Ray. Düşmanları küçültüyor ve ardından onlara bakarak üstlerine yürüsek, onları eziyoruz. Eğer düşmanlarımızı zamanında yok etmezsek, eski hallerine geri dönüyor ve bize saldırıyorlar. Eğlenceli bir silah fakat o kadar nadiren düşüyor ki pek kullanma fırsatımız olmuyor.

### Trip Mine

Mayın. Yeterli mi? Tamam biraz daha anlatayım. Özellikle hangi yolda ilerleyeceğini bildiğiniz düşmanlara karşı etkili bir silah bu ve daha da güzel, düşmanların üzerine de yapılıyor ve ardından da patlıyor.

### Pipe Bomb

Birkaç bulmacayı çözmek için kullanmanız gereken, el bombası türevi bir silah. Bunlardan dört tane taşıyabiliyorsunuz ve bunları attıktan sonra, kendinizi patlatıyorsunuz. Toplu katliam için son derece iyi.





### ■ Ego patlaması

Eskişen sağlık paketleri vardı, artık bu devir sona erdi ve Duke de bu düzene ayak uydurmuş durumda. Duke'ın Ego adında bir sağlıkbanı bulunuyor. Ne zaman ki kurşunların hedefi olursak, Ego'muz azalıyor, azalıyor ve ekran kırmızı tonlarıyla coşarken, Duke'ün gözlüğü kırılıyor ve ölüyor. Bu barış yeniden eski haline getirebilmek için saklanmak ve ateş hattından uzak durmamız gerekiyor; evet, aynıen 1600 farklı FPS'de olduğu gibi...

Ego barının ne kadar uzun olduğu, bizim yeteneklerimize bağlı. Şöyle ki oyun boyunca yaptığımız birçok hareket bize Ego puanı olarak geri dönüyor. Bu hareketler de Duke Nukem'a uygun olarak, eğlenceli ve enteresan hareketleri kapsıyor.

Örneğin; pisüra ilk defa isemek, Ego puanı olarak size geri dönüyor. Bench Press yapmak, yani halter kaldırıkmak da Ego puanı demek. (Tüm ağırlıkların takıldığından emin olun yoksa puan alamazsınız.) Bir çocuğun defterini imzalamak, kum torbasına yumruk atmak, aynada kendinizi incelemek, oyun makinelerinde yüksek skorlara ulaşmak hep Ego puanı demek. O yüzden oyunu oynarken etrafınıza da iyice inceleyin. Gözünüzü takılan her şeyle etkileşime geçin. Oyunun sonlarına doğru Ego'nuzun yüksek olması, bayağı işinize yarıyor.



### ■ Mini oyunlar

Ego puanını yükseltmek ve biraz da farklı işler yapmak için karşılaşlığınızın mini oyunları oynayabilirsiniz. Bunların arasında video poker, slot makineleri, air hockey, Alien Abortion ve tilt gibi oyunlar bulunuyor.

Video poker, bildiğiniz poker ama kumar makinesinde oynanıyor. Size beş tane kağıt dağıtılmıyor ve bunlardan istediğiniz kadarını tutma şansı veriliyor. Diyelim ki iki valeniz var ve diğer kağıtlar da kel alaka. İki valeyi tutup üç tane yeni kağıt istiyorsunuz ve yeni gelen kağıtlara göre de bir kazanç sağlıyorsunuz. (Dört tane valeniz olursa örneğin, bayağı kösesiniz...) Slot makinelerinde sadece kolu çeviriyor ve yan yana aynı sembolden üç tane gelmesi için dua ediyorsunuz. Birçok oyun salonunda bulunan air hockey'in Türkçe'si nedir, bilmiyorum fakat yüzeyinde hava olan ve bu sayede diskin kaymasını sağlayan, iki oyuncunun bu disklerin birbirlerinin

kalesine atmaya çalıştığı, o meşhur ve eski oyunu oynayabiliyorsunuz. (Anlatması ne zormuş, (Bence masa hokeyi! - Şefik) Rakibiniz oyunu çok kötü oynuyor bu oyunda fakat genellikle bir hisim attığınız disk, bir yerlerden sekip sizin kaledenize giriyor ve o şekilde kaybedebiliyorsunuz. Alien Abortion da bir çeşit atarı salonu oyunu. Hani çeşitli deliklerden fırlayan yaratıkların kafasına elimizdeki çekiçle vururduk ve onlar içeri kaçırdı ya, işte o oyun. Burada da deliklerden uzaylılar çıktı ve onların çıktıktı deliklere vurarak, yerlerine itiliyoruz. Bu oyunda en yüksek puanı geçerseniz Ego puanını da alıyorsunuz.

Ve son olarak tilt oyunu. Etraftaki kaliteli tilt oyunlarını sakin örnek almayın; Duke Nukem'daki tilt oyunu bayağı uyduruk. Puan bölgeleri, tasarım, efektlər... Hiç de iyi değil. Yine de Ego puanını almak için başında zaman harcayabilirsınız.

## ■ Düşmanlar

Düşmanımız pek fazla değil. Lazer silahlı ve zırhlı uzaylılarımız, domuz görünümü ve silah taşıyabilen yaratıklarımız, beyin gücü kullanabilen ve uçan Octabrain'lerimiz, yine uçan ve roket atmaya meraklı şişman arkadaşlarımız ve böcek benzeri birtakım canavarlarımız var.

Lazer silahlı olan düşmanlar tek kelimeyle, "yazık". Hiçbir şekilde tehlike içermiyorlar zira ellerindeki silahlarla sizi vurmaları pek zor.

Domuz yaratıkların yakın dövüše girenleri tehlikeli. Bunlar sizi gördüğünde delirip tek bir çizgi üzerinde koştuğu için onlarımayın döseyerek kolayca patlatabilirsiniz. Ya da size yeterince yakın oluncaya kadar bekleyin ve sonra pompalı tüfekle işlerini bitirin. Railgun'la da çok iyi avlandıklarını belirteyim. Ellerinde pompalı tüfek taşıyanlar da hatırı sayılır bir hasar veriyor size, onları da uzaktan halletmeye bakın.

Octabrain'ler bayağı sinir bozucu yaratıklar. Hem uçuyorlar, hem hızlılar, hem de ağır hasar veren saldırırları var. Bnlara karşı tek parça cephe harcayan silahlar pek işlemiyor. Siz de benim gibi kapın Ripper'i, tarayın gitsin.

Küçük yaratıklara karşı yine Ripper iyi bir çözüm veya Pipe Bomb ile toplu katliam da yapabilirsiniz zira bu yaratıklar genellikle tek başına hareket etmeyior.

Sıradan düşmanların ötesinde boss'lar zaman zaman problem çıkartabiliyor. Örneğin; oyunun başında boss, sadece çevresinde koşup ateş ederek ortadan kaldırılabilir. Zaten bu bölümde sadece Devastator kullanıldığından için silah seçimi yapmanız da gerekmıyor.

Bir başka örnek; Alien Queen için farklı bir strateji izlemeniz gerekiyor. Alien Queen'e sadece belirli bir mesafeye kadar yaklaşabiliyorsunuz ve bu boss,

sizi gördüğünde kollarındaki kalkanlarla yüzünü kapatıyor, silahlarınız etkisiz kalıyor. Burada yapmanız gereken, sağ tarafta bulunan trambolin benzeri çiçeğe el bombası atmak ve bomba Alien Queen'in defansından sizarken, patlatmak. Böylece Alien Queen yüzünü açacak ve ona saldırma fırsatı verecek.

Octaking adındaki boss'la ikinci karşılaşmamızda da bir strateji izlememiz gerekiyor. Şöyled ki onunla birlikte ufak Octabrain'ler de size saldırdığı ve saklanacak yeriniz olmadığı için kısa sürede ölebilirsiniz. Burada birer içip defansınızı kesinlikle artırmalısınız ve Octabrain'ler geldiğinde ilk önce onları temizlemelisiniz. Ardından Devastator ile her fırsatını bulduğunda Octaking'e saydırın ve sürekli hareket halinde olun.

Boss'lar çok zor sayılırsa da karşısına geçip ateş ederek başarılı olma ihtimaliniz yok, bunu sakın unutmayın.



## İpuçları

- Eğer tutup atacak nesneler varsa etrafta, bunları kullanarak çoğu düşmanı tek vuruşta öldürülebilirsiniz.
- Shrink Ray'i özellikle tehligli düşmanlar üzerinde kullanın ve hayır, boss'lar bu silahdan etkilenmemiyor.
- Üzerinde EDF logosu olan kutulardan cephehan bulabiliyorsunuz.
- Birasıydı, steroid'iydi, bu tip ekstra ekipmanlarından sadece birer tane taşıyabiliyorsunuz. Çok anlamsız olmuş...
- Mavi variller, normal varillerden daha ağır. Bunları bazı bulmacaları çözmem için kullanmanız gerekiyor. (Örnek: Bir konteynörün size yukarıya yol yapması için ağırlık merkezini değiştiriyorsunuz.)
- Kırmızı varillere ateş ederek patlamalarını sağlayabiliyorsunuz. Yangın tüplerine ateş ederek de alevleri söndürüebiliyorsunuz.
- Küçüldüğünüzde ne yapmanız gerektiğini iyice anlayın ve o noktaya ulaşmak için rotanızı çizin. Genellikle uzunca bir platform ögeleri barındıran bir yol izlemeniz gerekiyor.

- Taretleri kullanırken elinizi tetikte bırakmayın; silahınız fazla ışınır bir süre işlemez hale gelir.
- En yüksek Ego puanı tilt makinesinden geliyor. Oyunun başında zaman harcamanız gerekebilir.
- Octabrain adındaki uçan ahtapotlar, roketlerini ve bombalarını size geri yolluyor. Başka silahlar deneyin.
- Domuz yaratıklar ölümeye yakın "berserk" moduna geçip enerjilerini geri kazanıyor ve size yaklaştıklarında sizi kapıp kafanızı kopartmaya çalışıyorlar. Bu olursa, ekranda beliren tuşa art arda basmaya çalışın.
- Oyunu "Let's Rock" zorluk seviyesinde bitirerek ekstra oyun seçeneklerine ulaşabiliyorsunuz.
- Bu oyunu satın almayı düşündürdüğünüzde, birkaç arkadaş bir araya gelip alın. Ya da bir yerlerden ödünç alıp oynayın. Para vermeye değercek bir oyun olmamış maalesef...

# LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

69<sup>TL</sup>



# ABONE FORMU

ABONE  
OLMAK İÇİN  
0212 478 0 300  
[www.doganburda.com](http://www.doganburda.com)

İlk defa abone oluyorum  Yenileme

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini  Havale ile gönderiyorum  Tek seferde kredi kartından çekiniz

Kredi kartından 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı:

Visa  Master Card

Kart No:

\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

Son Kullanma Tarihi:

Güvenlik No:

Faturayı Adına Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

**Yurtiçi kargo**  
ile imza karşılığı  
teslim edilecektir.

## Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik **69 TL**

Bu form 31 Temmuz 2011 tarihine kadar geçerlidir.

### Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası

İstanbul Kurumsal Şubesi

IBAN : TR13 000 64 00000 1111 00 39936

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adres'e 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, çıkışak 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](http://www.doganburda.com)



# PC TOP 10



## Batman: Arkham Asylum

Çizgi romanından, diziden, filmden ya da herhangi bir eserden oyuna uyarlanan gelmiş geçmiş en iyi yapılmış belki de.

3.0 Ghz İşlemci,  
ATI 1300 / nVidia 6600 Ekran  
Karti, 2 GB RAM

**Yapım** Rocksteady  
**Dağıtım** Eidos  
**Çıkış Tarihi** 2009



## Battlefield: Bad Company 2

Bad Company'nın devam oyunu, sadece Battlefield serisinin en iyi oyunu olmuş kalmadı, Call of Duty 4: Modern Warfare'ı da geride bıraktı.

2.0 Ghz İşlemci,  
ATI X1900 /  
nVidia 7800GT Ekran Kartı, 2  
GB RAM

**Yapım** EA DICE  
**Dağıtım** EA  
**Çıkış Tarihi** 2010



## Call of Duty: Modern Warfare 2

Activision'ın en çok güvendiği para basma makinelerinden Call of Duty serisi, son oyunuya yine zirve yaptı.

2.4 Ghz İşlemci,  
ATI 9800 Pro / nVidia 6600  
Ekran Kartı, 768 MB RAM

**Yapım** Infinity Ward  
**Dağıtım** Activision  
**Çıkış Tarihi** 2009



## Civilization V

Civilization serisinin kalitesi beşinci oyunda da karşımıza. Yeni taktiği dayalı savaş sistemi de kabası.

2.0 Ghz İşlemci, ATI HD  
2600XT / nVidia 7900GS  
Ekran Kartı, 2 GB RAM

**Yapım** Fireaxis Games  
**Dağıtım** 2K Games  
**Çıkış Tarihi** 2010



## Crysis 2

New York, New York olalı böyle aksiyon görmedi. Nanosuit 2.0'ın modası kolay kolay gelecek gibi değil.

2.0 Ghz İşlemci, ATI HD 3850 /  
nVidia 8800GT Ekran Kartı,  
2 GB RAM

**Yapım** Crytek  
**Dağıtım** EA Games  
**Çıkış Tarihi** 2011



## DiRT 3

Görselliğle oyuncuları etkisi altına alan oyunda parkurların tozunu dumana katıyoruz.

3.0 Ghz İşlemci,  
ATI HD 4770 512MB, nVidia  
8800 GTS 512 MB, 3 GB RAM

**Yapım** Codemasters  
**Dağıtım** Codemasters  
**Çıkış Tarihi** 2011

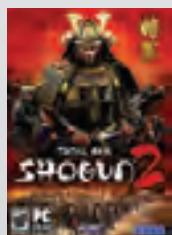


## Portal 2

Valve'in son şaheseri... Bu kez arkadaşınızla birlikte portal açıp sonsuzluğa doğru yuvarlanabilirsiniz.

3.0 Ghz İşlemci,  
ATI X800 / nVidia 7600,  
2 GB RAM

**Yapım** Valve  
**Dağıtım** Valve  
**Çıkış Tarihi** 2011

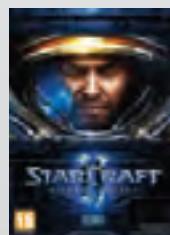


## Shogun 2: Total War

İşte beklediğimiz, özlediğimiz strateji keyfi. Taktiksel savaşları yaşayarak yönettiğimiz Shogun 2: Total War, bize strateji oyunlarının ne kadar "tatlı" olduğunu hatırlattı.

2.6 Ghz İşlemci, ATI HD 2600  
Pro / nVidia 7900 GS  
Ekran Kartı, 2 GB RAM

**Yapım** Creative Assembly  
**Dağıtım** Sega  
**Çıkış Tarihi** 2011



## StarCraft II

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

2.6 Ghz İşlemci,  
ATI 9800 Pro / nVidia 6600 GT  
Ekran Kartı, 1.5 GB RAM

**Yapım** Blizzard  
**Dağıtım** Blizzard  
**Çıkış Tarihi** 2010



## World of Warcraft: Cataclysm

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

1.3 Ghz İşlemci, ATI 9500 /  
nVidia FX Ekran Kartı,  
1 GB RAM

**Yapım** Blizzard  
**Dağıtım** Blizzard  
**Çıkış Tarihi** 2010



## Duke Nukem Forever

Tam "Hail to the King baby!" diyecektik ki dilimizin ucunda kaldı. Bunca yıl bekledikten sonra Duke Nukem'in dönüşü bizde soğuk duş etkisi yaptı. Hepimiz heyecan içinde oyunu açtık ama Duke bizi hüsranla uğrattı. Ayıp ettin Duke,

sana yakıştıramadık bunu. Bazen "Duke Nukem Forever hiç çıkmayı" ve efsane olarak kalsayıdı daha mı iyi olurdu" diye düşünmeden edemiyoruz. Severiz Duke Nukem'i, hatırlı vardır bizde ama bu olmadığı Duke, hem de hiç olmadığı.

2.0 GHz İşlemci, ATI HD 2600 /  
nVidia 8800GTS Ekran Kartı, 1  
GB RAM

**Yapım** Gearbox Software  
**Dağıtım** 2K Games  
**Çıkış Tarihi** 10 Haziran 2011

**Bu ay ne oynadık**

# 360 PS3 PS2 TOP 10



## FIFA 11 PS3

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

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

**Yapım** EA  
**Dağıtım** EA  
**Çıkış Tarihi** 2010



## Gears of War 2 360

Marcus Fenix ve adamları (ve testeresi) unutulmayaç anlar yaştı Xbox 360 sahiplerine. Bir shooter oyununun nasıl olması gerektiğine dair bir ders adeta Gears of War serisi.

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

**Yapım** Epic Games  
**Dağıtım** Microsoft  
**Çıkış Tarihi** 2008



## God of War III PS3

God of War III'ün, piyasaya çıktıği saniyede bu liste direkt olarak gireceğini hepimiz biliyorduk. Tahminlerinizi ve beklenilerinizi boş bırakmayan oyun bulmak zor; o yüzden Kratos'un değerini iyi bilin.

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

**Yapım** Sony  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2010

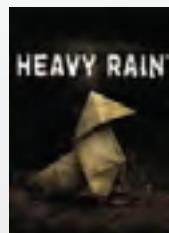


## Halo: Reach 360

Bungie, Reach ile Halo serisine dillere destan bir şekilde veda ediyor. Kocaman bir alkış!

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

**Yapım** Bungie  
**Dağıtım** Microsoft  
**Çıkış Tarihi** 2010



## Heavy Rain PS3

Sadece PS3 sahiplerinin tadına bakabildiği, filmi andıran Heavy Rain'i farklı sonları için defalarca bitirdik.

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

**Yapım** Quantic Dream  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2010



## Killzone 3 PS3

PS3'ün Halo'ya cevabı Killzone 3, Türkçe seslendirmeleri, Sharp Shooter ve üç boyut desteği ile takdirimizi kazandı. Bir tek orijinallik noktasında sıkıntı yaşayan oyunda düşmanın gözünü oymak benzersiz bir deneyim.

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

**Yapım** Guerrilla  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2011



## L.A. Noire 360

Rockstar Games etiketli en yeni oyun L.A. Noire'da hiçbir suç cezasız kalmıyor!

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

**Yapım** Team Bondi  
**Dağıtım** Rockstar Games  
**Çıkış Tarihi** 2011



## LittleBigPlanet 2 PS3

Artık kendi bölümlerinizin yanı sıra kendi oyunlarınızı üretebileceğiniz LBP2, yaratıcılığın sınırlarını zorlamakla kalmıyor, üstüne eğlence sınırlarını da zorluyor.

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

**Yapım** Media Molecule  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2011

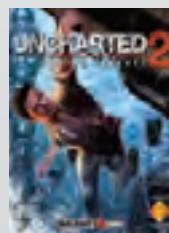


## Red Dead Redemption PS3

Sandbox oyunlara Vahşi Batı temasıyla bambaşka, kaliteli bir soluk getiren Red Dead Redemption, uzun süre bu listeden düşmeyecek bir oyun.

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

**Yapım** Rockstar  
**Dağıtım** Rockstar  
**Çıkış Tarihi** 2010



## Uncharted 2: Among Thieves PS3

Geçen yıl Uncharted bizi epey etkilemişti. Uncharted 2, ilk oyunu ikiye katlayacak kadar başarılı. Gerisini siz düşünün artık.

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

**Yapım** Naughty Dog  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2009



## inFamous 2 [PlayStation 3]

PS3'e özel bu oyunu oynamaya doyamadık. Hep birlikte lansmana gittik oynadık, ofise getirdik oynadık, eve götürdük oynadık; hatta oyun ofise ilk geldiğinde kimse tarafından paylaşılmadı. inFamous 2, multiplayer olarak oynamamadığı için herkes sırasını beklemek zorunda kaldı. Ahmet,

inFamous 2'yi oynamak için ofisteki bütün PS3'leri sırtlayıp eve götürürse duruma bozulan Emre, kendine sıfır kilometre bir PS3 almayı yeterdi. Neysé ki ofiste üreyerek çoğalan inFamous 2'ler sayesinde Tuna'dan Şefik'e, Ahmet'ten Emre'ye kadar herkes inFamous 2 ihtiyacını giderdi.

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

**Yapım** Sucker Punch  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 7 Haziran 2011

Bu ay ne oynadık

# Mobil TOP 10



## Angry Birds Rio

Geliştirilmiş grafikleri, boss mücadeleleri ve yeni gürbüz kuşları ile birlikte bu defa da Rio'dayız!

PSP  
IPHONE  
DS

**Yapım** Rovio  
**Dağıtım** Rovio  
**Çıkış Tarihi** 2011



## Crisis Core: FF VII

Bitmek tükenmek bilmeyen ve büyük bir hayran kitlesi ne sahip olan Final Fantasy serisini PSP'de en iyi temsil eden yapımdı Crisis Core.

PSP  
IPHONE  
DS

**Yapım** Square Enix  
**Dağıtım** Square Enix  
**Çıkış Tarihi** 2008



## Echochrome

Her şeye yeni bir bakış "açısı" getiren ve basit bir tasarıma sahip olan Echochrome, yaratıcı oyun yapısıyla kendine farklı bir oyuncu kitlesi edindi.

PSP  
IPHONE  
DS

**Yapım** Sony  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2008



## God of War: Ghost of Sparta

God of War'u God of War yapan tüm iyi özellikler, -Chains of Olympus'tan sonra bir kez daha- PSP'ye siğdirilmiş durumda!

PSP  
IPHONE  
DS

**Yapım** Ready at Dawn  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2010



## GTA: Chinatown Wars

GTA gibi uçsuz bucaksız bir oyuncunun, elimizdeki küçük oyuncu konsollarında yer almazı gerçekten heyecan verici. Teknoloji nelere kadar...

PSP  
IPHONE  
DS

**Yapım** Rockstar Leeds  
**Dağıtım** Take Two  
**Çıkış Tarihi** 2009



## Jak and Daxter: The Lost Frontier

PlayStation 2'nin en renkli karakterlerinden Jak ve Daxter, yanlarında Kiera'yı da alıyor ve onun görevini yerine getirmek için yola koyuluyor.

PSP  
IPHONE  
DS

**Yapım** High Impact  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2009



## LocoRoco 2

PSP platformunun en yaratıcı oyunlarından biri olan LocoRoco, ilk oyunu gibi ikinci oyunıyla da oldukça başarılı oldu ve bize eğlence dolu saatler yaşattı.

PSP  
IPHONE  
DS

**Yapım** Sony  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2008



## MGS: PW

PSP gibi teknik anlamda PS3 ve Xbox 360'a göre çok daha sınırlı bir platformda, böylesine başarılı bir oyuncu ortaya çıkması, Kojima'yı bir kez daha takdir etmemizi sağladı.

PSP  
IPHONE  
DS

**Yapım** Kojima Productions  
**Dağıtım** Konami  
**Çıkış Tarihi** 2010



## Patapon 3

İki avucunuzun arasına alıp ritimle bütünlüğe eğlenceli Patapon 3, keyfili her seferinde yerine getiren bir yapım.

PSP  
IPHONE  
DS

**Yapım** Pyramid, Japan Studio  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2011



## Valkyria Chronicles II

Anime tarzındaki karakterlerle "Kahrol düşman, al sana bomba!" modunda etrafı ölüm yağırdırdığımız ilginç bir oyun.

PSP  
IPHONE  
DS

**Yapım** Black Rock Studio  
**Dağıtım** Konami  
**Çıkış Tarihi** 2010



## MultiPong (iPhone)

Febo Studio tarafından iPhone ve iPad için üretilen MultiPong, size arkadaşınızı birlikte eğlenceli dakikalar yaşatabilir. Ahsap bir düzlem üzerinde karşı tarafa -bir nevi- gol atmaya çalışırken demir bilyenin kendi kalemine girmesini engellemeye çalışıyoruz. Yapay zekaya karşı oynarken ka-

deme kademe zorluk seviyesi artan oyunda yerçekimine karşı cebelleştigimiz bölümler çok eğlenceli. Asıl eğlenceye oyunu bir arkadaşınızla oynadığınız zaman başlıyor. iTunes üzerinden 2.99\$'a satılan oyuncunun demosunu ücretsiz olarak indirip kendiniz de test edebilirsiniz.

PSP  
IPHONE  
DS

**Yapım** Febo Studio  
**Dağıtım** Febo Studio  
**Çıkış Tarihi** 9 Haziran 2011

Bu ay ne oynadık



# SEN DE KATIL!

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



kültür & sanat



## One Love Festival

2 - 3 Temmuz, santralistanbul

**B**u yıl 10'su düzenlenecek olan festival, santralistanbul çimlerinde müzikseverleri ağırlamaya hazırlanıyor. Bu yılın göze çarpan konukları şöyledir: Büyük Evi Ablukada, Cake, Editors, Happy Mondays, Manic Street Preachers, Novak 3D Disco, Suede



## Rock'n Coke

16 - 17 Temmuz, Hezarfen Havaalanı

**R**ock'n Coke, yıllar sonra eski mekanına geri dönüş yapıyor ve yedinci yılında bizleri tekrardan Hezarfen Havaalanı'nda karşılıyor. Festival programı yine dopdolu, öne çıkan isimler şöyledir: Moby, Mogwai, Motörhead, Limp Bizkit, Skunk Anasie, Thievery Corporation, Travis

## Korkusuz - Taştan Et

Cornelia Funke

**M**ürekkep Yürek, Mürekkep Dünya, Mürekkep Ölüm ve Ejderha Şövalyesi gibi başarılı kitaplara imza atan Cornelia Funke, son kitabında bizi "Aynadünya" denilen diyaloya götürüyor. Dünyamızın benzeren yerleri yok değil, fakat bir o kadar da farklı buradan. İçinde Goyolların, cücelerin, elflerin ve perilerin yaşadığı, savaşların kırın kırana geçtiği bu dünya, bizim dünyamızda duran bir ayanın tam arkasında hayat buluyor. Jakob'un ve kardeşi Will'in Aynadünya'da başına gelenleri öyle güzel bir dille anlatmış ki yazar, bir solukta okuyacaksınız. Devam niteliğindeki serinin ikinci kitabı da bu yılın sonlarına doğru rafılarda yerini alacak. Betimlemeleri ne kadar fantastikse karakterlerinin de bir o kadar gerçekçi olduğu Korkusuz - Taştan Et, Arkadaş Yayınları'ndan piyasaya çıktı bile. ■ Ayça Zaman



9

## Etkinlikler



### Bon Jovi, TT Arena

8 Temmuz

Rock müzik tarihinin önemli isimlerinden Bon Jovi ve ekibi, yıllar süren uzun bekleyişten sonra nihayet Türkiye'de! Türk Telekom Arena'da olacak bu konser kaçmaz!

## Evren Kullanma Kılavuzu

Dave Goldberg & Jeff Blomquist

**F**izik dersini sıkıcı bulan için ve asla anlamaya yeltenmemiş olanlar, fiziki bir şans daha verin ve bir de bu kitaptan sonra gerçekten sevmedinizde karar verin! Fizikteki en önemli konuları oldukça esprili bir dil ve karikatürlerle anlatan bu eser, fizigin sıkıcı olmadığını, sadece eğitim yolunu biraz değiştirerek soruların cevaplarını açıklamayı hedef etmiş. Uzay yolundaki gibi bir işinlanma makinesi yapabilir miyim? Kara deliğe düşsem ne olur? Sadece bakarak gerçekliği değiştirebilir miyim? İşık hızıyla hareket ederken aynaya baksam ne görürüm? Peki ya evren genişliyorsa neyin içinde, nasıl genişliyor? Bütün bu soruların cevaplarını şimdiden kadar 10 kez dinlediyseniz ve aklınıza girmediyse bir de böyle denemenin vakti gelmiş bulunuyor. Evren Kullanma Kılavuzu, Metis Yayınları etiketiyle siz bekliyor.

■ Ayça Zaman

### Ayın diğer etkinlikleri

- 2 - 3 Temmuz: One Love Festival / Santralistanbul, İstanbul
- 2 Temmuz: Armin Van Buuren / Küçükçiftlik Park, İstanbul
- 3 Temmuz: Gypsy Kings / Kültür Park Açık Hava Tiyatrosu, Bursa
- 5 Temmuz: Elton John / Küçükçiftlik Park, İstanbul
- 8 Temmuz: Bon Jovi / TT Arena, İstanbul
- 10 Temmuz: Judas Priest & Whitesnake / Küçükçiftlik Park, İstanbul
- 14 Temmuz: Patrick Wolf / İstanbul Modern, İstanbul
- 16 - 17 Temmuz: Rock'n Coke / Hezarfen Havaalanı, İstanbul
- 28 Temmuz: Duran Duran / Küçükçiftlik Park, İstanbul
- 28 Temmuz: Joss Stone / Santralistanbul, İstanbul

## Puanlama Sistemi

En iyi filmler, kitaplar, albümler...



### Altın

10 puana karşılık gelen ödül



### Gümüş

9 puana karşılık gelen ödül



### Bronz

8 puana karşılık gelen ödül



## R.E.M.

### Collapse into Now

**A**lbümü son dönem R.E.M. albümlerinden ayıran ve iyi de olan bir özellik, şarkılarda daha çok enstrümanı aynı anda yer vererek müzikçe çeşitliği ve günümüzde daha çok talep gören çoksesli ve folk tabanlı müziğin taşıyabileceği ölçüde gürültülü seslerle yer vermiş olmaları.

Albümde neredeyse eşit sayıda, toplam 12 tane, ağır ve yüksek tempolu şarkı var ve bu da iyi bir harman diyebilirim. Şarkı süreleri oldukça kısa olan albümün kolay dinlenebilir bir çalışma olduğunu eklemek lazım. Kapanış şarkısını oldukça beğendiğimi paylaşmak isterim.

Önemli notlardan biri de Eddie Vedder (Pearl Jam) ve Patti Smith'in albüm konuk olmaları ve fotoğrafların da Anton Corbjin'e ait olması. R.E.M. sevenler albümü edinmeli. ■ **Turgut Taneli**

7



## The Strokes

### Angles



**B**asit melodileri bir araya getirerek güzel ve bağımsız Rock müzik yapan grupları ayrı seviyorum. The Strokes, son 10 - 15 yılın New York müzik sahnesinden çıkış kovboy seslerinden uzak kalmayı ilke edinmiş başarılı gruplarından biri ve bu nedenle de Birleşik Krallık'tan aldığı ödüller de bir hayli fazla.

Bir önceki albümlerinden beş yıl sonra yaptıkları albümümüzde, Synth sesler kendine gitardan esliğinde çok sağlam yer edinmiş durumda.

Bağımsız, endüstri standartları içinde kalmaya zorlanmamış iyi bestelerden oluşan albümde şarkıların beklenmedik yerlerinde beklenmedik sesler, müzikerler duyabiliyorsunuz ki bu da başarılı olmuş diyebilirim. Ben albümün tamamını begendim.

Kesin edinilmesi ve dinlenmesi gereken bir çalışma, Indie ve Garage Rock sevenler mutlaka dinlemeli. ■ **Turgut Taneli**

9



8

**Türkiye'deki Adı** X-Men: Birinci Sınıf **Yapım** A.B.D. **Süre** 132 dk **Yönetmen** Matthew Vaughn **Seslendirilenler** James McAvoy, Michael Fassbender

## X-Men: First Class



Her şey intikamla başlar...

**H**eroes adlı diziyi hatırlıyorsunuzdur. İlk birkaç sezondan gayet iyi olan bu dizi, özellikle son sezonunda o kadar sıkıcı bir hale geldi ki dizinin iptali söz konusu oldu. Bu diziyi başlarda sevmiş olmamızın nedeniye super güçlere sahip birtakım insanların, bu güçlere sahip olduklarıni hiç belli etmeden aramızda yaşıyor olsalarıydı. Yani bir yandan sıradan hayatları izliyoruk, bir yandan da bu insanların uçabildiklerine, zihin okuyabildiklerine, etrafı ateşe verebildiklerine tanık oluyorduk. Hiçbir şey abartılı değildi, her şey gerçek hayatı bir bütün gibiydi.

İşte X-Men: First Class da bu yüzden şimdije kadarki en iyi X-Men filmidir gözümde. X-Men'in doğusunun anlatıldığı filmde her şey o kadar hayatı iç içe ki alev toplarının, uçan insanların, garip olayların egemenliğinde ilerleyen bir film yerine, herkesin ve her şeyin ayaklarının daha bir yere bastığı, aksiyon düzeyi arasında bir film izliyoruz.

ABD ile Rusya'nın Soğuk Savaş halinde olduğu yıllar konu ediliyor. Charles Xavier (Profesör X), insan genetiğiyle ilgili çalışmalarına son hız devam eden, basit bir adam. Erik Lehnsherr (Magneto) ise Yahudi kampında gördüğü zulümlerden

dolayı, olayın sorumlularını bulmak üzere hareket eden, intikam ateşyle yan an ve güçlerinin farkında olan bir avcı. Charles ile Erik'in yolları bir noktada kesişiyor ve ikili, diğer mutant'ları da yanlarına alarak ABD ile Rusya'yı birbirine düşürmeye planlayan Sebastian Shaw'a karşı bir mücadeleye giriyor.

Filmde çok fazla karakter görmüyoruz. Storm'lar, Nightcrawler'lar, Cyclops'lar daha piyasada değil. Düşünün ki Profesör X'in henüz saç var, kel bile kalmamış. Mystique ve Havok, tanıabileceğiniz isimlerden. Bunların yanında Banshee, Darwin ve Angel gibi mutant'lar da görülmüyor. Tabii ki Beast'i de unutmamak lazımdır.

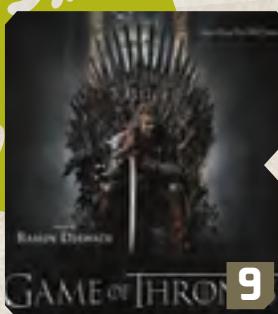
Kötülerin tarafındaysa Emma Frost, Azazel ve elliinden hortumlar fırlatan bir mutant var ki bu mutant'ın kim olduğunu halen bilmiyorum. (Riptide'mış.) Azazel ise Nightcrawler'ın babası. Nightcrawler'ın annesi de Mystique'tir eğer hatırlarsınız.

Film, eğer süper kahraman ve aksiyon filmlerine meraklısanız siz de tatmin edecektir çünkü -dediğim gibi- her şey yanında. Bazı mantık hataları yok değil elbette fakat bunlar, film zevkinizi bozmuyor. Tavsiye ettim, gitti. ■ **Tuna Şentuna**



# BROW!!

EMRAH GÜRKAN



GAME OF THRONES 9

## Game of Thrones ★★

Original Soundtrack

**B**u yılın kuşkusuz en dikkat çekici dizisi George Raymond Richard Martin'ın müthiş kitabından uyarlanan Game of Thrones oldu. Daha ilk bölümünün yayınlanmasının ardından ikinci sezon için anlaşması yapılan dizi, HBO imzasiyla ekranlara taşındı. Zaten HBO söz konusu olunca iki dakika esas duruşta durmak gereklir kanımcı zira sünnet düğünü bile çekse milyonları ekranlara kilitleyecek kadar müthiş işlere

imza atabilen bir kanaldır. Geçtiğimiz ay 10 bölümle birinci sezonunu tamamlayan efsane dizinin müzik albümü de yayınlandı. Mutlaka edinin derim. 29 şarkılık albümün müziksleri, 1974 doğumlu başarılı Alman müzisyen Ramin Djawadi'ye ait. Medal of Honor ve Shift 2: Unleashed oyunlarının da müziklerine imza atan Djawadi, Prison Break ve FlashForward gibi başarılılarıyla dizi endüstrisinin parlak isimlerinden biri olarak dikkat çekiyor. ■



## Autopsy ★★

Macabre Eternal

**B**enim gibi sıkı bir Death Metal fanısanız, Autopsy'nin Macabre Eternal albümünü kesinlikle kaçırmamayın. Bence yılın en iyi Death Metal albümü. Albüm dinledikçe insan gerçeğinde de boşa giden 16 yila acıyor.

Chris Reifert, Scream Bloody Gore albümünün ardından Death'ten ayrılp 1987'de Autopsy'ye kurduğunda kirli sound'u, vahşi sözleri ve albüm kapakları ile Death Metal'e

yepye尼 bir soluk getirmiştir. Peş peşe çıkan efsane albümlerin ardından 1995'te grubun dağılma kararı, benim gibi birçok hayranı büyük hayal kırıklığına uğratmıştır. 2010'da yayınlanan The Tomb Within EP'sinin ardından piyasaya çıkan ilk albüm Macabre Eternal ise tek kelimeyle muhteşem olmuş. Albümdeki ilk iki şarkısı zaten efsane ama ben özellikle Seeds of the Doomed şarkısına fena bittim. Herhalde 200 kez falan dinlememişimdir bu şarkıyı. ■



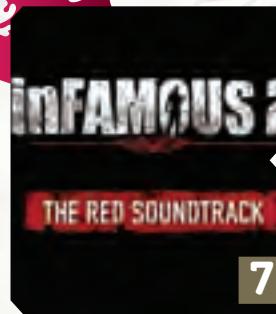
## Green Lantern ★

Original Soundtrack

**2**9 Temmuz'da Türkiye'de vizyona girecek olan Green Lantern, bu ayın merakla beklenen filmlerinden biri.

Evrrede barış korumayı amaçlayan galaksiler arası bir hava filosunun üyesi olan ve kendini dünya işlerinin dışında bırakarak, gizemli yeşil bir yüzüğe adamış bir test pilotunun hikayesinin anlatıldığı 150.000.000\$ bütçeli film, Ryan Reynolds, Blake Lively, Tim Robbins ve Mark Strong gibi güçlü oyuncu kadrosuyla da dikkat çekiyor.

Yurtdışında 14 Haziran'da vizyona giren filmin müzik albümünün altında James Newton Howard'ın imzası var. Howard'ı sinemaserverler, Christopher Nolan'ın Batman filmlerinden hatırlayacaktır. Henüz filmi izlemediğim ama 18 şarkının yer aldığı çalışmayı oldukça başarılı buldum. Şarkılar arasındaki bütünlük albümüne güzel bir hava katmış. ■



## inFamous 2

The Red Soundtrack

**i**nFamous 2, şu sıralar PS3'ün en popüler oyunlarından biri. Dünya çapında yaklaşık 2.000.000 satış rakamına ulaşan inFamous, yeni oyunıyla da hayranlarını ekran karşısına kilitlemeyi başardı. Bunda oyunun Türkçe olmasına da önemli bir rolü var.

Oyun severleri oyun kadar memnun eden bir nokta da müzikleri oldu. Caz, Funk ve Elektronik gibi farklı müzik türlerini bir araya getiren albüm Bryan Mantia, Galactic, James Dooley ve Jonathan Mayer gibi müzisyenlerin grupları bir araya getirmeyi başarmış.

New Orleans kökenli caz grubu Galactic, albümde dört şarkıyla yer alırken Primus, Guns N' Roses, Praxis ve Godflesh gibi gruptarda müzik yapan davulcu Bryan Mantia'nın da albümün açılış şarkısı olan Abducted'te, The Swamp'ta, 1916'da ve Ascension Parish'ta imzası var. Oyunu sevdiyorsanız, albümünü de bir göz atın derim. ■

# Extra-terrestrial

**U**zayı nedir? Neden biz uzayı değiliz de onlar uzayı? Siz bunları düşündürün, ben de Super 8'e bir gidip geleyim...

Aradan birkaç gün geçti, sizin ruhunuz bile duymadı. İşte dergicilik böyle bir şey. Son noktayı ayın 25'inde de koyarım, ayın 5'inde de. Şefik dışında kimse karışmaz.

Ne yaptım, Super 8 izledim. Geçen aylarda The Event'i izlemiştim televizyon dizisi olarak ve burada tanıtmak üzere

de not etmemıştım bir kenara. Konuya alakalı çizgi-roman düşünüm uzun süre fakat bulamadım. Yabancı kaynaklı olanlar var ama onları burada tanıtmanın pek anlamı yok gibi geliyor bana. Vereceğim ismini, konuyu anlatacağım, sonra ara da bulasın o ürünü... Anime kısmında da yine konusu itibarıyla bayağı ilginç bulduğum bir yapıp, Fractale aramızda. Bu üç yapımin hangi konuda ortak olduğunu da size uzayı arkadaşımız açılayacak. ■ **Tuna Şentuna**



## Dizi

### The Event

**B**ir başka mistik dizi daha. Lost ile başlayan furyada Persons Unknown'u izledim yakınlarda ve ardından da The Event geldi soframa. Bayağı iyi bir dizi keyfi vaat ediyordu ve çok da mutsuz ayrılmadım diziden ne yalan söyleyeyim.

Bu defa da işin içinde uzaylılar var ve hatta dizi ilk başlarında 4400 adlı diziyi de andırmadı değil. İkinci Dünya Savaşı'nın sonlarına doğru bir uzay aracı, Alaska'da bir yere iniş yapıyor ve içerisindeki insan görünümü uzaylılardan kaçamayanlar, bir tesisde kapalı tutuluyor. İnsanlardan daha yavaştan uzaylıların serbest bırakılması söz konusuyken, insanların ulaştığı teknolojiden çok daha ileri teknoloji ürünü bir "cihaz"la başkan bu kararından vazgeçiriliyor. Dünyada yaşamakta olan uzaylıların bu işi planladığı ortaya çıkıyor ve kahramanımız Sean Walker, sahneye giriş yapıyor.

Sean Walker bir gemide, kız arkadaşına evlenme teklif etmek için planlar kuran bir genç aslında. Ne var ki kız arkadaşı aniden ortadan kalkıyor ve Sean, kendini tüm bu karmaşanın ortasında buluyor.

Her tarafı entrika dolu bir dizi The Event. Çok da iyi başladığını bakarsınız fakat reytingleri her bölümde daha da düştü ve 22 bölümlük ilk sezonu bitikten sonra, dizi iptal edildi maalesef. Bu işler belli olmaz; birisi çırıp diziyi yeniden ele alabilir ve devamı gelebilir. Görmediğimiz şey değil... ■



## Anime

### Fractale

**D**aha önce de söylemiştim, Mechaşıysi, Hollow'uydu, büyüleriydi, artık sebil gibi bulunan animeleri de seviyorum ama konu biraz farklı olunca, o animeye daha bir sıkı sarılıyorum. Fractale da bu tip bir animada karmaşa çıktı, koydum televizyona, açtım sesi, koydum kafayı yastığa... Ne yaptığımı ben de bilmiyordum, üstüme gelmeyin.

Cok ilginç bir anime Fractale. Toplamda 11 bölüm ve hiçbir şekilde sıkılmıyor. Küçük bir çocuğun hikayesi anlatılıyor fakat garip olan çocuk değil, onun dışında kalan her şey. "The Fractale System" adında bir sistem tarafından yönetiliyor Clain'in yaşadığı dünya -ki İrlanda'yı andırıyor her açıdan. Fractale sistemi, insanların her anında daha verimli olması, akl sağlığını yerinde olması ve sorun çıkartmaması için dünyaya çeşitli ayarlar yapıyor. İnsanlar da artık buna alışmış durumda ve kimse, olayı sorgulamıyor.

Bir gün Phryne adında genç bir kızla tanışıyor Clain. Bu normal bir tanışma olmuyor zira Phryne, birilerinden kaçıyor. Clain'e bir kolye bırakıp ortadan kayboluyor ve bu kolyeden de Phryne'in bir kopyası, Nessa çıkarıyor. (Fractale dünyasında böyle şeyler normal karşılaşılınca.) Nessa ile arkadaşlık kuran Clain, Phryne'ı aramak üzere yola çıkarıyor ve Fractale sisteminin arkasındaki gerginçe doğru da hızla yaklaşıyor...

Konu güzel, çizimler güzel, anlatım gayet başarılı. Üstelik sadece 11 bölüm olduğu için de hiç sıkılmadan seriyi tamamlayorsunuz. Aksiyon dozu bayağı bir düşük ama dediğim gibi, arada bunları izlemek lazım... ■

## Film

### Super 8

**I**şin içinde JJ. Abrams varsa, durup biraz düşününeceksin. "Bu sefer ne planladı?" diye soracaksın ve sorularının yanıtını alamayacağın da bileceksin.

Super 8'in fragmanını ilk kez izlediğimde gerçekten çok heyecanlanmamışım. Bilinmemen bir şeyin peşindeki bir takım ufaklıklar vardı ve bulundukları kasabada garip olaylar olmaya başlıyordu. Hepsi de Amerikan ordusuna ait bir trenin kaza yapmasından sonra meydana gelmişti. O trende ne vardı? Ufaklıklar neyi keşfedecekti? Kasabadaki köpekler nereye gidiyor? Bunların cevabını o kadar çok merak ettiğim ki film vizyona girer girmez, koşarak gittim ve cevabımı da aldım.

Arkadaşlar açık kalpliliğle söyleyorum ki ben hayatmda böyle dandık film görmedim. Sanki yıl 1970 ve ilk defa enteresan olması düşünülen bir "canavar filmii" çekiliyor. Film beni o kadar sarstı ve aptallaştı ki kendimden şüphe ettim; filmden çıktıığım gibi internete girdim ve kaçırıldığım bir yerler mi var diye baktım. Bu kadar basit olamazdı, her şey bu kadar düz olmamalıdır! Ne var ki ne bir alt metin bulabildim, ne de başka bir şey... ■



Super 8, son derece basit bir canavar filmii. Bir tane uzayı yaratık var, bir kasabayı alt üst edip insanların hayatlarını mahvediyor; olay bundan ibaret. Duygu yok, karakterlerde derinlik yok, oyunculuk desen; bir tek o küçük kızda iş var. Cloverfield'in başı midir, E.T.'nin kuzeni midir, ne olduğunu hiçbir şekilde idrak edemediğim bir film oldu Super 8. IMDb'de filme 8 puan ortalama çökması da dünyanın git gide zeka seviyesinin düşmeye başladığının bir göstergesi gibi. Yaşasın Idiocracy! ■

# ROCKDA SEFIK İYATTA

SEFIK AKKOC

"ÖLÜ OYUNLAR  
GÖRÜYORUM"



### DUKE NUKEM FOREVER

Bundan uzun yıllar öncesiymi. O zamanlar lisedeydim. Bir gün okul çıkışında bir adam gördüm. Kaslı, ağızında pu...uro olan, kırmızı atletli ve biraz da kaba bir herif. İlk başta hepimiz korktuk ondan, neden orada olduğunu anlamaya çalıştık. Sonra bana doğru geldi, kulağıma eğildi ve bana "Bekle, çok yakında geleceğim." dedi. Kork...kmuştum, geri gelip beni döveceğini sanmıştım ama gelmedi, neyse ki gelmedi doktor. Geldiğini söylediler ama ben inanmadım.

### KUNG FU PANDA 2: THE VIDEO GAME

Nasıl korktum, anlatamam doktor! Kan ter içinde uyandım, bir an rüya mı, gerçek mi, anlayamadım bile. Böyle, cimlerin üzeye... erinde yatıyordum, tek başına, kafa dinliyordum. Sonra sesler geldi, ayak sesleri, uzaktan uzaktan, yavaş yavaş yükseldi, sonra bir gölge, evet, onun gölglesi düştü üzerime. Bir pandayı! Dev, insan yiyen dev bir panda. Beni yiyecek sandım ama yemedi, bir anda ayağa kalktı ve tekme tokat daldı bana doktor! Ya uyamasaydım!

### DUNGEONS & DRAGONS: DAGGERDALE

...ve tam o anda, tam da o anda zindanda tek başıma kaldığımı sandım. Yan tarafındaki adamı da alıp götürdüler. Çıglıklar atıp yalvarıyordu ama dinleyen kim. Bir kere hesabı kesi... ilmiştı, dönüşü yокtu. Adamı aldıkları gibi bir kazana attılar, dev bi kazana. Sonra herkes gitti, bir o kaldı, kazandaki adam. Ne olacağını bilmiyordum, sadece izliyordum pencereden. Bir anda kanatlarını çırpa çırpa geldi, ağızındaki alevlerle adamı ısıtmaya başladı ve...

### THOR: GOD OF THUNDER

Geçen gün ne oldu, biliyor musun doktor? Evinin mutfağındaki musluk bozuldu. Ben de hiç beceremem öyle işleri. Hani ampul falan takarım da mu...usluk zor iş. Sonra ne yapsam, ne yapsam diye düşündüm ve Mario'yu aradım. Hani o bu işlere bakıyor ya, iki dakikada halleder dedim ama açmadı. Arkadaşım aradım, tanıdık tamirci sordum ve onun da bir tanıdığı varmış. Thor diye biri, tanımadım etmem, çansana Thor.

## ŞİKAYETLER

- Duke Nukem Forever
- Dungeons & Dragons:  
Daggerdale
- Kung Fu Panda 2
- Thor: God of Thunder

Not: İki doz Türkçe  
Pop verdik mi bir  
şeyciği kalmaz.



**Tuna Şentuna** tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

## Geçmişe yolculuk

Düke Nukem Forever çıktı geldi. 14 senedir onu bekliyoruz meğerse, haberimiz yokmuş. Oyunu aldım, oynadım, incelemesini de bir yerlere yazdım, görmüşsunuzdur. En azından standart bir oyun olmasını bekliyordum fakat kötü bir oyun olması, beni derinden yaraladı. Üstelik oyunun kötü olduğunu, oyunu bitirmeye yakın bir zamanda anladım. Bir an durdum, "Ben ne yapıyorum ya?" dedim. Eh, oyunu dergiye yazmak için oynamak lazımlı, o ayrı konu ama ben bunu düşünmeden oynuyordum oyunu zaten. 14 yıllık esaret bitsin diye oynuyordum. Sonra silkelendim ve kendime geldim; gerek yoktu tüm bunlara.

Eskiden de oyunları bu şekilde oynadığımı

hatırladım. Şimdi oyunu incelemem gerekmiyorsa ve oyun kötüyse "Amaan bana ne ya..." deyip atıyorum köşeye. Daha önceleri oyun kötü olsa bile inatla oynuyordum. Gerekirse hile yapıyor ve beğenmediğim kısımları geçiyordum. "Şimdi tüketim toplumu olduk; her şeye maymun iştahlı yaklaşıyoruz." diye konuyu devam ettirmeyeceğim; bağlayacağım nokta farklı.

Geçmişteki günlerde, oyunlara kafamı gömmüş, hayattan ve dünyada olan bitenlerden irak bir yaşam sürdürürken, bir anda internet sitesi yapma sevdasına giristim. Neden durup dururken böyle bir şey yapmak istedim, hiç bilmiyorum ama okuldaki sıramda, dersi dinleyeceğime kağıda, "" diye kodlar karaladığımı bili-

rim. Sonra gidip bunları Notepad'e yazıyorum ve web sayfası oluşuyordu, olacak iş değil! (Sınıftakiler de sorunlu olduğumu düşünüyordu zaten.)

Bu web sayfası yapma sevdası beni kısa sürede en çok anladığım konuya ilgili bir sayfa yapmaya yoldaştı. Ortalıkta da öyle profesyonel siteler falan yok, her şey acayıp amatör. Xara diye bir firma vardı mesela; onun "tuş yapma" programları vardı. Photoshop bilgim falan çok kötüydü, tuşları tasarlama-miyordum, işi Xara'ya devretmemiştüm. O güzel güzel JPG'ler hazırlıyordu, ben de sayfama koymuyordum. Frame yapmayı keşfetmemistim hemencik, böylece soldaki menü her zaman baki kalırken, hep sağ sayfa değişiyordu; sayfa sürekli yüklenmiyordu. Tüm bunları da elbette bir oyun sitesi oluşturmak için yapıyordum.

"Cyber-station" koymuştum ilk oyun sitemin adını. PlayStation'dan hiç özenmediğim ortadaydı. Tüm tasarımı, yazıları bana aitti ve evet, sitenin yukarısında iki tane yıldırım GIF'yle siteyi havale getirdiğimi sanmaktaydım.

Bir elimde PC, bir elimde PlayStation, oynuyor oynuyor, yazıyorum. O yazıları kaybettim elbette ki fakat şu an okusam, herhalde kendimle 10 dakika kadar dalga geçerdim. Beş dakika ara verdikten sonra da devam ederdim. Sorumlu olduğum kimse olmadığından, "Yorum yaz." diye bir kutucuk yapma imkanı da bulunmadığından, hiçbir şeye dikkat etmek zorunda değildim. Ben oynuyordum, ben yazıyorum; oh ne güzel. Sonra bir arkadaşım işin içine karıştı, siteyi onunla birlikte götürmeye başladı. Sonra o ayrıldı, site yine bana kaldı. Bunun ardından "Game Temple" adında çok daha büyük bir oyun sitesi işine girdik. IRC'den tanıştım ve şu anda da aktif olarak gördüğüm bir dolu arkadaşımla, bu siteyi de uzunca bir süre götürdük ve hatta birçok ünlü bilgisayar dergisinde de tanıtımı yapıldı.

Olay bu şekilde sürüp giderken, bir gün bir holdingden bir telefon geldi. "Yazınızı beğendik, sizi alıyoruz." Böyle olsa gerçekten güzel olmuş ama dergicilik maceram böyle başlamadı. Yepyeni bir dergi kuruluyordu ve bir yandan aktif halde duran kendi oyun sitemi keşfedilmişti. Dediler böyle böyle, serbest yazar arayışındayız, var misin, yok musun? "Varım, çokça varım, hemen ordayım, yazıyorum ya sanİYE, kaç incelemeydi, ay bir dakika ya!" derken kendimi oyun yazarı olarak buldum. O zaman da onlarca sayfa yazıyorum, şimdi de. Ve artık sandan eminim ki ben bu işi seviyorum... ■





## Author

cem@level.com.tr **Cem Şancı**



# Prey 2

**G**eçen ay E3 fuarında ilk oyun içi videolarını seyrettiğimiz Prey 2'den haberdar misiniz, bilmiyorum. Ancak bu ismin oyun dünyasında ilginç bir öyküsü var ve yeni oyunla da hayatımıza bomba gibi düşecek ya da en azından oyun dünyasında önemli bir dönüm noktası olacak. O yüzden onun hakkında biraz detaya girmemiz lazım.

Prey ilk kez duyurulduğunda, oyun dünyasının deneyimli bir yapımcısının hayalindeki ütopik proje olarak karşımıza çıkmıştı. Yapımcısı, oyun hakkında çok iştah kabartan özellikler anlatıyor, konusu ve kurgusuya da herkesi içine çekeceğini vurguluyordu.

Sonra oyunun yapım aşaması için beş yıl harcandı. Her geçen yıl meraklıları arttığı gibi beklemeye heyecanı da yükseldi. Ve sonra oyun ortaya çıktı. Büyük bir hayal kırıklığı yaşandı ama şimdiden hakkını teslim etmek lazım. Oyunla beraber gelenler, özellikle oyun dünyası için orjinaldi. Bu-

gün Valve'in Portal ismiyle sattığı, duvarlarda portal açıp sonra odanın sağında, solunda, başka yerlerde ortaya çıkma fikrini ilk kez Prey'de görmüştük ki oyunun kurgusuna göre, dünyadan insanlar çalıp konserve yapmak üzere uzay gemilerinde istifleyen uzaylılar, bu portal teknolojisine sahipti ve uzaylılar tarafından kaçırılmış kovboy tandanslı Tektaş delikanlısı Kahramanımız da bu portal teknolojisini kullanarak uzay gemisinin altını üstüne getirip uzaylıların analarından emdiği süty烧 burnundan getiriyordu.

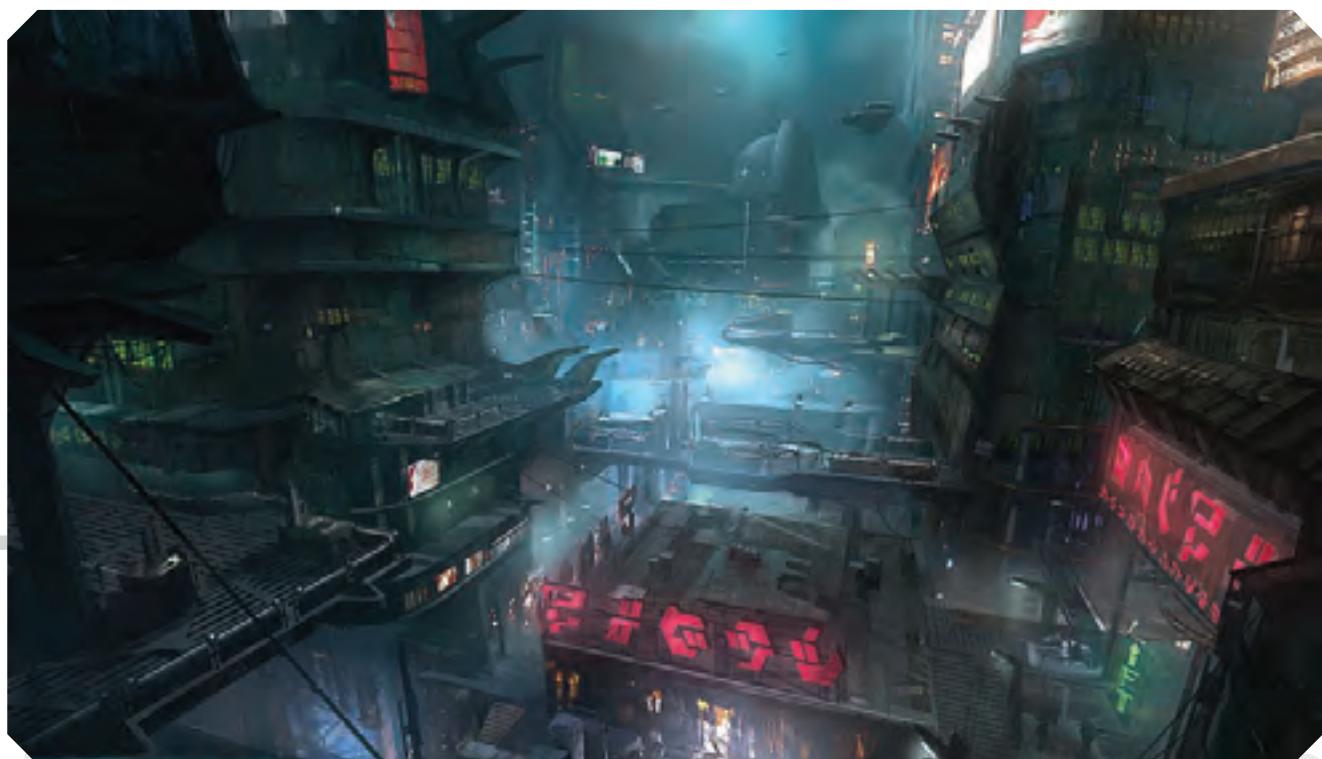
Ama nereye kadar? O duvarda portalda gir, bu duvarda portaldan çıkış fala... Of. İlk 15 - 20 portal eğlenceli ama 21. kez portalda girince sıkılmışım. Herkes de aynı şekilde sıkıldı ve oyun tam anlayımla "oldü".

Lakin oyunun yapımcısı, yıllarca marka olmuş Prey isminden ve Prey'e altyapı olarak hazırladığı öyküden de vazgeçmeyecek bir sefer bambaşa bir oyunla karşımıza çıkacak. Sandbox tarzındaki bir "yabancı" gezegenin kalabalık şehrinde, dünyadan kaçırılmış

bir Tektaş şerifi olarak ödül avcılığı yapıp, suçları yakalayıp başlarına koyulan ödüllerini toplayacağız. Tamamen özgürce, şehrin her yerinde dolaşabileceğiz ama bu özgürlük "boş" bir laf değil. Gerçekten her yere girip çökabileceğiz. Her kapıya açıp, her balkona atlayıp, her çıktıya tutunup, görebildiğiniz her yere ulaşabileceksiniz ve Star Wars filmi benzeri uzaylılarla dolu bir Blade Runner-vari dünyada, RPG kıvamında bir sistemle karakterimizi geliştirmek için gerekli silah, donanım, cart satın alıp alışveriş yaparken, başına ödül konulmuş mafya-vari uzaylıların peşinde koşturacağız.

Prey 2'den umutluyum ve sağlayacağım özgürlük gibi özelliklerle oyun dünyasındaki baş belası çizgisellik tutkusunu silip atmasını umuyorum.

Gözünü bu oyunun üzerinde olsun kankalar. ■





**Ertuğrul Süngü** ertugrul@level.com.tr



## Dışarısı

**O**na doğru yaklaştım, aslında çok da havamda değildim; hem bana ne gibi bir tepki verir, onu da bilmiyordum. Bir anda kükreyebilir, bir anda beni yakabiliirdi ama ona doğru çekildiğimi hissettim... Bu ilk kez olmuyordu ve son da olmayacaktı, bundan emindim. Her sabah bana bakan, beni kendisine çekebilen bu görünüşün bir sonu olamazdı.

Ona doğru yaklaştım, aslında daha dün gece beraberdi; bana dünyanın en zeki insanının bile anlamayacağı şeyler anlattı. Beni aldı, götürdü gecenin karanlığına, karanlıktaki mekanlara. O kadar karanlıktı ki bir ara, nerede olduğumuzu bile anlayamadım. Bir anda fark ettim ki her yer hatırlalarla dolu, ucu bucağı bulunmayan hatırlalar. Kim bilir en son ne zaman buralarda vakit geçirmiştim? Ah, evet, şu duvardaki yazıyı hatırladım. En az bir 10 sene önce yazmıştım bir doğum günümde, yeşil yeşil ama artık yitip gitmişti yılların hasreti sayesinde... Gezdiğimiz yer çok güzeldi ama onun yanında olmama rağmen bir anda çok sıcak olduğunu hissettim. Heyecandan mıydı acaba? Yoksa sadece sıcak mıydı? Karar veremedim çünkü bana her an ters davranışları biliirdi; bense sıcaklığın içerisinde kayboldum, kaybettim kendimi.

Ona doğru yaklaştım ve kendimi ahşap bir evin içerisinde buluverdim bir anda. Ke-restenin kokusu... Az önce üzerinde oturmuş kuşların civiltisi hala onunlaydı. Bir an beni hiç bırakmasın istedim. Bu kadar huzurlu olabileceğim hiç aklıma gelmemiştir; bir an afalladım ama içime çektiğim her nefeste nerede olduğumu bir kez daha unuttum. Kırlar geldi aklıma, hani o uzun çimenlerle dolu, sanki birisinin hayal gücünden çıkmış bir resimmiş cesine, sanki özenle dizilmiş ağaçlar geldi, kaybettim kendimi... Bu da mı bir yolculuktu acaba? Sanıyorum evet...

Ona doğru bir kez daha yaklaştım, evet, bir kez daha; sanki her gün yapmıyorumışım gibi. Onsuz olamazdım, o benim dünyamdı; onsuz hiçbir yere gidemezdim çünkü ona her baktığında karşısında onlara farklı insan görüyordum. Bu insanların ki bana hep ayna gibi olmuşlardı geçen yıllar içerisinde, her baktığında kendimi görmemi, beni özel yapanı

saklamamı fark etmemi sağlamışlardı. Kimi zaman konuşurdum onlara, onun sayesinde, kimi zaman da sadece göz göze gelir, hiçbir şey söylemeden eğerdim başımı. Yine de o beni anladı; neden konuşmadığımı, konuşamayacağımı...

Ona her yaklaştığında benden soğumasından korktum, bir anda yıldırımlara açılan bir kapı

olmasından. Nefreti o kadar yıkıcı oluyordu ki bazen ona bakmadım bile ama hep ona doğru yöneldim geri kalanını görmek için dönyanın; çünkü o benim penceremdi, dönyanın kalanına açılan. Her bakışında denizleri görmemi sağlayan, beni benden alıp yerime yeni bir ben koyan... ■

**Bir Sonraki Dünya**





## Orta yaş sendromu

**E**vde PlayStation 3 ve Xbox 360 bana bakıyor, ben onlara. Herhalde yaklaşık bir altı aydır hiç açılmadılar. Şimdi power düğmesine bassam sadece güncellemeler yarına kadar sürer tahmin ediyorum. Bu arada bolca oyun aldım ama. Yaklaşık 20 civarında, daha jelatinin açılmamış oyunum var...

Bilgisayarda Steam üzerindeki oyun kütüphaneme bakıyorum. Henüz indirilmemiş 30 civarında oyun var...

Bunları söylemekteki amacım, havaya atılacak çok param olduğunu beyan etmek değil. Hem öyle bir durum yok, hem de ısrarfın özenecek bir tarafı olamaz. Asıl konu, artık oyun oynama isteğimdeki azalma. Hayatta bana en çok keyif veren şeylelerden biri oldu bilgisayar oyunları. 12 yaşında Commodore 64 ile tanıştım günden beri 25 senedir bilfiil oyun oynuyorum.

Bir zamanlar gecem gündüzüme katıldım oyunlar için. Wings, Pirates, CM01, Winning Eleven 5 gibi oyunlara günlük uykuya saatinden çalarak hayatımı adamtıdım. Ancak son dört - beş senede

giderek düşen bir ilgim var oyunlara. En son Mass Effect 1 yaştı bana bu hezeyanı. Sonrasında artık elim gitmiyor desem yeridir.

Orta yaş sendromu mudur acaba bu? Yoksa direkt olarak yaşılanmanın etkisi midir? Emin değilim. Oyun oynamaktan halen keyif alıyorum aslında. Arkadaşlarla her hafta büyük keyifle masaüstü oyuncular oynuyoruz. (Bu da ayrı bir konu. Türkiye'de masaüstü oyuncuların bu kadar ilkel kalması gerçekten akıl almaz. Halen Monopoly monopolündeyiz. Dünyada her yıl o kadar çok ve o kadar güzel oyun çıkarken Türkiye masaüstü konusunda neredeyse sıfır.) Halen LotR TCG oynuyorum. Ama bilgisayar...

Oyunların benim ilgi alanımın dışına doğru evrildiğini de söylemem gereklidir. Zaten el becerisi üzerine kurulu oyunlardan ezelden beri hız etmem. Mesela Winning Eleven 5'te çok başarılıyken, çok da seviyorken PES 11'den aynı keyfi alamıyorum. Tuş kombinasyonları vesaire derken iş bayağı almiş yürümüş, hem becerimi, hem ilgimi aşmış.

Daha zihinsel beceri isteyen oyuncuları severim. Ancak onlarda da biraz sorun var. Misal Total War serisi. Aptal biri olduğumu sanmıyorum ama artık her şey çok mu karışık? Sorun bende mi?

Basit ama içerik olarak güclü oyunlara ne oldu? Kendimi dışlanmış hissediyorum. Evet, galiba en iyi tanım bu. Artık üretilen, sevilen pek çok oyun bana yavan veya zor veya karmaşık geldiği için oyun dünyasından dışlanmış gibi hissediyorum. Bu nedenle aslında halen beni heyecanlandıran Dragon Age II veya Dead Space 2 gibi oyuncuları çok merak ettiğim halde jelatinlerini bile açamadım.

Şu anda tatil girdim. Belki önlüğümdeki aylarda güncellemeleri yaparım. LittleBigPlanet 2, Dead Space 2 oynarım. Shogun 2: Total War'u ve Dragon Age II'yi Steam'de indiririm. Ama bir daha eskisi gibi heyecan duyabilecek miyim acaba? Orta yaş sendromu böyle bir şey olsa gereklidir... ■



# CALL OF JUAREZ: THE CARTEL

Vahşi Batı, Meksika'ya iniyor...

**LEVEL 175**

1 AĞUSTOS'TA PİYASADA



İçerik koşullara göre değişiklik gösterebilir.

DVD  
Temmuz 2011

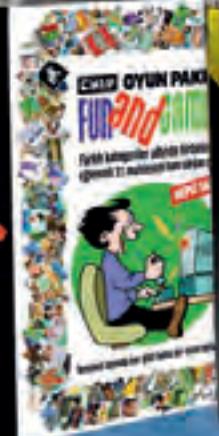
## CASUSLUH VĒ İZLEME

CHIP'İN birbirinden ilginç tam 50 farklı içerik



**3 TAM  
SÜRÜM  
2 muhteşem  
video eğitim  
170 TL  
değerinde  
herkese HEDİYE**

Android ile uygulama geliştirmeye



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

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

**TEMMUZ sayısı bayilerde kaçırmayın!**

DVD  
6 GB DOLU DOLU İÇERİK

Zombie PC kurbanı olmayın!  
Hemen kontrol edin: PC'niz sizin sağlı durumuna düşürmesin!

# CHIP

TEKNOLOJİ KİTAPLARI

C DVD Haziran 2011

TASRIM  
50 OYUN PAKETİ



TEKNOLOJİ KİTAPLARI

TEMmUZ 2011

ATILIK YAYINLARI - ISBN: 978-605-8412-11-2 - YIL: 2011/07 - 2.00 TL

HERKESE 170 TL DEĞERİNDE YAZILIM VE EĞİTİM MEDİYE!



## INTERNETİN SIRLARI

Google ile en gizli içeriklere ulaşın, her tür film, müzik,  
ve yazılımı indirin, sosyal ağlarda en popüler siz olun

**PRATİK VİDEO DÖNÜŞTÜRME REHBERİ**  
Tüm videoları medya oynatıcınıztan tanıtabilir biçimde döndürün

**PC sorunlarını tek tık ile çözün**

Tamamen ücretsiz: Microsoft'un geleceğin problem  
çözme sistemi hakkında tüm bilmek istedikleriniz

**USB BELLEKLERİ SSD'YE DÖNÜŞTÜRÜN**  
Yeni nesil sabit disklere büyük paralar ödemeyin! CHIP'in ipuçları ile evde kendiniz yapın...

DB  
Dünya Basın



reddot design award  
winner 2011

Level 10 GT Kullanıcı Deneyimi İçin  
Getirmiş Olduğu Yeniliklerden Dolayı  
2011 Reddot Tasarım Ödülüne Layık  
Görülmüştür.

- 4 Farklı renk modu (Kırmızı / Mavi / Yeşil / Karışık)
- USB 3.0 Desteği
- Özgün Kilitlenebilir Easy Swap 5 Adet HDD yuvası
- VGA Triple Max 37cm (ATI Radeon HD 6990 & NVIDIA GTX 580)
- Dahili 120 & 240mm radyatör için su soğutma desteği
- Üçlü Colorshift Fan
- CableClear kablo yönetimi
- Smart-lock Güvenlik Sistemi (S.S.S.)
- Kulaklık Askısı
- 2 x USB 3.0 Port
- 4 x USB 2.0 Port
- eSATA ve HD Audio Çıkış Portları



VEKTRON ELEKTRONİK SAN. TİC. LTD. ŞTİ

THERMALTAKE TÜRKİYE DISTRİBÜTORU

Merkez mahalesi Bağlar cad. Şehit Er Barbaros Yalçın Sk. No:2/1 Kağıthane/ İSTANBUL  
Telefon: +90 212 295 05 44 - <http://www.e-vektron.com> - [info@vektron.com.tr](mailto:info@vektron.com.tr)