

TİPİ TÜRKİYE'DEKİ KÖYLÜ GÖLGESİ İLE İLGİLİ DİYARBAKIR'IN İSTİKLAL SAVAŞINDA OLUŞAN İMZA

İSTİKLAL SAVAŞI

15. Yıl

Etkileşimiş  
Sayılar

# CRYYSIS 2

www.mobil-mobil.com

WANROOIJ  
4.  
40 Years Anniversary



Level, 15 yıldır oyun dünyasına  
level atlatmaya devam ediyor.

Oyun dolu nice 15 yillara!



gamersfirst

Rock



## 15

15 yıl... Dile kolay... Belki de bu satırları okuyan bazı genç okurlarımızın yaşı bu. Yani bazları LEVEL'la yaşıt.

Basılı bir yayın olarak bu süre zarfında hayatı kalabilmek, özellikle de Türkiye gibi gelişmekte olan zor bir ülkede mucize gibi bir şey. Ama LEVEL, bunu başarabilen sayılı yayınlardan biri. Yani LEVEL, sadece Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi değil, aynı zamanda Türkiye'nin hayatındaki en eski oyun dergisi...

Tüm bunlar bir önceki LEVEL'a göre daha iyi oynamak, işimizi önceki aya göre daha iyi yapmak için bizi motive ediyor. Bu yüzden her gün bir yenilikle ve yeni bir oluşumla karşınıza çıkıyoruz.

Bu sayının, Crysis 2 gibi Türkiye için önem taşıyan bir oyuna denk gelmesi ise apayrı bir mutluluk kaynağı adımıza. Böylelikle LEVEL'in 15. yıl koleksiyon sayısı, aynı zamanda Crysis 2 özel sayısı olmuş oldu.

Bu süreçte bizle olan, bizi destekleyen tüm okurlarımıza, tüm iş ortaklarımıza ve bizle bir şekilde buluşan oyuncu dostlarımıza teşekkürler.

Hep bizle olmanız dileğimle...

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

## Olağanüstü 3D Göz alıcı akıllı performansta son nokta

Yeni VAIO F Serisi ve 2. Nesil Intel® Core™ i7 işlemci, nefesinizi kesecek gerçeklikte görüntülerıyla üç boyutlu eğlenceyi hayatınıza getiriyor.

Daha geniş izleme açıları, daha düzgün, titreşimsiz, keskin ve parlak görüntüleriyle yeni F Serisi, size tam aradığınız 3D kalitesini sunan dizüstü bilgisayar modeli. F Serisi dizüstü bilgisayarınızı kolayca taşıır, tek tuşa basarak iki boyutlu filmleri üç boyutlu simülasyona dönüştürmenin keyfini, gittiğiniz her yerde yaşarsınız.

### Her açıdan eğlence

Arkadaşlarınızı toplayın, spor karşılaşmalarını ve filmleri üç boyutlu izleyin. Birlikte stadyuma ya da sinemaya gitmekten fazlasını yaşayın! Geniş 16" VAIO Display Premium 3D LCD ekran, sıradan ekranlara oranla çok daha yetkin. Daha az yansıtma yapıyor, daha akıcı görüntüler ve eksiksiz renk spektrumu sunuyor. Geniş görüş açıları da, kenardan izleyenlerin bile muhteşem 3D gerçekliğini tam olarak algılamasını sağlıyor.



### Sınırsız oyun

Oyunlar, 3D'de çok daha canlı. İster düşman hatları gerisinde çarpışın, ister yarış pistlerinde baş döndürücü turlar atın... Heyecandan, nefes almayı bile unutacaksınız. VAIO F Serisi dizüstü bilgisayarlarında 2. Nesil Intel® Core™ i7 İşlemci, Intel® Turbo Boost 2.0 Teknolojisi ve en gelişmiş 1 GB NVIDIA® grafik özelliği bir arada. Harikulade ayrıntılı, akıcı oyunlar için mükemmel bir kombinasyon!

### 3D Blu-ray keyfi

3D Blu-ray Disc™ yazıcı donanımı sayesinde, sevdığınız yüksek çözünürlüklü 3D filmleri dilediğiniz yerde seyredebilirsiniz. Picture Motion Browser yazılımıyla fotoğraftan videoya kendi HD 3D Blu-ray görsellerinizi üretebilir ve bunları düzenleyebilirsiniz.

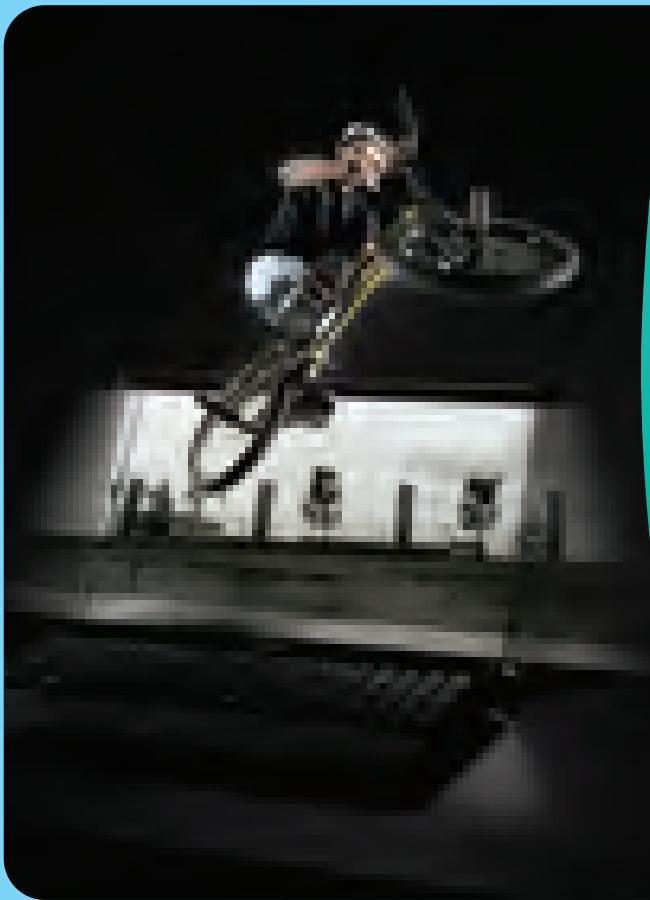
VAIO 3D dizüstü bilgisayarınızı 3D Blu-ray oynatıcı olarak mı kullanmak istiyorsunuz? Büyük ekranda film ve oyunlarınızın keyfini çıkarmak için HDMI ile bir BRAVIA 3D televizyona bağlanmanız yeterli. Gözlük değiştirmeniz bile gerekmez; çünkü VAIO'nuzla birlikte gelen active shutter gözlükler BRAVIA 3D televizyonlarla da tam uyumlu.



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

**Tek tuşla iki boyuttan üç boyuta**

VAIO F Serisi tek tuşla 3D dünyasını ekrana getiriyor. 3D tuşuna basarak 2D ve 3D arasında anında geçiş yapabilirsiniz. Yine aynı tuşla 2D Blu-ray, DVD veya videoları 3D simülasyona dönüştürebilirsiniz. 2D'ye geri dönmek istediğinizde tuşa tekrar dokunun. İşte bu kadar basit.



Celeron, Celeron Inside, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon ve Xeon Inside, Intel Corporation'ın Amerika Birleşik Devletleri ve diğer ülkelerdeki ticari markalarıdır.

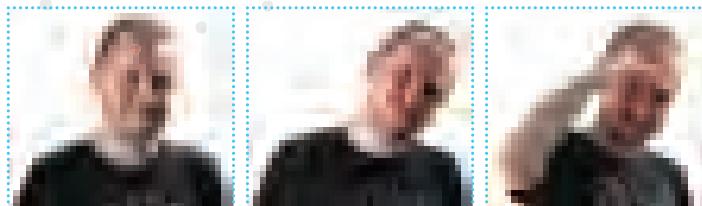
■ Müzik, kitap, film, oyun, tiyatro... Bunları hayatındaki önem sırasına göre nasıl sıralarsın?

## Tuna Sentuna



■ Bir filme giderim, müzikeri güzel olur. Müziklerini dinleyeyim derim, müziker eşliğinde o filmin oyununu oynamak isterim. Oyun dandik çıkar, bir kitap okuyayım diye kendimi koltuğa bırakırı. Kitap beni rüya alemine sürüklerken, o garip tiyatronun da başrol oyuncusu ben olurum işte...

## Emre Öztinaz



■ Benim listemde oyun ve müzik ilk sırayı paylaşıyor. Şöyledir gaz bir müzik açıp aynı anda oyun oynamak gibisi yoktur misal. Sonra oyun oynamaktan gözlerim pörtleyip "Biraz uzanıp dinleniyim" dediğim anda ise film girer devreye.

## Ümit Öncel



■ Müzik açık ara onde; çünkü diğerleri de müzikten çok bağımsız değil. İkinci sırada oyun, az farkla kitap üçüncülikte. Film ve tiyatro ise dördüncüluğu paylaşıyor.

## Cenk Durmazel



■ Bunların hepsi benim için son sırada. Pandomim varken kim onlara bakar ki?

## Erdem Uygan



■ Ben kendi istedığım şeyleri sıralırm: 1. Pirzola 2. Gwen Stefani 3. Gürz 4. Geri görüş kamerası

NİSAN 2011, SAYI 171

**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 Sentuna [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)Ayça Zaman [ayca@level.com.tr](mailto:ayca@level.com.tr)Burak Aydoğan [burakay@level.com.tr](mailto:burakay@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)Elif Akça [elif@level.com.tr](mailto:elif@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 Uygan [erdemcenc@level.com.tr](mailto:erdemcenc@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)Hasan Başaran [hbasaran@level.com.tr](mailto:hbasaran@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 İklin 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)Ümit Öncel [uoncel@level.com.tr](mailto:uoncel@level.com.tr)Yekta Kurtcebe [yekta@level.com.tr](mailto:yekta@level.com.tr)**MARKA MÜDÜRÜ**Asu Bozyayla [abozyayla@doganburda.com](mailto:abozyayla@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 Hoşman, [shosman@doganburda.com](mailto:shosman@doganburda.com)

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

**Reklam Teknik Müdürü:** Nusret Kırımlıoğlu

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 Sadıkoglu

**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:** Dogan Offset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Testisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850 Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

**Dağıtım:** Yusat 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 yayımlanılan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılamaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

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

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



Gece çıkıp kendini  
kızların  
ortasında  
bulduğunda

IT'S  
*Miller*  
TIME.



## Gears of War 3 Sayfa 50

Xbox 360'a özel olarak geliştirilen Gears of War 3'ün multiplayer modu üzerine yaptığı yeniliklerden haberiniz var mı?

- 03 Editörden
- 06 LEVEL Tayfası
- 10 Posta
- 14 Split Screen
- 16 LEVEL Ligi
- 18 Doktorlar
- 20 Haber
- 30 Takvim

### DOSYA KONUSU

- 32 LEVEL'in 15 Yılı
- 102 PlayStation'in 15 Yılı

### 38 Role Playing Günlükleri

### İLK BAKIŞ

- 42 L.A. Noire
- 44 Call of Juarez:  
The Cartel
- 46 Uncharted 3:  
Drake's Deception
- 48 Anarchy Reigns
- 50 Gears of War 3
- 52 Dead Island
- 55 LEGO Pirates of the  
Caribbean:  
The Video Game
- 56 The Darkness II
- 58 Operation Flashpoint:  
Red River
- 62 Supremacy MMA
- 63 Virtua Tennis 4

### İNCELEME

- 66 Yakuza 4
- 68 Crysis 2
- 76 Need for Speed Shift 2  
Unleashed



- 80 Homefront
- 84 Shogun 2: Total War
- 90 LEGO Star Wars III:  
The Clone Wars



## Crysis 2 Sayfa 68

Oyun dünyasının en önemli markalarından biri haline gelen Crytek'in yeni ürünü Nanosuit 2.0'ı Tuna'ya giydirdik ve olanlar oldu!

- 91 Painkiller Redemption
- 92 Warhammer 40.000: Dawn of War II - Retribution
- 94 The Sims Medieval
- 95 de Blob 2: The Underground
- 96 MotoGP 10/11
- 97 Top Spin 4
- 98 Dissidia 012: Final Fantasy
- 99 Blockshooter
- 99 Cardboard Box Assembler
- 99 Legend of Fae
- 99 Shit Bit
- 100 Ajan Simit**

- 109 Donanım
- 116 Rocko@Psikiyatır**
- REHBER**
- 118 Crysis 2
- 124 Shogun 2: Total War
- 130 Market
- 134 Yapım Hikayesi
- 136 Kültür & Sanat
- 138 Bro!!!**
- 140 Kare
- 146 LEVEL 172

## LEVEL DVD 171

### TAM SÜRÜM

Machinarium  
Sanitarium

### DEMOLAR

Legend of Fae  
Nail'd

### BEDAVA OYUNLAR

Blockshooter  
Shit Bit

### VİDEOLAR

Ace Combat: Assault Horizon  
Alice: Madness Returns  
Arcani: Fall of Setarrif  
Battlefield 3  
Crysis 2  
Dead Island  
F3.A.R.  
Homefront  
inFamous 2  
Marvel vs. Capcom 3  
Heroes of Might & Magic VI  
Mortal Kombat  
Ninja Gaiden 3  
Prototype 2  
Rango: The Video Game  
Resistance 3  
NFS Shift 2 Unleashed  
Star Wars: The Old Republic  
Uncharted 3: DD

### FİLM FRAGMANLARI

Apollo 18  
Kung Fu Panda 2  
Super 8

### EKSTRA

Crytek Röportajı  
LEVEL 2010 Arşivi  
Machinarium müzik albümü  
Sanitarium müzik albümü  
Oyuncu (Gamer) filmi  
Crysis 2 (WP)  
Dragon Age II (WP)  
Rift (WP)



### LE-VİD'DE BUAY

#### LEVEL Ligi

"Kavrama noktası"nın frenle ilgili olduğunu düşünen Fırat'ın Shift 2 maceraları...

### Oyun Dünyası

LEGO'ları özleyen Şefik'in LEGO Star Wars III deneyimi...



# POSTA

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

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

#### JUMPED INTO THE "LEVEL"

Selam size LEVEL ailesi ve tabii ki Tuna Abi. Derginizle ne yazık ki 149. sayısında tanıştım. Bu size üçüncü mesajım ve cevaplanmanızı arzuluyor, hemen sorularına geçiyorum.

1. Ben bir Xbox 360 sahibiyim ve çok memnunum. Sizin de tavsiye ettiğiniz gibi sanal kart kullanmak istiyim. Fakat nedense Xbox Live hesabım bankanın sanal kartını kabul etmiyor. US ve UK bölgesinde olmak üzere, iki hesabım var ve ikisinde de algılamıyorum. Oysa ki iTunes'dan yaptığım alışverişler onaylanıyor. Acaba sorun nedir?

**Maalesef Microsoft, konu Xbox 360 olunca bizi adamdan sayıyor. Ancak senin yaptığı gibi, Amerika veya Avrupa ülkelerinden birinde oturuyormuş gibi bir izlenim verebiliyoruz. Durum böyle olunca da sen Türkiye'ye kayıtlı kredi kartını kullanmaya çalışınca, Xbox Live'da tanıtığın Amerika veya İngiltere adresiyle uyuşmu-**

**yor. Dolandırıcılığı önlemek adına da Microsoft, bu adreslerin veya en azından bölgelerin tutmasını istiyor. Ya kredi kartını İngiltere'den alacaksın ya da [www.maximuscards.com](http://www.maximuscards.com) adresine girip üyeliğini veya Microsoft Puanı'nı oradan tedarik edeceksin.**

2. Orijinal oyun kullanan bir kullanıyorum ve elimde sadece üç oyundan var. (Ve de tonlarca demo.) Bazı oyunların Marketplace'den çok ucuzu satın alınabileceğini fark ettim. Bunlar direkt olarak indiriliyor mu, yoksa adrese teslim mi? (Tahminimce Türkiye'ye gönderilmiyor.)

**Onlar Xbox 360'in sabit diskinde yer ediyor kendilerine; gelen giden paket olmuyor. Tabii ki onları almak için de kredi kartı lazım. Bence sen Amerika'ya taşın, nasıl fikir?**

3. Çoğu kişi bana, "Xbox 360 da ne? PS3'ün grafikleri çok daha iyidir!" diyor ama gözlemlerim bana PS3 oyunlarının grafiklerinin çoğunlukla 720p olduğunu,

nu, Xbox 360'taysa çoğunlukla 1080p olduğunu söylüyor. Sizin bu konudaki görüşünüz nedir?

**Arkadaşların uyduyor. Lakin senin gözlerini de hirs bürrümüş olacak ki biraz görmek istedığını görmeye çalışıyorsun. Xbox 360 ve PS3 oyunları arasında gerçekten eser miktarda grafiksel fark oluyor ve oyunlar genelde 720p çözünürlüğü destekliyor her iki sistemde de.** Sorularım bu kadar. İnşallah cevaplarınız / yayılmasınız. Hepinize bu kadar güzel bir dergi çiğardığınız için teşekkür ediyorum.

Azad Onur KEKİLİ

#### UZUN BAŞLIK YAZARAK İLGİ ÇEKME SANATI

Merhabalar Tuna Abi (İlkokul öğretmenime inat, "ağabey" değil "abi" yazacağım.) ve LEVEL ahalisi! (Ben bile şu, "Merhaba LEVEL ahalisi"ni gördükten sonra kusmak istiyorum; acaba bunu size işkence



olsun diye mi yazdım?) Bu size attığım ikinci mail ve umarım bu sefer cevap alacağım.

### **İlkokul öğretmenin bu dergiyi okuyorsa bence onunla çok iyi anlaşırsınız. Demek ki oyun oynuyordur; konuşacak birçok konunuz olur matematik, kümeler ve çarpım tablosu dışında.**

1. Öncelikle sormak istedigim ilk soru şu: Dergide korsanı hiçbirinizin desteklememiği çok net ve açık. Ben de sizin gibi korsana karşıyım fakat korsan kullanmadan da insanın oyun oynamasının imkansız olduğunu düşünüyorum. Şimdi düşünün, bu ülkede ayın sonunu zor getiren binlerce memur var. Benim anne ve babam da bu grubaya dahil. Şimdi oyun oynamak için, belki bir kaç kez oynayıp, "Ya boş versene..." diyeceğim bir oyuna veya elimde başka oyuna olmadı mı için bir - iki ayda bitireceğim bir oyuna gidip de 100 TL vermek istemiyorum. 300 - 400 TL'ye kendine yeni bilgisayar toplamak bile mümkünken, her ay bir oyun oynamak koşuluyla

### **İlkokul öğretmenin bu dergiyi okuyorsa bence onunla çok iyi anlaşırsınız**

yilda 1200 TL'yi, 12 oyuna getirmek bir insanın oyun açlığını giderecekmiş gibi gelmiyor. Yani ben korsanın bir seçim değil de bir zorunluluk olduğunu düşünüyorum. Siz ne düşünüyorsunuz veya korsan kullanmak istemeyen bir insanın kaliteli yapımları, binlerce lira harcamadan oynamasının bir yolu olduğunu düşünüyorum musunuz?

**Bu konuda sana hak veriyorum lakin bu konu aslında çok daha derin; yani sadece oyunları kapsamıyor. Şöyledi ki Türkiye'de alım gücü düşük. Birçok sektörde durum böyle, illa ki memur olmaya gerek yok. Hem alım gücümüz düşük, hem de vergiler yüzünden aslında 60 TL olması gereken bir oyun, 150 TL'den geliyor ülkemize. "Ama o oyun normalde 50€, onu bizim kura çevirince..." demeyin! Bunun yolu bu değil. Adam orada alıyor 1500€ maaş, 50'ye de oyununu alıyor. Biz 1500 TL maaş alıp, 150 TL'ye oyunu alıyoruz. Olacak iş değil. Korsanı elbette ki desteklemiyorum ama ülkenin bu çarpık düzeni de can sıkacak derecede kötü dediğin gibi. Hele öğrenciler ne yapısın...**

2. Yine memur bir ailenin çocuğu olarak soruyorum; size PS3 sahibi olmak benim için mantıklı mı? Haydi zorlaya zorlaya aldım, oyun kışını ne yapacağım? Yoksa PC'ye çıkan oyunlarla yetinemek daha mı mantıklı olur? Sonuçta her ne kadar kaliteli yapımların çoğu PS3'e çıksa da bir RPG hayranı olarak PC bana daha mantıklı gibi geliyor.

**Bir önceki sorunla birlikte düşünürsek, PS3 almanın çok da mantıklı değil ya da gerçekten ayda ancak bir tane oyun alıp oturacaksın. Halihazırda PC sahibiysem, çok karmaşık. Hem PC oyunlarının orijinalerinin fiyatları da konsollara nazaran daha düşük.**

3. Ben bir de sizin yaptığınız mesleğe hayranım; hatta daha hiç inceleme yazmamış olsam da oyunu oynarken açıklarını, güzel yerlerini, diğer oyulara göre farklılıklarını düşünüp duruyorum. Ben de inceleme yapmaya başlasam mı ki diye düşündüğüm de çok oluyor. Sence başlamalı mıym Tuna Abi; başlamalıysam, nereden başlambilim?

**Ben de bunun okuluna gitmedim bildiğin üzere. Aynen senin gibi, oyunları oynarken kafamda incelemesini de yapıyordum. Dedim ki, "Neden bunları bir internet sitesine dönüştürmüyorum?". Sonra bir internet sitesi yaptım (Yaklaşık 12 sene önce.) ve site büydü, gelişti, dikkat**

çeker bir hale geldi. Bence çok amatör yazılar yazıyorum ama o sıralar piyasaya çıkacak olan bir oyun dergisinin ilgisini çekti bu site ve dergi maceram başlamış oldu. Sen de o yüzden, nasıl uygun görüyorsan o şekilde yazmaya başla.

**Blog yap, oyun sitelerine başvur... Eğer yeterince sıkı tutunursan bu işe, geleceğin olur.**

4. Sence Tuna Abi şu son 10 senede PC'ye çıkış da iz bırakıp gitmiş oyular neler? Şöyle nostalji bile olsa, bir Fallout 2 oynamanın zevki farklı oluyor... Ben Fallout 2 gibi tarihe damgasını vurmuş başka nostaljik oyun bulamadım; birkaç tavsiye verebilir misin?

**Diablo II var misal. StarCraft var. Bayağı oyun var aslında. Hangi birini söyleyeceğini söylemem...**

5. Son olarak gelecekte, oyun sektöründen ne bekliyorsun Tuna Abi? Sence ilerde, özellikle RPG'lerde ne gibi yenilikler ve gelişmeler olacak ve

bu "deli gibi saçma sapan oyun tüketme çığlığını" katlanarak artacak mı?

**Oyunların gitgide içine girmeye başlıyoruz artık. Bence gelecek olan şey bu olacak ve sonunda kendimizi Matrix'te bir pil olarak bulacağız. Oyun tüketme çığlığını da katlanarak artacak, daha ucuza mal edilen, daha kolay oynanan bir ton oyun çıkacak piyasaya; herkesin zeka seviyesi düşecek. ("Idiocracy" adlı filmi izle.)**

Sorularım bu kadardı. Eğer buraya kadar katlandığınız (Pek kolay olmamıştır.), teşekkür ediyorum. Cevap verirsen çok sevinirim Tuna Abi.  
Serhan ÖZKAN

### **ANLAYAMADIM GİTTİ!**

Ben derginizi çok severek takip ediyorum ve başarılı buluyorum. Neyse uzatmadan sorularımı sorayım.

Deniz, biraz uzatsaydın yahu. Hal hatırlıysa, kendinden bahsetseydin. Uzatmış halin buysa... Neyse dur bakalım bize neler sormuşsun.

1. Tuna Abi ben PS Move konusunu fazla anlayamadım. Silah aparatı örneğin, Killzone silah aparatı pakette var mı? Pakette yoksa oyunu internetten alırken her Killzone'un yanında o aparat gelecek mi yoksa farklı bir şekilde mi satılıyor?

**PS Move konusunda çetrefilli bir durum söz konusu değil aslında bakarsan. PS Move'u satınaldığında paketten bir tane kamera, bir tane de Move cihazı çıkıyor ucudan renk değiştiriren bir top bulunan. Silah aparatı veya diğer aksesuarlar ekstra. Killzone'un silah aparatı da özel olarak satılıyor veya özel Killzone 3 paketlerinin içinde bulunuyor. Bu aparat olmadan da Killzone 3'ü Move ile oynayabilirsin.**

2. Tuna Abi sen üniversitede hangi bölümde okuyup LEVEL'da çalışmaya başladın? (Kendim için soruyorum.)

**Ben de senin için cevap vereyim o zaman. Benim LEVEL'da yazmaya başlamamla, okuduğum okulun hiçbir alakası yok. Ben içimmarlık okudum ama zaten okurken de yazıyorum başka dergilerde.**

3. Ben Dead Space 2'yi aldım ama daha oynamadım. SBS'ye kadar da oynayamayacağım. Peki sence oyundaki kan miktarı aşırıya mı kaçmış?

**Bence Dead Space 2 gibi bir oyun için gayet kıvamında kan miktarı. Bazı Uzak Doğu oyularında çok gereksiz kan dökülüyor ama Dead**

**Space 2'de her şey gayet dengeli.**

4. İnternet hızım yüzünden online oynlarda genelde "lag" oluyor. İnternet hızım 4,54 - 0,456Mbps (DL, UL). Sence çok mu hızlı veya yavaş?

**Ne çok hızlı, ne çok yavaş; hatta indirme hızın gayet güzel. Online oynlarda, bağlanacağı sunuculardaki "ping" durumunu kontrol et. Orada yazan rakam ne kadar az olursa o kadar az lag olacaktır.**

5. Ben daha PS3 almadım ve alacağım zaman (SBS'den sonra) yanında iki - üç tane de oyun alacağım. Killzone 3'ü ve Mortal Kombat'ı kesin alacağım ama diğer alacaklarım çok pahali. Korsana da yönelik istemiyorum. Bütçeye uygun iki - üç oyun daha önde misin?

**İndirimde inFamous olabilir, Heavy Rain olabilir, Bayonetta olur... Bütçeye uygun, şu an indirimde olan PS3 oyunları pek iyi değil maalesef.**

6. StarCraft II'yi alırsam pişman olur muyum yoksa çok mu geç kaldım?

**Pişman olursun ve de çok geç kaldıñ! Böyle bir cevap verip gitsem... Geç de kalmadın, pişman da olmasın. Zaten bu daha StarCraft II üzleminin ilk bölümü. Yani uzun yıllar StarCraft II ile geçecek.**

Deniz AKGÜN

### **SBS'DEN ÖNCE, SBS'DEN SONRA**

Selam LEVEL ahalisi ve Tuna Abi! Bu benim LEVEL'a ilk mektubum. Ben sizin 13 yaşındaki okurlarınızdan biriyim ve siz 149. sayınızdan beri takip ediyorum. Bu arada benim Türkçe dersim çok iyi değil, o yüzden yazım hatalarım olabilir; şimdiden özür diliyorum. Bu yazımı yayımlarsanız çok mutlu olurum çünkü Mart ayında doğum günüm vardı. (14 oldum.) Neyse çok uzatmadan sorularına geceyim.

1. Tuna Abi ben bu sene Haziran'da SBS'ye gireceğim. Babama PS3 mü aldıracım, yoksa bilgisayar için parça mı toplattıracım?

**Babana son model (2012) bir Ford Mustang aldırt Amerika'dan ve 18'ine gelince bana ne kadar teşekkür etsen az olsun. Eğer PS3 oyollarını karşılamak sana zor gelmeyeceksse PS3 al derim.**

2. Tuna Abi ben bu sene Haziran'da SBS'ye gireceğim. Babama PS3 mü aldıracım, yoksa bilgisayar için parça mı toplattıracım?

**Bilgisayarın biraz eskimiş anladığım kadaryla. Windows 7'nin sistem gereklilikleri biraz yüksek olduğu için XP ile devam etmeni öneririm.**

3. Bana bir tane FPS, bir tane de strateji türünde oyun söyle misin? (Total War serisinin hastasıym; özellikle Medieval II.)

**FPS olarak Bulletstorm öneriyorum. Bir de Killzone 3. (İste PS3 alman için bir neden daha)**

**Strateji türünde Civilization V'e de dersin?**

**Dur dur; Crysis 2 çıktı yahu! Onu al asıl. (Acaba baban bilgisayarını da mı adam etse...)**

4. LEVEL'da gördüğüm, sadece PS3'e çıkan bazı oyuları nasıl oluyor da ben PS2'de de bulabiliyorum? (2010 FIFA World Cup South Africa gibi...) Çunkü PS2 hala unutulmuş değil. Dünyada milyonlarca insanda PS2 var ve iyi oyuncuları hala bu sisteme alıyorlar.

5. LEVEL Ligi'nde neden hep Şefik Abi birinci oluyor? (En sevdigim yazarlardan biri o, öbürü sensin Tuna Abi.)

**Şefik belki de para yediriyor diğeri yarışmacı arkadaşlarına? Neler döndüğünü biz bilemeziz Utku; bizim çok ötemizde güçler konuşuyor**

## Mektup Yollarken...

Değerli LEVEL okurları. Bana e-posta yazarken, yazdıklarınızın yayımlanmasını istiyorsanız, mektubunuzu inbox@level.com.tr adresine, hızla yanıt almak istiyorsanız da tsentuna@level.com.tr adresinde gonderin. Inbox'a gelen e-postalar içinden seçim yapıldıktan sonra, mektuplar bekleniyor. Kişisel hesabımıza gelen mektuplara anında yanıt verebilirim, yayımlama endişesi olmadan.

### ► burada...

Sorularım bu kadar. Bu mektubumu yayımlayacağınızı umuyorum ve şimdiden size teşekkür ediyorum. Utku Can HIDIROĞLU

### KISA VE ÖZ

Selamlar LEVEL. Uzun süreden beri takip etmemi bırakmıştım dergiyi. Bayağı uzun bir süre ama... Yaklaşık dokuz - 10 yıl vardır. Şimdi sorularıma geçeyim... 1. Apple iPad 2 çıkışlı bulunduktadır ve almayı düşünüyorum. Tabii ki de Amerika'dan ama dikkat etmem gereken bir şey var mı diye soruyorum size? Sadece Wi-Fi ve Wi-Fi + 3G özellikli olmak üzere iki farklı modeli var; sizce hangisi? Alma sebebi de Notebook veya Netbook kullanıyorum; masaüstü bilgisayarım var. Yolculuk yaparken, okulda falan kullanırmam diye düşünüyorum.

**iPad 2 fena olmamış bana da sorarsan. Çok**

## WoW hakkında hiçbir şey bilmemek, şu an Emre'nin karşısına dikili ona okkalı bir tokat atmakla aynı şey

daha radikal değişimler olacağını düşünüyordum fakat sanıyorum ki birinci nesil versiyonu zaten yeterince beğenilmiş halk tarafından. (Ben beğenmedim.) Yerinde olsam 3G özelliğine takılmazdım; kaldırı ki 3G'li olanlar Amerika'da hat operatörleriyle anlaşmalı olarak satılıyor. Böyle bir durumda Türkiye'de neyle karşılaşırız, bilemedim. Ayrıca 3G için aylık abonelik parası da ödeyeceksin, ekstra masraf. Yerinde olsam 64 GB Wi-Fi modelini alırdım. Ayrıca yine imkanın varsa Amerika değil de Avrupa'dan al iPad 2'si. Olabilecek ve şu an aklıma gelmeyen birtakım uyum sorunlarını bertaraf etmiş olursun.

2. Yaklaşık üç yıl, hiç başından kalkmadan WoW oynamadım ve sonrasında bıraktım. Bu aralar Diablo III'ü bekliyorum bir Blizzard hayranı olarak. Bu beklemeye sürecinde bana bir oyun önerebilir misiniz?

**Diablo III'ü beklerken hiçbir oyundan tam rannıman alınamıyor maalesef. Ne var ki Dragon Age II çok iyi bir oyun olmuş, ona göz atabilirsın.**

Hepinize başarılar.

Başarılı Can ÖZTUNA

### CANIM MUZ ÇEKTİ

Slm TuNA abi öncükle drgnzn yni okyclndnm. (Pardon, Türkçe'ye almayı unutmuşum.) Selam Tuna Abi. Öncelikle derginizin yeni okuyucularındanım ve şimdiden size çok isindim ve sizi yormadan az olan sorularıma geçmek istiyorum.

**Az daha mektubunu yayımlamıyorum Alper. "Böyle mi yazılır?" diyordum ki esprili bir giriş yaptığına gördüm.**

1. Benim için bütün oyunlar bir yana, GTA bir yana... Bu nedenle GTA V'in ne zaman çıkışacağı hakkında

bilgi almak istedim.

**GTA V'in ne zaman çıkışacağı konusunda kimse-nin, hiçbir fikri yok. (Yapımcıların bile.) Ne var ki haberler bölümne göz atarsan, oyun hakkında bir şeyler öğrendiğimizi görürsun.**

2. Tuna Abi benim büyüsüne kapıldığım bir oyun var: Half-Life ve çok heyecanlı bir biçimde hikayenin devamını oynamak istiyorum. Bu nedenle Half-Life: Episode Three'nin ne zaman çıkışını merak ediyorum.

**Half-Life'in üçüncü bölümü galiba piyasaya çıkmayacak. Onun yerine Valve, direkt olarak üçüncü oyuna geçiş yapıyor.**

3. Benim bilgisayarım süper marketten alınma. (Bakkalın bir üstü.) Alalı üç yıl oldu ve bugün fişi elime aldığımda, saratken ne kadar dalga geçtiklerini anladım. Ben strateji oyunu oynamak istiyorum; siz ne önerirsiniz?

**Süper marketten alınma derken? "Tavuk baget, tavuk göğüs, Intel Core2Quad işlemcili desktop, tavuk şinitzel..." Böyle bir reyon muuddy mesela? Strateji diyorsan StarCraft II. Cici Bebe bisküvi-lerinin hemen yanında duruyor. Çokoprens'lerin hemen yanında da Civilization V var.**

3. Tuna Abi çok merak ediyorum, aklıma geldi sorayı dedim. Anakartmda pil var yuvarlak şekilli. Bunun ne işe yaradığını bilmiyorum ve üç yıldır gidiyor; acaba bitti mi, ne işe yarıyor?

**O pil hükümete bilgi yollayan, çok gizli bir çip. Onu görmemem gerekiyordu Alper! Sakın çka-**

**rayım deme; direkt olarak içeri alıllar seni. Yok ama gerçekten çıkarma. O pil BIOS'un ayarlarını, sistem saatini falan saklayan bölgeye güç sağlıyor.**

4. WoW'u çok övdünüz, ister istemez merak etmeye başladım. WoW hakkında hiçbir şey bilmiyorum ve öncelikle bu WoW online mi oynamıyor? (Güldüğünüzü hissedebiliyorum.) Paralyasa demosu ya da deneme süresi gibi olanakları var mı? **WoW hakkında hiçbir şey bilmemek, şu an Emre'nin karşısına dikili ona okkalı bir tokat atmakla aynı şey. Yer gök WoW'la doluken nasıl hiçbir bilgi edinmeden kalabildin? Şaşırıktayım. WoW online oynamıyor ve paralı. (Bunları yazdıǵıma inanamıyorum.) 15 günlük deneme süreci var. Oyunu sitesinden indirip deneyebilirsin.** Sorularıma zaman ayırdığınız için teşekkür ederim. Alper ÜZÜM

### BARDAK NEREDE?

Merhaba Tuna Abi. Ben dokuzuncu sınıfa giden bir ergenim. Ailem PC'mi kaldırıldığı için 10 dakikalık izinde bu satırları yazıyorum. Sorularım şu an aklıma gelenlerden ibaret; yani sizin beni çok mutlu edersiniz. Sözü uzatmadan başlıyorum.

1. Senelerdir oyun inceliyorsunuz, her oyun türü hakkında fikriniz var. Bu fikirleri ilerde kitap haline getirmeyi düşünür müsünüz?

**"Ben, oyunlar ve hayat..." adlı klişe isimli romanımda bunlardan bahsettim zaten. Yillardır yazdım incelemelerin hepsini tek bir kitapta topladım ve sadece bir adet sattı. (Onu da ben aldım.) Aslına bakarsan dediğin şeyi düşündüm ama ilgi çekebilecek bir şeyler çıkabileceğinden şüphe ettim hep.**

2. Size NGP çok abartılı değil mi? Bana söyle geldi; tanıştımlı oyun konsolu için gereğinden fazla teferuatlı ve pahalı! Eğer NGP'ye oyun çıkmazsa Sony oyun sever öğrenci kitlesine çok büyük bir kazık

atmış olmaz mı? Hepimiz Japon muuyuz canım!

**NGP tek kelimeyle muhteşem! Abartılı hiçbir yön yok; tam olarak olması gereken şey. Ben hemen alacağım, sen de ister misin bir tane?**

**Bence Sony bu defa PSP'ye üvey evlat muamelesi yapmayacak. Doğru düzgün bir ton oyun göregez. Japonlar'a laf yok ayrıca! Gerginim!!!**

3. Tuna Abi sira geldi benim için en önemli soruya. İki arkadaş bir MMORPG oyun senaryosu yazdık. Senaryodan öte, bir MMORPG sistemi. Bildiğin gibi oyun düzeni senaryodan daha önemli MMORPG'lerde. Ben biraz Flash biliyorum ve bu oyunu hayatı geçirmeme imkan yok; senaryo elimizde kaldı. Nasıl değerlendirilebilir bu senaryoyu, kim ilgilendir, bir el at lütfen... **O MMORPG sistemini bana ver, kitap yapayım. (Nasıl fikir?) Seninle açık konuşacağım. Yabancı oyun yapımcılarının ilgisini çekmeyebilir çünkü mesgul adamlar. Eğer gerçekten iddialısan, Türk firmalarına danış. Biraz sonra Mount & Blade'i örnek vereceksin ya, işte onun yapımcılarıyla paylaş görüşlerini, bakalım ne diyecekler.**

4. Bir Infinity Ward sever olarak Call of Duty gibi bir oyunun, Treyarch adında bir şirket tarafından yapılması beni rahatsız etti. Black Ops'un grafikleri berbat değil mi? Activision adam olmaz bence...

**Treyarch'ın Call of Duty 3'ü yaptığını biliyor muydu? (World at War da var! - Şefik) Yani Infinity Ward misketleriyle oynarken, Treyarch Call of Duty oyunu yapıyordu. Black Ops'un grafikleri de berbat sayılmaz bence. Activision da hepimizi birden tam su atanıp oyuna dönüştürebilir, o denli güçlü ve zengin bir firma.**

5. "Dünyanın en iyi MMORPG'si ne?" diye soru yağıyor genelde, grubuniddi, "Tabii ki WoW oğlum!" diyor. Kendini esprîtel zanneden şahıs, "Metin2 lan!" diyor. Ben bir değişiklik yapıyorum ve sana dünyanın en kötü MMORPG'sini soruyorum.

**Dünyanın en kötü MMORPG'si, hala oynanmamış olandır. Yoksa o en iyisiymi? Bu söz böyle de değildi... Şimdi durduk yere kötülemeleyelim oyunları, değil mi?**

6. Sizce MMORPG'lerde skill değil de refleksel bir savaş sistemi kullanılrsa (Bkz. Mount & Blade) inanılmaz olmaz mı? Örneğin; Silkroad gibi bir oyun, ortaçağı yansitan, ancak herkes eline bir kılıç almış, geziyormuş gibi saçma olmayan... Çiftçilерden, tüccarlarından, askerlerden ve birçok aklı gelmeyen karakterden oluşan bir halk. Ortaçağa savaş oloduğu gibi, gündelik yaşamı yansitan bir oyun. Aah ah... Hayal gibi. (Şu an defterimde bunun sırrı var ve tam 28 sayfa.)

**Bence de MMORPG'lerde insanların yetenekleri biraz ön planda olmalı ama bağıntı sorunları ve oynanış mekanikleri buna izin vermıyor genellikle. Sırlarını da dediğim gibi benle değil, firmalarla paylaş. Eğer zengin olursan da bir gün, beni sakın unutma. (Ben seni unutmayacağım Cihan...)**

7. Gran Turismo 5 berbat bir oyun gibi geldi. (O nasıl bir kamera açısı yahu?) Ne arabayı, ne süspansiyonu, hiçbir şeyi hissedemiyorum. Senelerdir neyle uğraştılar anlamıyorum. Sence de öyle değil mi Tuna Abi?

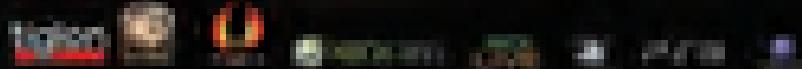
**Önce NGP, ardından Treyarch, şimdi de Gran Turismo 5... Hepsini bir e-postada harcadın yahu! GT5, her ne kadar benim pek tarzım olmasa da kötü bir oyun asla değil. Arabalar da iyi, fizik de iyi. Sen oyunu amuda kalkıp falan mı oynadın, ne yaptın?**

Sorularımı cevaplarsanız çok sevinirim.

Cihan ALMA

# MORTAL KOMBAT

NİSAN AYINDA TÜM SEÇKİN MAĞAZALARDA



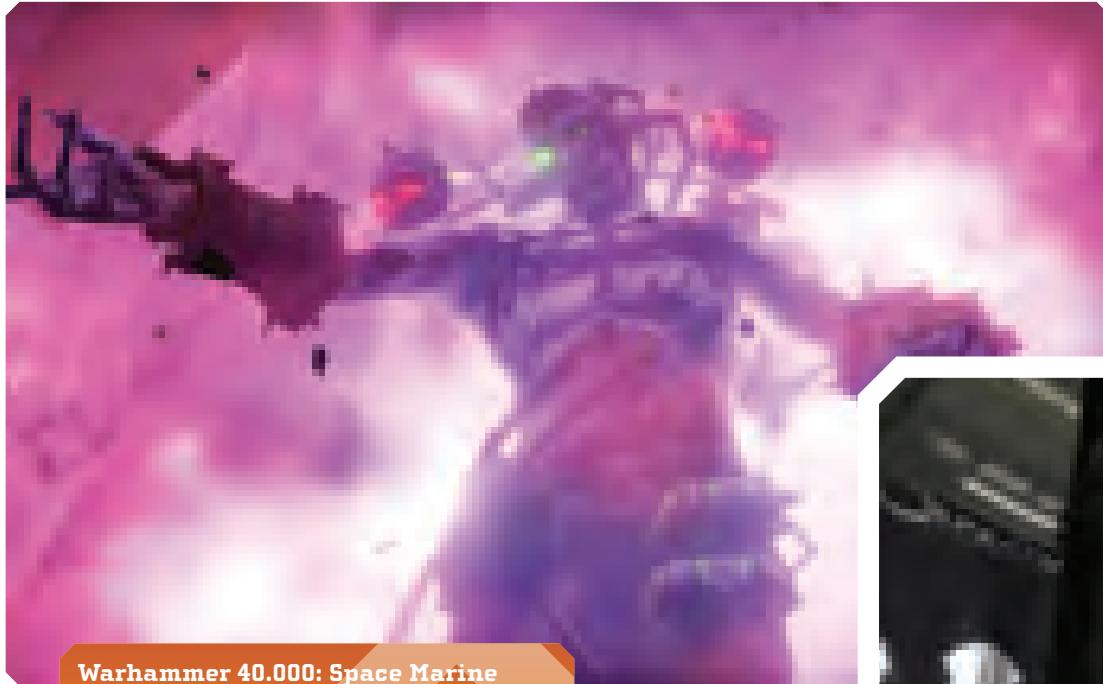
DEMO İNDİRİLDİ 1.000.000.000 DOLARLIK SAHİP OLUŞTU

KODU ALMAK İÇİN MORTALKOMBAT.COM/KEY

© 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. All Rights Reserved.

# SPLIT SCREEN

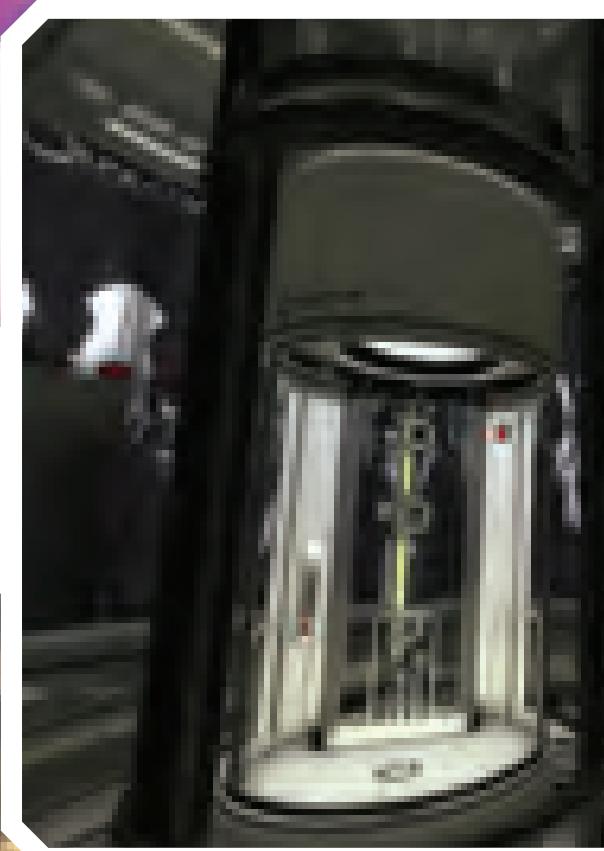
Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



## Warhammer 40.000: Space Marine

Çıkış tarihi: Yaz 2011

Ne manyak mahluklar var bu oyunda böyle yahu! Şuna bir bakın hele. Sağına soluna iki tane kırmızı gözlü kelle takmış, akılınca bize korku salacak! Kuru kafalarla mı korkutacaksın bizi? Bu neyse de Warhammer 40.000: Space Marine'de dili iki metre dışında olan kırmızı renkli bir yaratık var ki akillara zarar.



## Rage

Çıkış tarihi: 13 Eylül 2011

Ne yapıyor bu id Software çalışanları yıllarca ofise kapanıp? Önümüzdeki ay ABD'ye gittiğimizde, ofislerine uğrayıp bir dörtelim şunları. Boş bırakmaya gelmiyor bu firmayı; adamlar Doom III'ü de erteleye erteleye hiç etmişlerdi. Rage'i de ballandırıp ballandırıp hevesimizi kursağımızda bırakmasınlar yine!



## Mortal Kombat

Çıkış tarihi: 19 Nisan 2011

Reptile, Liu Kang, Sindel, Johnny Cage, Sub-Zero, Scorpion, Jax, Cyrax, Night Wolf, Noob Saibot... Hoş geldiniz çocuklar; çok özlemişti Fatalité yapmayı. Mortal Kombat'ın son oyunu sayesinde bu kez kafa göz yarmak ve kemikleri teker teker kırmak daha bir gerçekçi olacak. Ustalık Mortal Kombat'ın PS3 versiyonunda Kratos, Mortal Kombat karakterleriyle birlikte dövüsecek!



## Portal 2

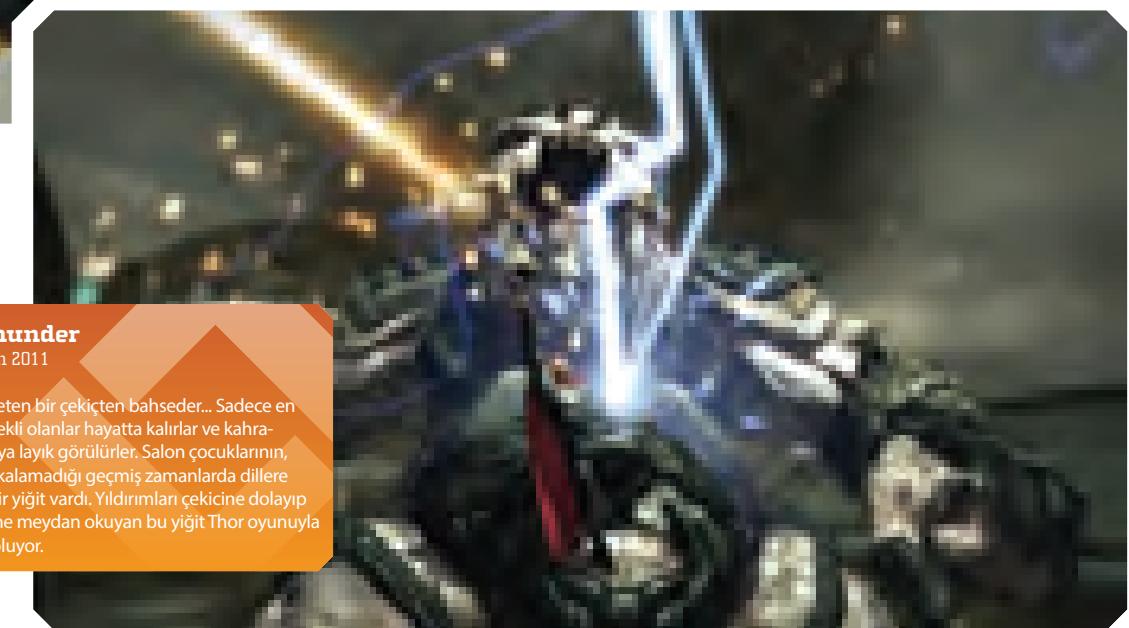
Çıkış tarihi: 21 Nisan 2011

Portal 2 ha geldi, ha gelecek. Epey kafa yordduğumuz ilk oyunun tadi hala damağımızdayken ikinci oyunun duyurulması hepimizi sevindirdi. Yeni oyun çok daha karmaşık ve bu kez partnerinizle oynayabileceğiz bir yapıda olacak. Görsel açıdan da geliştirilen oyunun üzerine atlamak için sabırsızlıkla elimize geçmesini bekliyoruz.

## Thor: God of Thunder

Çıkış tarihi: 26 Nisan 2011

Efsaneler firtinayı yöneten bir çekiçten bahseder.. Sadece en cesur, en güçlü ve yürekli olanlar hayatı kalırlar ve kahramanlar arasında saygıya layık görürlüler. Salon çocukların, ev beylerinin hayatı kalamadığı geçmiş zamanlarda dillere destan, Thor adında bir yiğit vardı. Yıldırımları çekicinde dolayıp cehennem zebanilerine meydan okuyan bu yiğit Thor oyunıyla ekranlarınıza konuk oluyor.



Fotoğraf: Adem Başaran



# LEVEL LİĞİ

Ay 4

Oyun **Need for Speed Shift 2 Unleashed**Platform **PlayStation 3**

Döndük, dolaştık, yine bir yarış oyunuyla lig mücadelelerine devam etmeyi başardık. Aslında aynı anda oynadığımız ve anında sonuç aldığımız oyunları daha çok tercih ediyoruz ama elimizde böyle bir oyun varken de onu pas geçmek olmaz. Her ne kadar oyunu inceleyen Ahmet'in günlerce yaptığı antrenmanlar tartışma yaratırsa da bizim de yillardır süregelen bir tecrübeümüz var. Böyle bir ortamda sizce bol antrenman mı, tecrübe mi zafer getirir? Sorunun cevabını merak ediyorsanız, derhal okumaya ya da LEVEL DVD'deki LE-VİD videosunu izleymeye buyurun.

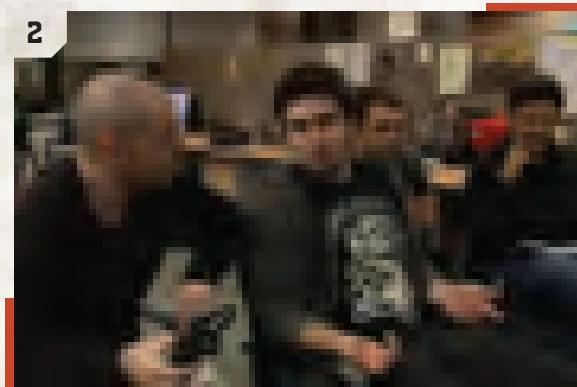
## Puan Durumu

İŞİM	BU AY	TOPLAM
Şefik	8	38
Fırat	10	25
Eray	5	24
Emre	0	22
Ahmet	6	19
Elif	0	0
Ertuğrul	0	0



1

Direksiyon başına geçerken oldukça umutsuzdum, hatta Shift'in kontrol konusundaki gerçekçiliği beni fazlaıyla korkutuyordu ama meğerse tüm yardım seçenekleri açıkmiş! Buna güvenerek gaz kesmeden turları atmaya başladım, virajlardaki otomatik fren yardımı yüzünden gereksiz zaman kayıpları yaşadım ve buna rağmen 00:59.059 yaparak fena sayılacak bir dereceye imza attım. Bu derece bana yeter mi ki?



2

Kurada ikinci gelen Fırat, her ay olduğu gibi çok da konsantr olmadan kaçıverdi gamepad'ı ve bir - iki antrenman turundan sonra asıl turları atmaya başladı. Daha ilk turda benim derecemi tehdit ettikten sonra ikinci turda yola konsantr oldu ve en nihayetinde 00:57.226'luk bir dereceye imza atarak beni geride bıraktı. Daha sonra Ahmet'e gelmeden birinciliğe, aylardır süren zaferlerimin bir yenisine veda ettim.



3

LEVEL Ligi'nin sürpriz ismi, ne zaman ne yapacağı belli olmayan Eray'dan nasıl bir performans beklersiniz? Açıkçası tüm yardım seçeneklerinin açık olması, hepimize zararlarından çok fayda sağladı ve Eray da bu niyetten faydalandı. Attığı ilk turda bir dakikanın üzerinde çıkış hayal kırıklığı yaratıcı da daha dikkatli bir ikinci turla 00:59.192'lük dereceye imza attı ama bu, onun birinci olması için yeterli olmadı.



4

**"Hiç frene basmayın, kendi duruyor." - Şefik**

## Oyuncular

**Ahmet**

Marka: McLaren

Model: MP4-12C

Pist: Autopolis

Bahis Oranı: 2.00

**Eray**

Marka: Toyota

Model: Corolla AE89

Pist: Dubai Autodrome

Bahis Oranı: 5.00

**Fırat**

Marka: BMW

Model: 135i Coupe

Pist: Hockenheim

Bahis Oranı: 2.50

**Şefik**

Marka: Chevrolet

Model: Camaro SS

Pist: Silverstone

Bahis Oranı: 2.75

## Ayın Galibi

**NEED FIRST SPEED****10 PUAN**

Hem üç aylık galibiyet serisine son verdi, hem de ayın favorisi Ahmet'i geride bıraktı ve ikinciliğe yükseldi!

Ve ayın favorisi, inceleyeceği için günlerce oyunun başından kalkmayan, direksiyonu bir an olsun kimseye bırakmayan ve yarışlar öncesi en tecrübelimiz olan Ahmet, belki de favori olmanın verdiği rahatlaklı çıktı pistte. Fırat'ın da gerisinde kaldıktan sonra üçüncülüğü kabullenmiş-tim ama beklediğimiz performansı veremeyen Ahmet, 00:58.793'lük derecesiyle üçüncü oldu ve yüreğime su serpti sağ olsun.

# DOKTORLAR

CENK - ERDEM SÖZ HASTANESİ  
AKIL VE FİKİR HASTALIKLARI MERKEZİ



### HASTA: HÜSEYİN ONUR PEK

Ben PlayStation 30'lar, Xbox 3456'lar, iPhone 15'ler, Crysis 30'lar görüyorum. Hayal gücümü çok mu zorluyorum doktor?

- BÜTÜN O GÜZEL KONSOLLARA FILAN SAHİP OLAMAMAK GÜCÜNE GİDİYOR EVLADIM.
- ÜSTELİK HAYAL GÜCÜNE GİDİYOR.
- MİSKİN MİSKİN OTURACAGINA GIT ÇALIŞ, PARA KAZAN.
- O ZAMAN BASTIRIRSAN PARAYI, JAWS 5'i, ROCKY 8'i FILAN GÖRÜRSÜN.
- TEMBEL TENEKE.

### KELLE

### HASTA: AHMET TOKTAY

İki dakika önce muz yedim, aklıma geldi, bir mail atayım dedim

- MUZU ACABA NASIL YEDİN Kİ AKLINA HEMEN MAIL DÖŞENMEK GELMİŞ.
- UMARIZ HOŞUNA GITMİSTİR.
- AFİYET ŞEKER VE BAL OLSUN.

### HASTA: OZAN TIVRİZ

Ofiste sıkıldığınızda kiminle, neyle uğraşarak zamanınızı geçiriyorsunuz?

### ENOCAN

- OFİSTE NIYE SIKILALIM Kİ? BÜTÜN GÜN OYUN OYNUYORUZ.
- BELEŞE OYUN OYNAYIP ÜSTÜNE PARA ALIYORUZ.
- İSTERSEN SEN DE GEL.
- ROCKO'YU Veya FIRAT'I ATAR, SENİ ALIRIZ.
- CEVABINI BEKLİYORUZ.

### YANOLCAN

### HASTA: ONUR BÜLÜC

Bu dergiyi en çok okulda okumaktan zevk alıyorum, sınıftakiler "Çocuk musun, oyun oynuyorsun?" diyorlar. Sizce ne demeliyim onlara doktorlar?

- "SENSİN, SİNEKSİN, DAĞDA GEZEN İNEKSİN" DİYEBİLİRSEN MESELA.
- "BUUU, BEN KUSAYIM, SEN YE" DE SIK KULLANILIR.
- "POGOOO" DİYE BAĞIRIP OMUZ VURUP YERE DE DÜŞÜREBİLİRSİN.
- ÇARE SONSUZ



## Oyunun detayları sızdırıldı mı?

**Grand Theft Auto V'ten son dedikodular**

**2** 008 yılında Grand Theft Auto IV'ün yaptığı patlamadan sonra uzun bir bekleyiş sürecine girdik. Her ne kadar iki yıl boyunca GTA IV, ek paketleriyle güncelliniğini sürdürmeyi başaramamıştı de bu, yeni oyuna duyduğumuz özlemi gideremedi. 2009'da GTA V'e dair ilk açıklama Rockstar'ın kurucusu Dan Houser'dan gelmişti. Dan Houser, The Times'a verdiği demeçte önce şehri, daha sonra da karakterleri düşüneceklerini ve yakın zamanda 1000 sayfalık bir senaryo üzerinde çalışmaya başlayacaklarını söylemişti. Fakat o açıklamadan beri firma sessizliğe gömüldü, yeni oyun hakkında en ufak bir bilgi kırıntısı dahi alamadık. Söz konusu, oyun dünyasının en büyük yapımlarından birisinin devam oyunu olunca, spekülatörler da dinmek bilmemi. Geçtiğimiz aylarda ortalıkta birçok söylenti dolanıyordu, üstelik bu kez gerçekten ciddi söylentilerle karşı karşıyadık. Bu söylentiler neler gelin bir göz atalım.

Rush! GTA V ile ilgili son dönemlerde ortaya atılmış en ciddi söylenti, daha önce Rockstar'ın yeni alan adları aldığına da ortaya çıkan araştırmacı Superannuntion'dan geldi. Rockstar'ın Red Dead Redemption'da da birlikte çalıştığı

"casting" ajansı Telsey & Company'yi araştıran Superannuntion, bilgilere bakıldığından Max Payne 3 olduğu anlaşılan "Sao Paulo Knights" kod adlı bir oyun buldu. Daha sonra araştırmalarına devam eden internet kurdu, "interaktif proje" tanımı ve ilginç karakterleriyle GTA tarzına yakın, "Rush" kod adlı başka bir oyuna rastladı. Verilen karakter detaylarına bakacak olursak...

Mitch Hayes; 38 yaşında, sinir bozucu, ukala ve son derece başarılı bir FBI agası, iyi bir mizah anlayışına sahip. Miguel Gonzalez; 25 yaşında,

Amerikan / Meksikalı genç bir FBI agası, birkaç mafya babası arasında kalmış. Clyde; 23 yaşında, saf bir kişiliğe sahip, aptal biri. Brother Adam; 50 yaşında, çok sürükleyici bir yaşama sahip, masaj yaptırmayı çok seviyor, yoga öğretmeni. Bayan Avery; 48 yaşında, ev hanımı ve bir çocuk sahibi, komşusu Bayan Bell'e çok öfkeli. Bayan Bell; 45 yaşında, boşanmış bir bayan, çirkin ama kendisiyle barışık. Eddie; 47 yaşında, 30 yaşında içmeye başlamış, sigara, esrar, her türlü madde bağımlılığına sahip. Ira Bernstein; 56

### Analistler Ne Diyor?

GTA V'e ilgi fazla olunca, analistler de sürekli olarak oyuna dair tahminler yapmaktadır çekinmiyorlar. Billy Pidgeon, yeni bir Grand Theft Auto'nun kaçınılmaz olduğunu, GTA V'in 2012'nin üçüncü ya da dördüncü çeyreğinde çıkışını beklediğini söylüyor, E3'te ufak bir tanıtım videosu görebiliriz şeklinde de devam ediyor. Cowen & Company'den Doug Creutz ise Take-Two'nun Mart 2012 ile biten finansal yıla kadar GTA V'yi çıkarmasının çok zayıf bir ihtimal olduğunu belirtmişti.



Ünlü Michael Pachter ise GTA V'in yapım aşamasında olduğuna inandığını Aralık ayında açıklamıştı. Pachter, sıradaki GTA'nın en geç 2012'nin son çeyreğinde çıkacağını umduğunu da söylemiştir. Sonuç olarak üç ismin de birbirini destekleyen öngörüler sunduğunu söyleyebiliriz. Bu öngörüler, Rockstar'ın takvimine ne kadar uyacak, onu zaman gösterecek.

yaşında, Amerika'nın yeni gözdesi, hayvanlara, yetimlere, uyuşturucuya ve seks bağımlı olan biri, ünlü bir gazeteci, çok da patavatsızdır. Kevin De Silva; 18 yaşında, Albert'in şişman, FPS oyuncusu oğlu, çok fazla ot içer, dik kafalıdır, kaygı sorunları vardır, online oyun oynarken ırkçı yorumlar yapar. Harut Vartanyan; 42 ila 52 yaş arasında, Ermeni bir araba satıcısı, tefeci ve kababacı, suçlular dünyasında çok bağlantısı vardır ama herkesi sinirlendirdiği için kimse onu sevmez. Nervous Jerry; 48 yaşında, Simon'la takılan ama ondan korkan, paranoyak biri. Calvin North; 55 yaşında, televizyon şovlarında ünlülerini kötü tanıtan bir FBI ajansı ama diğer yönlerden iyi, kötü giyimi, boşanmış ve kilo almakta olan biri. Jerry Cole; 53 yaşında bir IT uzmanı ve suç dünyasından bilgi aşırı polislere satan bir köstebek. Rich Roberts; 35 yaşında İngiliz bir aktör, sıkı oynayan ve ciddi çalışmak isteyen biri, tek problemi okuma yazmada sıkıntı çekiyor. Alex; 52 yaşında, beyaz, hippi ve parasını kaybetmiş eski zenginlerden. Scarlet; 45 ila 52 yaşları arasında, doğayı seven, hippi ve spiritüalist bir bayan, yolculuk yapmayı çok sever.

Chad; 29 yaşında bir Beverly Hills parti çocuğu, iyi para kazanır ama sandığı kadar havalı değildir.

Tae Wong; 39 yaşında beceriksiz bir Çin mafya üyesi, uyuşturucu üretip satıyor. Taes Translator; 45 yaşında, patronunun babasından korkan, beceriksiz bir Çince çevirmeni.

Bu bilgilerin doğru olduğunu varsayıp online FPS oyunlarından bahsedildiğine göz önünde bulundurursak oyun GTA IV gibi modern zamanda gelecek diyebiliriz. Los Angeles'in Beverly Hills şehrinden bahsediliyorsa oyun için Los Angeles, yani Los Santos seçilmiş olmalı. Las Vegas gibi şehirlerin bahsini geçmemesi, oyunun tüm San Andreas'ta değil de sadece Los Santos'ta geleceğine işaret olabilir. Geçtiğimiz yaz ortaya çıkan "Rockstar, Hollywood ve çevresini araştırıyor." söylemleri her ne kadar Rockstar'ın bir diğer oyunu L.A. Noire ile ilgili olabileceğe de bu araştırmaların GTA V için olma ihtimali de var. Karakterlere bakacak

olursak, oyunun Hollywood ünlülerini, yozlaşmış polisler ve mafya çeteleri üçgeninde geceğini söylemek mümkün.

Rush adlı projeyi doğrulayan ayrıntılarla birlikte iddianın doğruluk payı da artmış durumda. Profesyonel güreşçi ve aktör Robert Esparza'nın Twitter hesabından Rockstar Games'in Rush projesi için vücudunun tarandığını söylemesiyle mesajın yayından kaldırılması bir oldu. Oyuncuların bilgilerinin yer aldığı bir internet sitesinde de Shandar Robinson adlı bir aktrisin çalıştığı projeler arasında Rush projesi yer alıyor. Ayrıca GTA IV'ün kod adının "Frozen" olduğunu, Niko Bellic'i seslendiren Michael Hollick'in, çalıştığı projenin isminin GTA IV olduğundan uzun bir süre haberini olmadığı da hatırlatalım.

Yine de çalıştığı projenin GTA V olduğundan haberdar olanlar var. Rockstar'ın Red Dead Redemption, L.A. Noire ve Max Payne 3 gibi oyunlarında da çalışan aktör Declan Mulvey'in özgeçmişinde bir süre önce "Grand Theft Auto V" de listelendi. Bu konu kendisine sorulduğunda bunun bir yazım yanlışlığını doğrusunun "Grand Theft Auto IV" olacağını söylese de buna inanmak güç zira daha önce listede GTA IV yer almıyordu, kaldığı IMDb bilgilerine bakılırsa kendisi GTA IV yapımında yer almamış. Üstelik bu gelişmeden sonra Grand Theft Auto V bilgisinin düzeltilmesi yerine listeden tamamen kaldırılması da ayrı bir merak konusu.

#### Büyükşehir çalışıyor

Bu söylemlilere paralel olarak ortaya çıkan bir diğer gelişmeye Rockstar stüdyolarının verdiği yeni iş ilanları. Gamasutra'da verilen ilanlara göre Rockstar New England, Rockstar North ve Rockstar RAGE, AAA, yani yüksek bütçeli bir oyun için "açık dünya" oyunları yapımında yetenekli, PlayStation 3 ve Xbox 360 deneyimi olan elemanlar arıyor. Açık dünya tanımı, "GTA V mi?" dedirterken, ilanda PC'den bahsedilmemesi, GTA IV'ün PC versiyonu için uygulanan stratejisi akıllara getirerek PC oyuncularını üzüyor.

## Rockstar'ın Yeni Alan Adları

Rockstar, GTA IV'ün Getalife, Goldberg ve Zit gibi markalarına göndermeler içeren alan adlarını satın aldı. Alan adlarını herhangi bir kişi "Take-Two" ismiyle satın alabilecek olsa da birilerini aldatmak için beş yıllıktan toplam 700 ila 800 Dolar arası bir parayı boş harcamak pek akıl karı değil. Bu alan adlarının GTA V ile gerçekten ilişkisi varsa bu da bize oyunun günümüzde veya 90'lı yılların sonunda geleceğini gösteriyor. Liste şöyle: [www.CashForDeadDreams.com](http://www.CashForDeadDreams.com), [www.SixFigureTemps.com](http://www.SixFigureTemps.com), [www.StopPayingYourMortgage.net](http://www.StopPayingYourMortgage.net), [www.HammersteinFaust.com](http://www.HammersteinFaust.com), [www.LifeInvader.com](http://www.LifeInvader.com)



Öte yandan Rockstar London da "Yeni nesil oyunumuzun (PlayStation 3 / Xbox360) multiplayer modunu geliştirmek için yetenekli programcılar arıyoruz." şeklinde bir iş ilanı verdi. L.A. Noire'in nerdedeyse tamamlandığını, Max Payne 3'ün PC'ye de çıkacağını, Agent'in PlayStation 3'e özel olduğunu biliyoruz. Bunun dışında Rockstar'ın şu an geliştirilen bildiğimiz başka bir oyunu olmadığını ve son zamanlarda iyiice yayılan dedikodularla birlikte GTA V üzerinde yoğunlaştığını düşünürsek, Rockstar London'ın GTA V'in multiplayer modu için Rockstar North ile birlikte çalışıyor olduğunu tahmin etmek hiç de zor değil.

Tabii ki her ne kadar ciddi gelişmeler olsa da bunların söylemliden öteye gidemeyeceğini unutmamak gereklidir. Rockstar ise suskulunu bozmamaya kararlı. Dedikoduları doğrulamadığı gibi henüz hiçbirini inkar etmiş de değil. Geçen yılın aksine bu kez Rockstar'ın E3'ü es geçmeyeceğini umuyor, GTA V'in yolunu gözlemeye devam ediyoruz. ■ Serhat Yılmaz



# Yeni teknolojik defteriniz

iPad 2, oyuncuların elinden düşmeyecek



Pad fanatığı asla değilim ve hatta bir köşe yazımında, bu cihazdaki eksikleri belirtmiştim. iPad daha çok Amerikan kullanıcısına hitap eden, oradaki yüksek internet hızını ve servis olanaklarını kullanabilen bir cihaz olarak hazırlanmış ve Türkiye'deki alışkanlıklarla pek uygun değildi. Geçtiğimiz ay Steve Jobs, birkaç milyon adet satan bu cihazın yeni versiyonunu tanıttı, yine herkes deliye döndü.

Yeni iPad 2'den daha fazlasını bekliyordum kendi adıma fakat açıklanan şekliyle, iPad 2 herkesi memnun etmiş gibi gözüküyor.

Bilmeniz gereken ilk konu, iPad'in artık %33 daha ince olması.

Bunu küümsemeyin, iPad

2 gerçekten aşırı ince; iPhone 4'ten bile! Yanlışlıkla bükerek kırmızı bile olası bana sorarsanız.

Görüntü itibarıyla, beyaz ve siyah renk seçenekleri dışında cihazda herhangi bir değişiklik yok. Ön ve arka kısımında birer tane kamerası bulunuyor ve böylece FaceTime özelliğini kullanarak görüntülü konuşma yapabiliyorsunuz.

Donanımsal anlamda iPad 2, önceki versiyonuna göre dokuz kat daha hızlı. Bu da çok daha iyi oyunları ve uygulamaların çalışabilecek olması demek. Çift çekirdekli A5 işlemci kullanan cihaz, bu kadar güçlü olmasını rağmen yine de pil ömrü açısından sıkıntı yaratmıyor: Tam 10 saatte kadar cihazı açık tutmanız mümkün.

Ince olmasından ötürü ağırlığı da azalan iPad 2'nin iPhone'da ve iPod Touch'takine benzer Gyroscope özelliği de bulunuyor.

İki farklı tipte satılan iPad 2, Wi-Fi ve Wi-Fi + 3G opsiyonlarına sahip. 16, 32, 64GB versiyonlarından bir tanesini tercih etmenizin ki bence alınmışken 64GB tercih edilmeli.

Türkiye'de şu an ne kadar satıldığını bilmiyorum fakat size önerim, bu aleti sadece oyun oynayacaksanız satın almayın. iPad 2 özellikle sıkça seyahat eden ve birçok iş ile ilgilenmesi gerekenler için tasarlanmıştır. En azından ben böyle düşünüyorum... ■ Tuna Şentuna



## Kızdırımayın artık su kuşları yahu!

Şimdi de Angry Birds Rio...



esut bahtıyar kümes hayvanları kafeslenip Rio'ya kaçırılırsa bizim kızgın kuşlar ne yapar? Tabii ki daha çok sinirlenir! Zaten kızgınlar, bu sefer iyice gürbüzeşip kafa göz dalmaya başlarlar. Angry Birds, bu kez samba müziği eşliğinde Rio'da. Üstelik bu sefer hain domuzlar yok oyunda, domuzların yerine maymunlar var. Grafikleri daha da geliştirilen Angry Birds, biraz iki boyutlu Worms oyunlarını andırıyor. Ekranın arka planı daha hareketli ve öndeği nesnelerle iyice 3D hissi yaratılmış. Bu kez Rio'da yeni kuşlar ve boss savaşları da var. Boss niyetine beyaz papağanlarla dövüşmek, kızgın kuşlarıımızı



## Kılıf

İlk iPad'i nereye koyacağımızı şaşırıştı. Zarfa mı koyalım, pahalı bir kılıf mı alalım, jelatinle mi örtelim, streç filmle mi saralım derken güzelim ekran çizikle dolmuştu. Yeni iPad'deysse bu soruna kökten çözüm getirilmiş. iPad 2 hali hazırda sık bir kapağa sahip; aynen ciltli kitaplarda olduğu gibi. Farklı renk seçenekleriyle geliyor bu kapaklar ve hem kapak olarak kullanılıyor, hem de iPad'i dik konumda tutmak için şekillendirilebiliyor. Şundan da eminim ki kısa sürede birçok enteresan tasarıma sahip iPad kapağı satışa sunulacaktır.



epey bir terletiyor bu oyunda.

Belli ki bu kuşları kızdırmak bazlarının işine geliyor. Yani birileri, bu kuşlar sınırlendikçe zengin olmaya, paraları cebe indirmeye devam ediyor. Oyunun orijinali için geliştirme masrafları 100.000 Euro, oyunun satışa çıktığı ilk günden itibaren elde

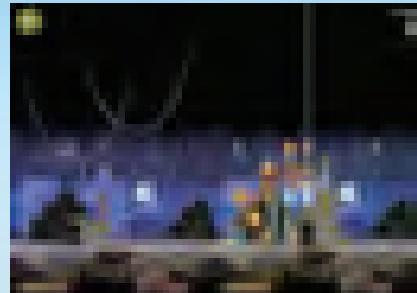


ettiği gelirse 50.000.000 Euro. Yani yapımcılar 1'e 500 kazanmış! Siz olsanız oyunun yenisini yapmaz mısınız ki? Biz olsak yaparız mesela; zaten yakında oyunları anlatmayı bırakıp yapmaya başlarsak şaşırmayın.

Şimdilik Angry Birds Rio'da 60 bölüm açık. Mayıs, Temmuz, Ekim ve Kasım aylarında güncellemelerle birlikte yeni bölümler gelecek. Oyunun ömrünü uzatmak için önceki oyunlarda bulunan yıldız sistemi korunmuş ve gizli meyveler eklenmiş. Türkiye'de 8 Nisan'da vizyona girecek olan Rio filmiyle işbirliği yapan Angry Birds; iPad, iPhone, iPod Touch cihazlarının yanı sıra Android işletim sistemine sahip cihazlar için 22 Mart'ta piyasaya çıktı. iPod Touch ve iPhone için 0.99 Dolar'a ve iPad için 2.99 Dolar'a satın alabileceğiniz Angry Birds Rio, satışa çıktığı ilk günden en çok satanlar listesinde birinci sıraya yerleştı bile. Bu gidişle oyunu birincilik tahtından

kolay kolay kimse indiremeyecek gibi. Angry Birds oyunları şimdide kadar 100 milyon kere indirilmiş ve 40 milyon aylık aktif kullanıcı var. Oyuncular toplamda gün başına 200 milyon daka harcıyor bu oyun için. Bu da demek oluyor ki Angry Birds, günümüzün fenomeni oldu bile.

■ Ahmet Özdemir



# Call of Duty 4 serüveni başlıyor

Adeks Gaming Club, ülkemizi temsil edecek

**A**deks Gaming Club'in (AGC) Call of Duty 4: Modern Warfare (CoD4) takımı, Nisan ayında yurtdışına gidiyor. Türkiye'nin öncü internet kafe zinciri Adeks tarafından kurulmuş olan AGC, şu anda Counter-Strike 1.6, CoD4, StarCraft II: Wings of Liberty ve League of Legends alanlarında Türkiye'nin en başarılı oyuncu ve takımlarına sahip. AGC, ilk yurtdışı sınavınıza Belçika'daki Outpost On Fire turnuvasında verecek. Geleneksel olarak düzenlenen Outpost On Fire CoD4 turnuvalarının dördüncüsü, 9 - 10 Nisan tarihlerinde Belçika'nın Antwerp kentindeki Outpost Game Center'da gerçekleşecek.

Şu an Türkiye'nin en iyi CoD4 takımı konumundaki

AdeksGC.CoD4, turnuvada Belçika, Rusya, Polonya, Hollanda, Macaristan ve Finlandiya temsilcilerine karşı mücadele edecek. Kurulduğu günden beri online yurtdışı turnuvalarda elde ettiği başarılarla Türkiye'deki rakipleriyle aradaki farkı açan AdeksGC. CoD4, 16 takımın katılacağı turnuvada en azından ilk sekize girerek, Türk takımlarının adının da Avrupa oyun sahnesinde duyulmasını sağlamayı hedefliyor.

Avrupa'da oldukça gelişmiş olan, Türkiye'de ise SETUP IT & Organizasyon'un çabalarıyla büyümeye başlayan e-spor alanındaki en profesyonel takım olan AGC'nin CoD4 kadrosu şu şekilde: Kaan "Mirk" Pelvan, Cengizhan "m!ragE" Yılmaz, Umur "XHRAMPAGE" Akıncı, Yiğit "YiwiT" Taş, Burak

"HAYA" Aydın. Takımın bugüne kadarki başarılarıysa Infused Challenge'da son 32'ye kalmak, BB iiyama Challenge'da son 32'ye kalmak, TGL Season 1'de grup birinciliği, Corsair Challenge'da son sekize kalmak, Patriot Memory'de son sekize kalmak, Full Tilt Poker Challenge'da son sekize kalmak ve TGL New Year Cup'ta ikincilik.

■ Şefik Akkoç



## NGP'ye aylar kala...

Yeni el konsolu hakkında, yeni bilgiler

**G**eçen ay Sony'nin yeni el konsolu, kod adıyla NGP'yi tanıtmıştık. PSP'nin devamı olan bu güçlü cihaz, oyun oynama şıklığımıza yeni bir boyut getirecek de demişti ve konuyu kapatıyor gibi yapmıştık, kapatmadık.

NGP hakkında daha bilinmeyen o kadar çok şey var ki... Neysse ki merak ettiğimiz birçok konunun cevabı geliyor da rahatlıyoruz. En kritik olan sorunun cevabıyla başlayalım: NGP -büyük ihtimalle- bu yılın sonlarında kiyılarımıza ulaşacak. 11 Kasım'daysa Uzak Doğu'da piyasada olması bekleniyor. Fiyat olarsa ülkemizde 1000 TL'nin altında satılmayacaktır eminim fakat yurt dışında 350\$ civarında olması bekleniyor ki bu da çok yüksek bir rakam sayılmaz. (3G'li versiyon 350\$, sadece Wi-Fi bulunan versiyon 250\$'dan satılacak.)

NGP'nin dört çekirdekli, 2.0 GHz hızında çalışan bir işlemci sahip olacağını duyurmuştık fakat bu konuda bazı yanlış anlaşılmalar olmuş ve Sony de bunlara yanıt vermeyi

es geçmemiştir. David Coombes'a göre, eğer bu işlemci 2.0 GHz'de çalışırsa NGP hem alev alır, hem de pilin beş dakikada biter. Dolayısıyla PS3'e rakip olabilecek bu işlemci hızı, NGP'de aşağı çekilecek ve NGP, "PS3'e rakip" sıfatını bir kenara bırakacak. İşlemcinin yanında sistemin ne kadar belleğe sahip olacağı da merak konusu fakat Sony'den bu konuda bir açıklama gelmedi. Sadece, "PSP'den katbekat fazla." yanıtını alabildik.

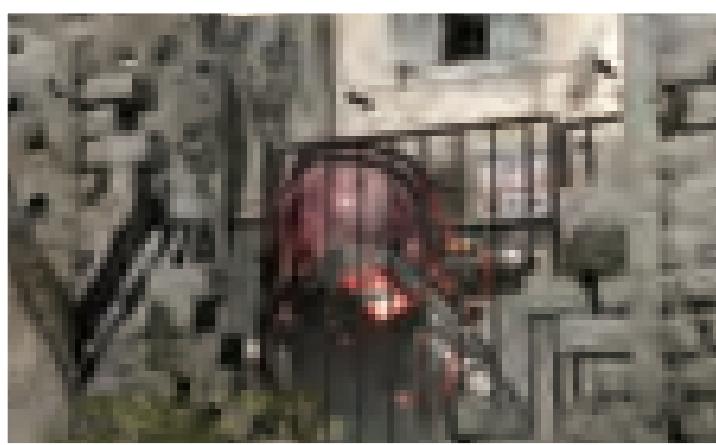
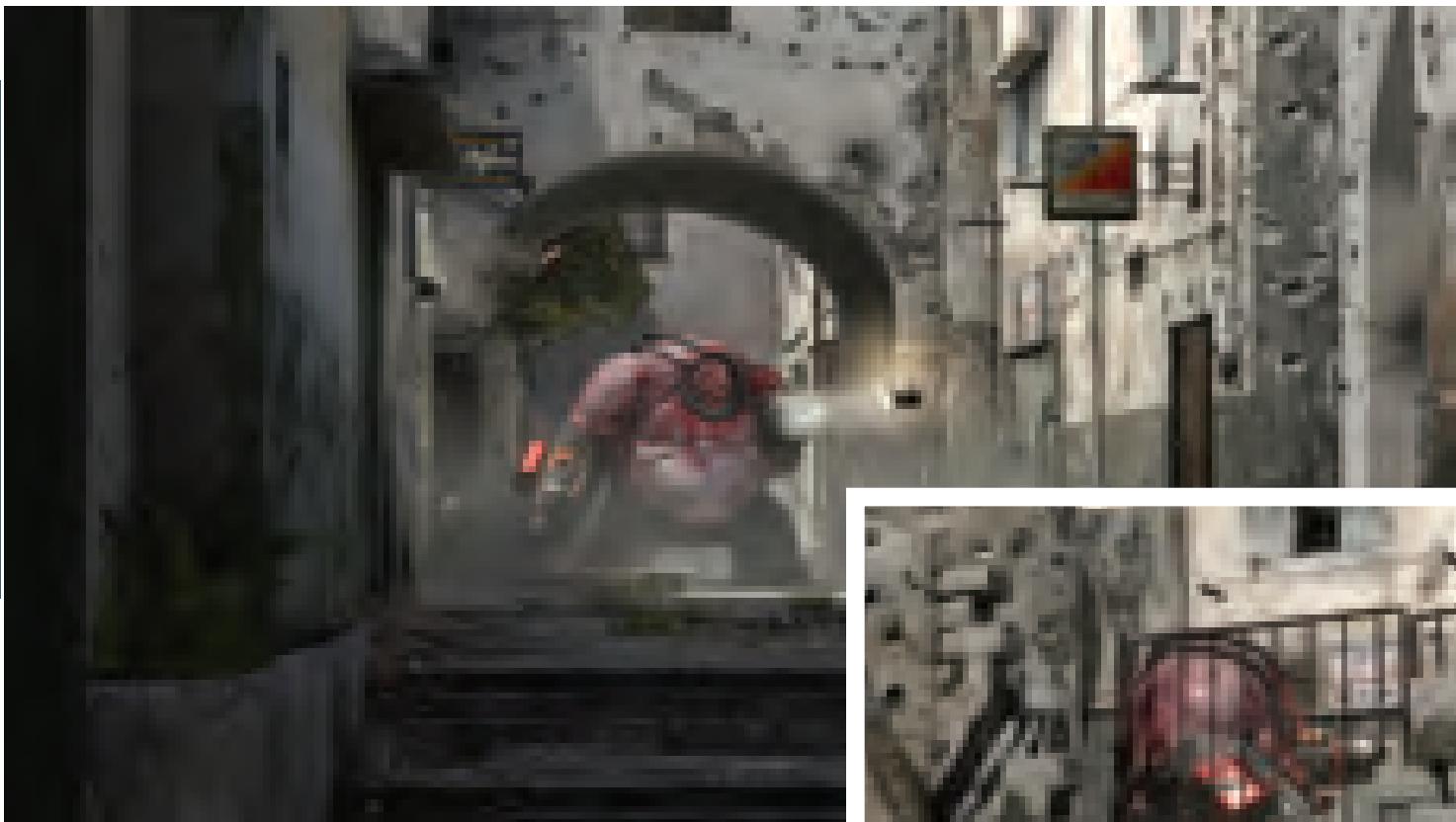
Cihazın Wi-Fi ve Wi-Fi + 3G versiyonları piyasaya sürülecek. 3G'li versiyonda otomatik olarak GPS alıcı da bulunacak. GPS ile yönümüzü bulmanın ötesinde, gerçek "hazine avı" aktivitelerine de katılabileceğiz. Gezdigimiz yerlerde bir nevi sanal hazine bulmamızı sağlayacak bu uygulama ve cihaz piyasaya çıktıktan bir süre sonra aktif hale gelecek.

NGP hakkında her ay yeni bilgiler yayımlanacağını tahmin ediyoruz ve bunlardan da sizin her ay haberdar edeceğiz. Bizden ayrılmayın! ■ Tuna Şentuna

## Oyunlar

NGP'nin oyunlarının ufkak "solid state" disklerde geleceğini daha önce de söylemiştim. Bu disklerin en küçükü 2GB, en büyükü ise 4GB olacak. Raflarda görelük, dokunarak satın alabileceğimiz oyunların yanında, bu oyunların dijital versiyonları da anında PSN üzerinden satışa çıkacak. Hatta bazı firmalar, büyük oyunlarını bile direkt olarak dijital olarak satışa sunabilecek.





## Ciddiyete davet

Serious Sam 3 ile taş taş üstünde kalmayacak!

**i**şin yoksa git saklan, gizli gizli ilerle, bunu beceremezen bir bölüm dolusu adam peşine düşsün, kaçmayı becereme, ölü, kayıt noktasından yeniden başla, yeniden fark etsinler, hevesin kaçın...

Eskiden böyle değildi. Geleni vururduk, vuramadığımız bize kafa atardı, cevabımızı alırdı. Bu dönemin en iyi oyunlarından bir tanesi olan Serious Sam, sadece her şeyi yok etmeye yönelik bir oynanış içeriyordu ve onu bu haliyle, çok sevmiştik.

Cr0Team'ın hazırlamakta olduğu Serious Sam 3, aynı heyecanı ve eğlenceliyi geri getirmeyi amaçlıyor. Saklanmak yok, siper almak yok, beklemek yok. Sadece ateş etmek ve yok etmek var! Bu amaçla hazırlanan oyun, PC ve konsollar için piyasada olacak, almayan da bin pişman olacak.

Bir senaryo bekleyenler, lütfen başka yerde beklemeye devam etsinler çünkü oyun bir konu etrafında dönmeyecek. Sadece başlangıç için bir hikaye hazırlanmış ve buna göre, ilk oyundan önceki kısım anlatılıyor. Yani dünya işgal altında ve dünyanın birçok bölgesi uzaylı istilası neticesinde yavaş dökülmekte.

Yeni yakın dövüş hareketlerinin ve 16 kişilik multiplayer oyun modlarının (Deathmatch ve Beast Hunt gibi) bulunacağı oyunda eski dostlarımız, kafası olmayan ve yanınızda koşarak gelip patlayan arkadaşlarımız, roketler fırlatan büyük robotlar köpek benzeri yaratıklar da bize eşlik edecek. Devolver Digital tarafından yayımlanacak olan oyun bu yaz aylarında görücüye çıkmış olacak; olmazsa gidip hesabını sorarız. ■ **Tuna Şentuna**

## PSP'ye doping

Final Fantasy IV: The Complete Collection, bu ay piyasada

**E**ski oyunların tarihin tozlu sayfalarında yok olup gitmesine göz yummayı reddediyor Square Enix ve Final Fantasy serisinin eski oyunlarını bir bir, yeni sistemlere uyarlıyor. Bunların son üyesi de 22 Nisan'da piyasaya çıkması beklenen Final Fantasy IV.

İlk olarak 1991 yılında SNES için yayımlanmış olan oyunun yenilenmiş versiyonunda hem FFIV, hem de oyunun devamı nitelikindeki The After Years yer alacak. Üstelik bu iki oyunun arasındaki boşluk da doldurulmuş durumda ve böylece iki oyun arasında homojen bir geçiş oluşturulmuş.

Oyunun grafikleri PSP'nin 16:9 ekran formatta uygun olarak düzeltilmiş, araya da Square Enix kalitesini yansitan ara sahneler eklenmiş. Çizimlere göz gezdirebileceğimiz bir galeri sayfası da eksik edilmemiş.

Bu paket Avrupa'da özel bir sürüm olarak satılacak ve bu pakette birtakım kartlar, üstünde oyunun kahramanının görseli bulunan bir ekran temizleme bezı ve Dissidia 012 oyunu içen indirilebilir ekstralar bulunacak.

Bir Dark Knight olan Cecil'in intikam peşinde koştuğu bu macerayı tüm Final Fantasy fanatiklerine öneriyorum; zaten PSP'de çıkışacak olan üç - beş tane iyi oyun kaldı... ■ **Tuna Şentuna**



## Son Dakika!

- Square Enix'in Xbox 360'a özel geliştirdiği Gun Loco iptal edildi. Zaten adını duymamıştık bile, iyi olmuş.
- Fırat'ın bu ayki hediyeleri toparlamak için verdiği uğraşta, kafasında saç kalmadığı tespit edildi. Konuya Şefik de onay verdi, Ahmet de kafa salladı.
- Hepimizin solusuz izlediği (İzlemesi oynamaktan daha zevkli olabiliyor.) Heavy Rain'ın devam oyununun gelmeyeceği açıklandı. Quantic Dream, yine kararlı ama daha farklı birtakım projeler üzerinde çalışıyor.
- Bu yılki E3'te yeni bir Hitman oyununun, Hitman 5'in açıklanacağını düşünmektedir.
- Ülkemizdeki bir televizyon kanalında da yayılmasında olan Wipeout yarışmasının, Activision tarafından bir Kinect oyununa dönüştürülme çalışmaları başlamış durumda.
- MotorStorm: Apocalypse ertelendi. Ertelenme nedeni de oyunun Japonya'daki felakete benzer sahneler içermesi. Aynı şekilde Hereafter adındaki film de geçtiğimiz ay Japonya'da gösterimden kalkmıştır.
- Prey 2 yapım aşamasında! Üstelik ilk oyunun yapımcısı tarafından hazırlanıyor ve 2012 yılında PC, PS3 ve Xbox 360 için piyasaya sürülmesi bekleniyor.
- nVidia'dan gelen bir açıklamaya göre, PS2 oyunlarını Android platformunda görebileceğiz. Buna en yakın ve en güzel örnek de Sony Ericsson'un telefonu, Xperia Play.
- Arc System Works, yeni bir BlazBlue oyunu üzerinde çalışıyor ve bu oyun, Xbox 360 ve PS3 için bu yıl içerisinde satışa sunulacak.
- Blizzard, "Titan" kod adlı bir MMO üzerinde çalışıyor ve hatta bu oyunu stüdyolarında oynamakta oldukları bile rahatlıkla söyleyor. Oyunun 2013'te piyasaya çıkacağı da söylüyor. Haydi, oturup bekleyelim...
- Yeni bir Tomb Raider filmi de 2013'te gösterime girecek. Her şeyin baştan başlayacağı filmi kimin yöneteceğini, kimleri sahneye taşıyacağı henüz belirlenmedi.
- Bir film haberı daha: 2012'nin Eylül ayında yepyeni bir Resident Evil filmi izleyeceğiz. Heyecanlılık dersek, büyük yalan olur.
- Çekimlerine başlanmış olan Kane & Lynch filminin yazarlarından Kyle Ward, yeni bir oyun filmi için de kolları sıvamış durumda. Resident Evil filmlerinin arkasındaki firma, Devil May Cry'in da film haklarını almış durumda ve senaryoyu da Kyle Ward'a devretmiş.



## Microsoft, güzergahı sizin için belirledi

Bu yıl içerisinde hangi Xbox 360 oyunlarını beklemeli...

**M**icrosoft, 2011 yılı içerisinde raflara koyacağı yeni ve iyi oyunlarının bir listesini basına paylaştı.Çoğunluğunu DLC'lerin oluşturduğu bu oyunlardan hangileri size uygun, seçin, beğenin, alın... ■ Tuna Şentuna

### Xbox 360'a Özel

- Fable III - Traitor's Keep (DLC) / 1 Mart, 560 Microsoft Puanı
- Gears of War 3 / 20 Eylül
- Halo: Reach - Defiant Harita Paketi (DLC) / 15 Mart, 800 Microsoft Puanı
- Once Upon a Monster (Kinect XBLA) / Sonbahar
- The Dishwasher: Vampire Smile (XBLA) / 2011
- The Gunstringer (Kinect XBLA) / 2011
- Torchlight (XBLA) / Çıktı, 1200 Microsoft Puanı

### Multi-platform

- Assassin's Creed: Brotherhood - The Da Vinci Disappearance (PSN, XBL) (DLC) / 2011
- Batman: Arkham City (PC, PS3, Xbox 360) / Sonbahar
- Beyond Good & Evil HD (PSN, XBLA) / Çıktı, 800 Microsoft Puanı
- Child of Eden (XBLA, PSN) / 2011 sonu
- Crysis 2 (PC, PS3, Xbox 360) / Çıktı
- Homefront (PC, PS3, Xbox 360) / Piyasada
- Need for Speed Shift 2 Unleashed (PC, PS3, Xbox 360) / 1 Nisan

## Çete lideri olmaya hazır mısınız?

THQ'nun son bombası, Saints Row: The Third geliyor!

**G**TA'ya gönderme yaparak, "Bu oyunda pizza taşımak, taksiyle şehri baştan aşağı dolaşmak yok. Burada çete lideri olarak dünyayı sarsmak var!" diyor THQ'dan Danny Bilson. Böylece anlıyoruz ki Saints Row: The Third ile aksiyonun dibine vuracağız.

The Third Street Saints adındaki bir çetenin liderini kontrol edeceğimiz oyunda, Steelport adındaki hayal ürünü bir şehirde, Syndicate adındaki rakip çeteyle karşı savaşacağız. Onların bölgесine girip binalarını kundaklayacağız, adamları kaçıracağız, ortaklı birbirine katacağız kisa kesmek gereklse. Syndicate dışında Morning Star, The Luchadores ve The Deckers adında çetelelerle karşılaşacağız. Sokaklara adaleti ve kuralları getirmek isteyen STAG Unit'lerle de oyun boyunca itişecemizi düşünmekteyiz.

Oyunda yeni silahların yanında, bu silahları birçok şekilde değiştirebilme olanağımız da olacak. Basit bir makineli

tüfeye bomba atar veya tetikçi tüfeği dörbünü takabileceğiz örneğin. Silahların yanında uçak saldıruları çağırılabilir, uzaktan kumandalı tank veya arabaları kontrol etme gibi olanaklarımız da bulunacak.

Volition'a, "Red Faction: Armageddon'daki Geo-Mod motorunu kullanacak misiniz?" diye sorulduğunda, Volition kaçamak bir cevap veriyor ama "Size güzel sürprizleriz olacak" demeyi de es geçmiyor.

Her ne kadar oyunda karşılıklı multiplayer oyun modları bulunmayacak olsa da tüm oyunu anlaşmali olarak, online ortamlarda oynayabileceğiz.

GTA'ya iyi bir alternatif olup olmayacağınu şu anıtsızlığından belli etti: "Saints Row: The Third'ün, Just Cause 2 gibi aksiyona doya-

cağımız bir oyun olacağı kesin."

■ Tuna Şentuna

# Gitar çalmayı bilmeyenlere...

Ubisoft, piyasadaki müzik oyunu açığını Rocksmith ile gideriyor

**G**uitar Hero'ya veda ettiğim. Belki yıllar sonra, farklı bir şekilde yine karşımıza çıkar ama artık evinizdeki gitarları, baterileri eski oyunlarda kullanmanız gerekiyor. Rock Band'ın yapımcısı Harmonix de küçülmeye gitti. Rock Band'ın sonlanmadığını söylüyorlar ama onların da artık eski gücü kalmadı bana sorarsanız.

Bu yılın -dans oyunları dışında- müzik oyunu olmadan geçecek olmasını fırsat bilen Ubisoft, Rocksmith adında bir müzik oyunu hazırlamaya başladı ve oyununu Eylül ayında PS3 ve Xbox 360 için piyasaya sürecek. Bu oyunun özellîlığı size gerçekten gitar çalmayı öğreticek olması.

Rocksmith, 45 tane parça içerecek ve bunların çoğunu Nirvana, Rolling Stones, David Bowie ve The Animals oluşturacak. Şu an için Gibson'la bir anlaşmaya varmaya çalışan Ubisoft, 200\$'a size gerçek bir elektro gitar ve Rocksmith oyununu sunmayı hedefliyor. Dilerseniz de sadece ara kablo satın alarak, varolan elektro gitarınızı oyunda kullanabileceksiniz.

Rock Band 3'le birlikte gelen "Pro Guitar" özelliğinin bir adım ötesi olarak nitelendirilebilir Rocksmith ama bu da Ubisoft'un, yaratıcı oyunda ne kadar iyi bir oynanış sunacağıyla doğru orantılı. Gitar çalmayı hedefleyenler, Rocksmith'ı yerlere not etmeli. ■ **Tuna Şentuna**



## İster arkadaşınla, ister tek başına...

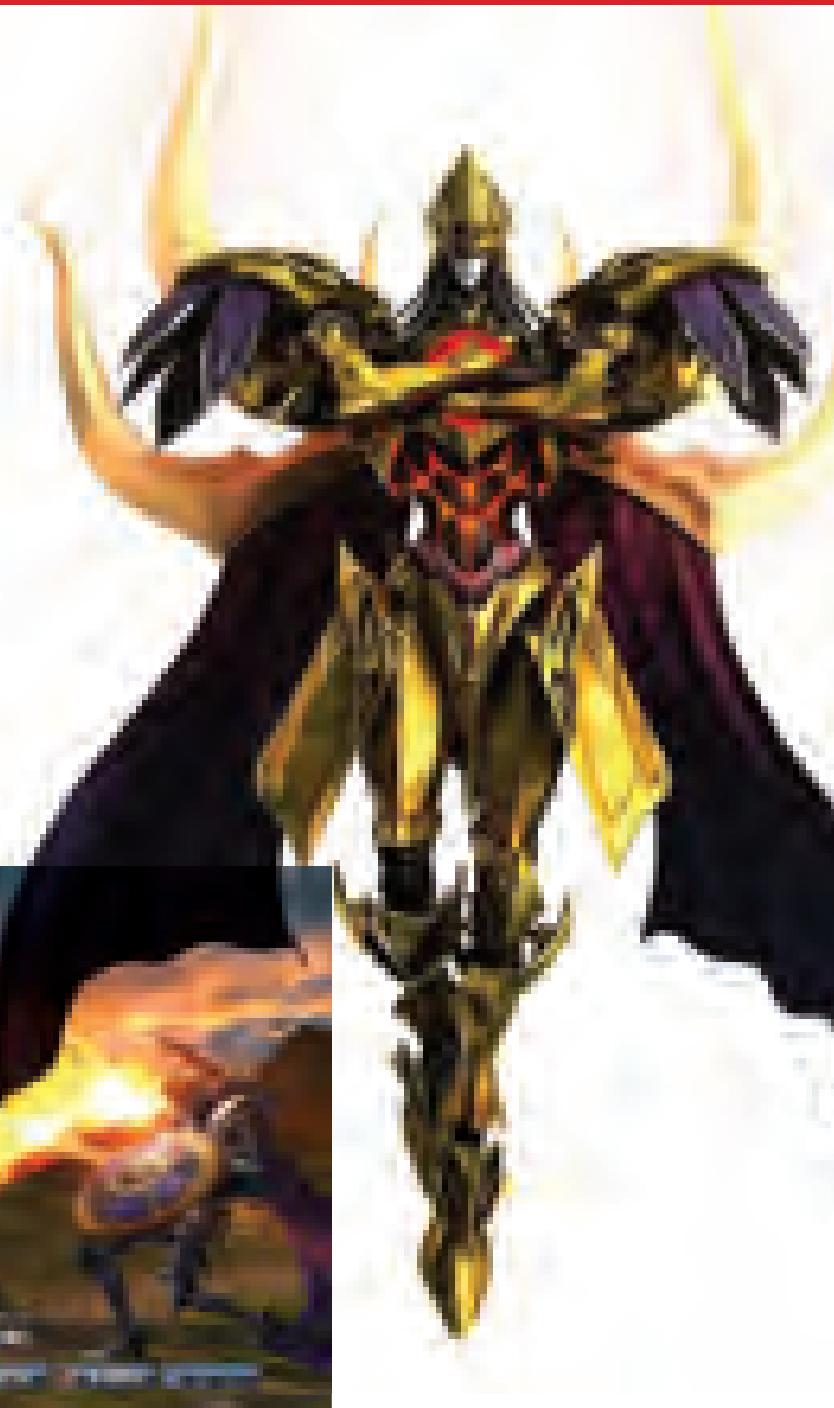
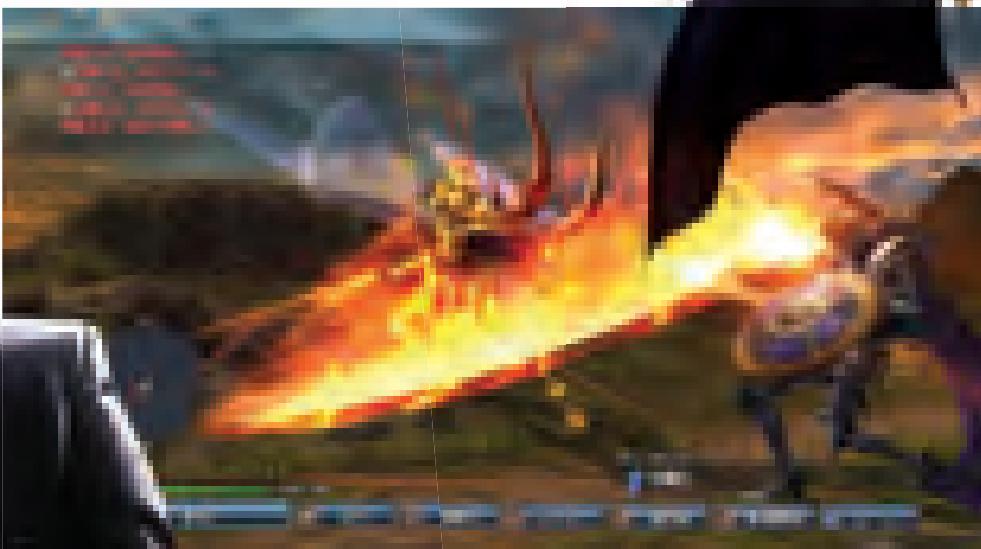
RPG'cilere White Knight Chronicles aşısı

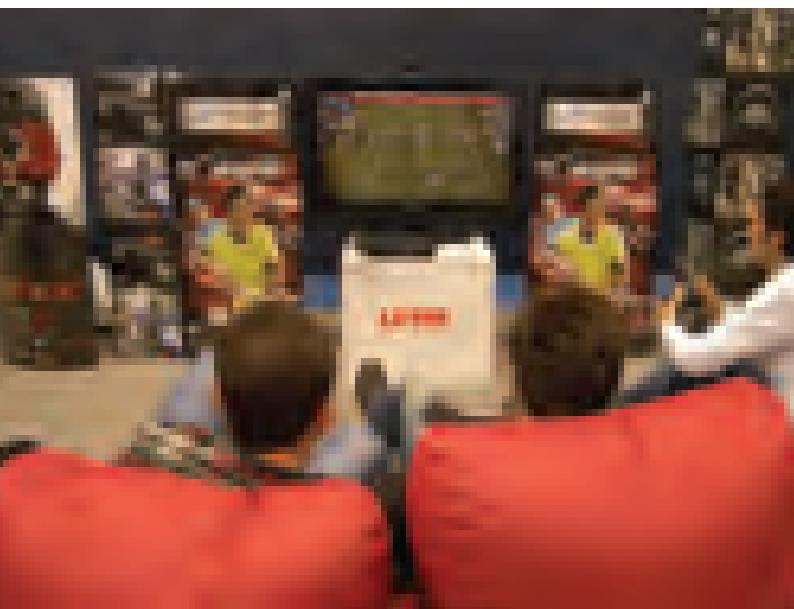
**D**aha PS3'le tanışmamışken, PS3 için açıklanan oyunlar arasında White Knight Chronicles adında, inanılmaz bir görselliğe sahip bir RPG vardı. İşinin erbabı Level-5 tarafından hazırlanıyordu lakin bu oyuna sonradan bir şeyler oldu, hem çıkmak bilmedi, hem de çıkışın bir şeye benzemedi. Bu tersliğin neden kaynaklandığını düşünürken ikinci oyunun haberini geldi ve hatta bu oyun, yaz aylarında Japonya'da piyasaya sürüldü bile. Famitsu'dan da 33/40 alarak iyi bir oyun olduğunu kanıtladı.

White Knight Chronicles II'den bahsediyoruz ve bu JRPG, PS3'e özel olarak Avrupa'da satışa sunulmaya hazırlanıyor. Bunun ne zaman olacağını bilmek de oyun hakkında birtakım bilgilere ulaşmayı başardık.

Yaklaşık 30 saat sürecek olan oyunda yine zor durumlarda büyük şövalyelere dönüşeceğiz ve birçok savaşa gireceğiz. Artık savaşlarda daha fazla söz hakkımız bulunacak ve oyunu dilersek altı kişi, anlaşmalı olarak internet üzerinden oynayabileceğiz. Oyunu oynamak için PS3'ün klavyesiyle veya mikrofonla sohbet etmek de mümkün olacak. Wikipedia'daki enteresan bir bilgiye göre, oyunu oynamak için öncelikle ilk oyunu bitirmeniz gerekiyor. Bunun Avrupa sürümü için geçerli olup olmayacağı da yakında öğreneceğimizi düşünüyoruz.

Bir başka White Knight oyunu, White Knight Chronicles: Origins de PSP için hazırlanıyor. İlk oyundan 10.000 yıl öncesini (Oha!?) konu alacak oyun da yine 30 saatte yakın bir oynanış içerecek ve dört kişiye kadar da multiplayer olanağı sağlayacak. ■ **Tuna Şentuna**





## Üniversiteliler kendilerini oyuna kaptırdılar

Mart ayının sonunda Marmara Üniversitesi'ndeydik

**M**armara Üniversitesi Elektrik Kulübü tarafından bu yıl 10. kez düzenlenen Information Technology Days (ITD'11), 23 - 24 Mart tarihleri arasında üniversiteli oyuncuları bir araya getirdi. Göztepe Kampüsü'ndeki büyük spor salonunda gerçekleştirilen etkinliğin basın sponsoru olarak biz de Aycı ve yüzlerce dergi ile kampüsteki yerimizi aldı ve oyunlarla öğrencilerin eğlenceli vakit geçirmesine katkı sağladık.

Bizimle birlikte etkinliğe katılan Aral'ın en yeni oyunlarını deneyen üniversite öğrencileri, özellikle Xbox 360'ın hareket algılama aparatı Kinect'in desteklediği Kinect Adventures'ı oynarken bir hayli eğlendiler. Zipplayip hoplamaktan yorulan öğrencilerse koltuklara yayılıp piyasaya sürülen en yeni oyunlardan Homefront'u, MotoGP 10/11'i, Top Spin 4'ü ve de Blob 2: The Underground'u deneme fırsatı yakaladılar. ■ **Şefik Akkoç**

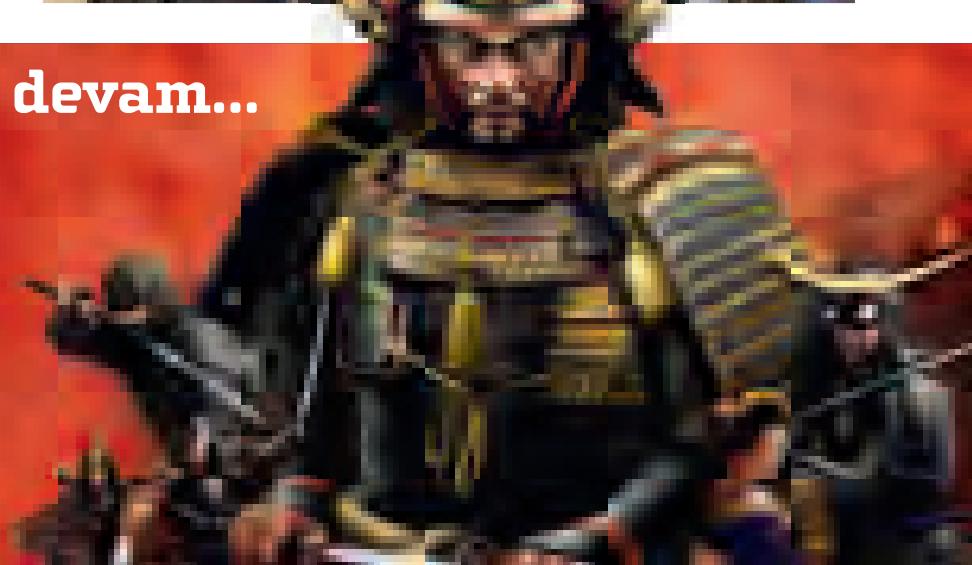


## Türkçe oyunlara devam...

Shogun 2: Total War'a Türkçe yama

**T**ürkiye'nin resmi Total War hayran sitesi Total War Türkiye, serinin geçtiğimiz ay piyasaya sürülen, yeni ve belki de en iyi üyesi Shogun 2: Total War için Türkçe yama hazırlıklarına başladı. Projeyle kısa sürede hayatı geçiren ekip, daha önce Caesar IV, Call of Duty 4: Modern Warfare, Darksiders, Mafia II ve Medal of Honor gibi oyunlar için de Türkçe yama hazırlayan tecrübeli isimlerden oluşuyor. 15 çevirmen tarafından hızla başlayan çalışmaların, İngilizce konusunda sıkıntı yaşayan Total War hayranlarının Shogun 2: Total War'dan maksimum keyif almaları için en kısa sürede sonlandırılması hedefleniyor.

■ **Şefik Akkoç**





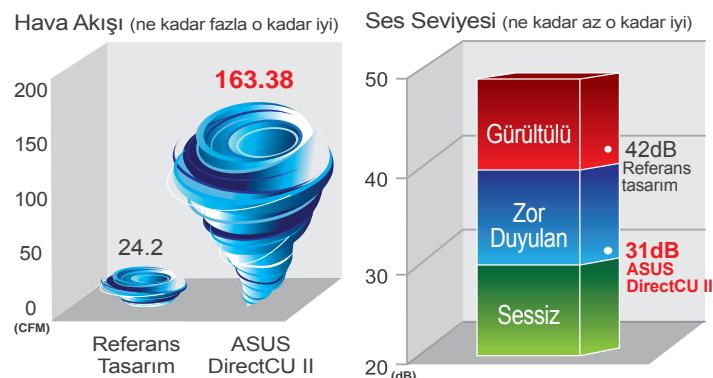
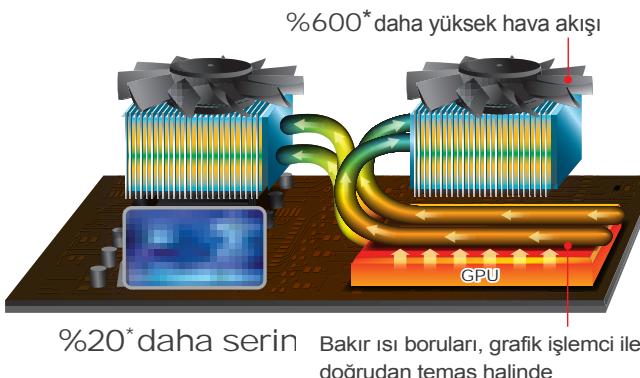
## %600 DAHA YÜKSEK HAVA AKIŞI REFERANSA ORANLA %20 DAHA SOĞUK

### ASUS DirectCU II çift fanlı ekran kartları, overclock için en üst seviyede olduğunu kanıtladı

Güç sağlama bileşenlerinde iyi soğutma ve iyi bir şekilde işlenmiş olan malzemeler, ekstrem overclock özellikleri sağlamak oldukça etkilidir. ASUS'un, kendi yeni tasarımını olan, %600\* daha yüksek hava akışı ve referansa oranla %20\* daha soğuk bir performans sağlamak üzere özelleştirilmiş DirectCU II çift fanlı soğutucular barındıran GTX 580 ve HD 6970'i inceledik. Aynı zamanda bu kartlar, %50'ye\* varan daha yüksek hızlarda kullanım için tescilli Süper Alışım Gücü ve Voltage Tweak içermektedirler

### Cift fan, doğrudan soğutma

Geçmişte pek çok çift fanlı soğutucu görmüşük ama ASUS'un farklı bir hikayesi var. Şirket, ısını etkin bir şekilde çekirdekten uzaklaştmak üzere, grafik işlemci ile doğrudan temas eden bakır ısı boruları uygulayan özel DirectCU II tasarıma, %600\* oranında daha fazla hava dolaşımı ve sonuç olarak referansa oranla %20\* daha soğuk bir performans sağlamak üzere ikit özel yapılmış fan eklemiştir. Ve kanat dengelemesi sayesinde DirectCU II fanları, bir uçağın kalkış anı gibi sesler çıkartmamaktadır. Tam yük altında bile referansa oranla 10dB daha sessiz çalışmaktadır.



### Dayanıklı overclock araçları

Performans arayanlara yönelik bir hoş geldin hediyesi olan ASUS'un özel Süper Alışım Gücü özelliği, %15'e\* varan performans artışı için etkili bir güç kaynağı sağlayan özel olarak formüle edilmiş bileşenler içermektedir. Süper Alışım Gücü özelliğine sahip ekran kartları, daha soğuk çalışma ve daha uzun kullanım ömrüne sahiptir.

O zaman harekete geçin – bu kartları, %50'ye\* varan genel hız artıları elde etmek üzere, paketle birlikte gelen Voltage Tweak hizmet yazılımını kullanarak bellek ve çekirdeğin voltajlarına göre ayarlayabilirsiniz. Yeni DirectCU II, özel Süper Alışım Gücü ve Voltage Tweak ile 3DMark Vantage rekortları kırmayı deneyin!

### Son karar

Sadece NVIDIA ve AMD'nin en iyilerini değil, aynı zamanda referans tasarımları önemli ölçüde aşan değerlerle daha fazla hava akışı, daha düşük sıcaklıklar, azaltılan ses seviyeleri ve overclock özelliklerine sahip pek çok ödül sahibi özelliği de beraberinde sunuyor

#### 3DMark Vantage Sonuçları

<b>ASUS GTX 580 DC II</b>	<b>X15490</b>
<b>GTX 580 Referans</b>	<b>X13281</b>
<b>ASUS HD 6970 DC II</b>	<b>X12299</b>
<b>HD 6970 Referans</b>	<b>X10720</b>

### Teknik özellikler

#### ASUS GTX 580 DirectCU II

CUDA çekirdekləri: 512

Bellek: 1536MB GDDR5

Bellek arayüzü: 384-bit

Çekirdek saat: 782MHz

Bellek saat: 4008MHz(1002MHz GDDR5)

#### ASUS HD 6970 DirectCU II

Stream işlemcileri: 1536

Bellek: 2GB GDDR5

Bellek arayüzü: 256-bit

Çekirdek saat: 890MHz

Bellek saat: 5500MHz(1375MHz GDDR5)

# Takvim Nisan

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

Pzt.	Salı	Çarş.	Pers.	Cuma	Cmt.	Pzr.
28	29		 WWE All Stars	1		2
4	5			• The 3rd Birthday [PSP] • UFC Personal Trainer [PS3 360] • WWE All Stars [PC PS2 PS3 360 PSP]		3
1	12	13		8		 Tales of Monkey Island
 Rio [PS3 360]				• A New Beginning [PC] • Tales of Monkey Island [PC]		
14			• Michael Jackson: The Experience [PS3 360]	15	16	17
				• Elements of War [PC] • Fate of the World [PC] • Men of War: Assault Squad [PC] • Theatre of War 3: Korea [PC]		
18	19	20	21 • Portal 2 [PC PS3 360]	22	23	24
	• Mortal Kombat [PS3 360] • Operation Flashpoint: Red River [PC PS3 360] • SOCOM: Special Forces [PS3]			• Black Mirror III [PC] • Bracken Tor: The Time of Tooth and Claw [PC]		
25	26	 Tropico 4		29		
				• The Next BIG Thing [PC] • Virtua Tennis 4 [PS3 360]		

# ZAFERE GİDEN YOLDA

SENI  
KİMSE  
DURDURAMAYACAK

**Allods**  
ONLINE

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

Facebook.com/AllodsTR





# LEVEL'İN 15 YILI

1997 yılından itibaren ülkemizdeki oyuncuların karşısına çıkan LEVEL için 15. yıla giriş yaparken şöyle bir geçmişe dönelim ve aradan geçen 15 yılda neler olduğuna bir bakalım istedik. LEVEL'in uzun geçmişinden rekorları, yazarların başlangıç hikayelerini, 15 yılda oyun piyasasındaki gelişmeleri ve daha fazlasını öğrenmek ister misiniz?

## 15 Yılda Neler Oldu?

LEVEL'in Türk oyuncuların karşısına ilk olarak çıktıgı Şubat 1997'den Nisan 2011'e kadar neler olup bittiğini merak ediyor musunuz?



- Şubat 1997'de LEVEL'in ilk sayısı piyasaya sürüldü.
- Nisan 1997'de The Last Express piyasaya sürüldü.
- Eylül 1997'de Age of Empires, Fallout ve Ultima Online piyasaya sürüldü.

- Ekim 1997'de Grand Theft Auto piyasaya sürüldü.
- Aralık 1997'de Gran Turismo piyasaya sürüldü.
- Ocak 1998'de Colin McRae Rally piyasaya sürüldü.
- Nisan 1998'de StarCraft piyasaya sürüldü.
- Mayıs 1998'de Unreal piyasaya sürüldü.
- Temmuz 1998'de Commandos piyasaya sürüldü.
- Ekim 1998'de Game Boy Color ve Half-Life piyasaya sürüldü.
- Haziran 1999'da Counter-Strike piyasaya sürüldü.
- Ağustos 1999'da Tony Hawk's Pro Skater piyasaya sürüldü.
- Eylül 1999'da Homeworld piyasaya sürüldü.
- Şubat 2000'de The Sims piyasaya sürüldü.
- Mart 2000'de PlayStation 2 piyasaya sürüldü.
- Mayıs 2000'de bir Türk takımı, Galatasaray ilk defa UEFA şampiyonu oldu.
- Haziran 2000'de Deus Ex piyasaya sürüldü.
- Temmuz 2000'de Shogun: Total War piyasaya sürüldü.
- Ekim 2000'de SSX piyasaya sürüldü.
- Ocak 2001'de LEVEL Online açıldı.
- Mart 2001'de Game Boy Advance piyasaya sürüldü.
- Haziran 2001'de Operation Flashpoint piyasaya sürüldü.
- Temmuz 2001'de Max Payne piyasaya sürüldü.
- Eylül 2001'de ICO piyasaya sürüldü.
- Ekim 2001'de Devil May Cry ve Grand Theft Auto III piyasaya sürüldü.



- Kasım 2001'de Xbox, Gothic, Halo: Combat Evolved ve Pro Evolution Soccer piyasaya sürüldü.
- Ocak 2002'de Medal of Honor piyasaya sürüldü.
- Haziran 2002'de Türkiye futbolda dünya üçüncüsü oldu.
- Temmuz 2002'de Warcraft III: Reign of Chaos piyasaya sürüldü.
- Ağustos 2002'de Mafia piyasaya sürüldü.

## Nasıl Başladık?

### Ahmet

Aslında benimki yazarlık değil de insanlara oyunları anlatma tutkusu. Bu tutku bünyemde üniversitede okurken zirve yaptı ve hep rüya mesleği olarak hayal ettiğim oyun yazırlığına 2003 yılında başladım. Bir yazarın tanıttığı ilk oyunu unutmasının imkanı yoktur ve ömrümde yazdığım ilk oyun, bir Silent Hill oyunuydu. Tarih tekerrür etti ve LEVEL'a geldiğimdeki ilk yazım da yine 2008 yılında yayınlanan Silent Hill: Homecoming oldu.



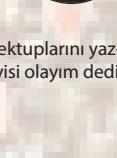
### Ayça

Bolca oyun oynadığım bir gecede rüyamda LEVEL'da yazdığını gördüm, ilerleyen günlerde "Bir mail atıyorum, neden olmasın?" diyerek tarihin en süslü mailini Fırat'a attım; istediği ön inceleme için de tarihin en berbat oyunlarından birini seçtim ve altı ay rötarla kendisine geri yolladım. Karşılığımı üç ay "Çaylak 1" olarak ödedim! Şaka bir yana, geç oldu ama güzel oldu.



### Cem

Ben yazarlığa altı yaşında başladım. O yıllarda (1980) internet, SMS, Facebook vesaire olmadığı için kızları sadece etkileyici mektuplar yazarak araklayabiliyorduk. Ben de baktım, en güzel kızları kandırıp ağıma düşürmek için en güzel aşk mektuplarını yazmam gerekiyordu, o zaman bu işin en iyişi olmayı dedim, altı yaşında yazar oldum.



### Ertuğrul

Ama bu sorunun cevabı hep aynı olmalı! Oyun oynuyordum ben, böyle bir yaşımda falandım. Sonra baktım kitaplar da güzel. Bir de baktım FRP diye bir şey gelmiş ülkemize. Çok sevdim, üzerine gittim. Hatırlıyorum da 5 Lira haftalıkım vardı, hepsiyle gidip oyun alırdım. Disketlerin 25.000 Lira'dan 50.000 Lira'ya kadar olduğunu ve Command & Conquer: Red Alert'in 36 disket olduğunu gördüğümü hatırlıyorum ve işte şimdi de bu satırları yazdım... Yani çok istedim oyunlarla ilgili bir şey yapmayı ve yazarı oldum.

## 15. Yılda En Çok Beklediğimiz Oyunlar



**Battlefield 3 (PC PS3 360)**



**L.A. Noire (PS3 360)**



**Uncharted 3: Drake's Deception (PS3)**



**Gears of War 3 (360)**

### Nurettin

Bir arkadaşla hazırladığımız Sabre Team incelemesi, PC Oyun'da ilk okur incelemesi olarak basıldı. (Biyiklarmız çıkmayı o zaman, sen düşün.)



Yıllar sonra üzerinde farkında olmasa bile hakkı geçen Polat Yarışçı'nın altında, hayranı olduğum dergi Gameshow'da yazdım. Bundan sonra birkaç sitede kısa öyküler yazdım, redaksiyon yaptım. The Headbangers'ta kitap köşesini işgal ettim. Ve sonunda LEVEL'da yazmaya hak kazanarak iyi ve sakallı arkadaşlarla (Tuna, Fırat, Emre, Şefik.) tanışma, çalışma fırsatını yakaladım. İyi etmişim be!

### Şefik

Küçüküğünden beri oyun oynamam ama o dönem bir oyun dergisinde yazarlık, hatta editörlük yapacağımı kestiremiyorum. Üniversite yıllarında birkaç inceleme yazısıyla yavaş yavaş girişimim bu macera, bir anda kartopu gibi büyümeye başladı ve beni anki konumuma getirdi. Kimine göre yavaş, kimine göre hızlı söyleyebilecek bu sürecin gelişmesinden memnun muyum? Tabii ki evet!



### Tuna

LEVEL'la tanışmadım, Fırat Akyıldız adlı şahsin peşimi bir türlü bırakmayıp beni yaka paça dergi kapısından içeri sokmasıyla gerçekleşti. Ardından önüne sayfa planını koydu, "Hocam bu sayfaların yarısı senin." dedi. O gün bugündür dağ gibi yazıyla uğraşıyorum; Fırat sağ olsun.

### Ümit

1989 veya 1990 yıllarıydı. O zamanlar Türkiye'de çikan tek oyun dergisi olan "64'ler'i bir sayı bile kaçırmadan takip ediyordum. Bir gün bir arkadaşla "64'ler'e oyun yazmaya karar verdik. Son derece saçma ve gereksiz bir mini golf oyununu uzun uzun yapış gönderdik. Yazı dergide pul kadar minik bir köşede yayınlandı ama benim için oyun yazarlığının ilk adımı olması açısından önemi büyük.

## 15 Yılda LEVEL Rekorları

LEVEL'in kendine ait rekorları yok mu? Tabii ki var. İşte birçoğunu daha önce paylaşmış olduğumuz rekorlardan bazıları...



### Omuz Üstü Kameralı İlk İnsan

Omuz üstü kamerası ilk kez 2007'de, Şefik Akkoç üzerinde kullanılmıştır. Bu kamera sayesinde Şefik Akkoç, arkasında savaş çırka bile kafasını hafifçe çevirip "Ne oluyor yahu?" diyebiliyor.

### Bir Ayda En Fazla Yazı Yazan Kişi

Tuna Şentuna adındaki LEVEL yazarı, bir ay içerisinde tam 67 sayfa yazarak rekor kırdı.

### En Fazla Üst Üste PES Maçı

En fazla üst üste PES maçı, 19 Şubat 2009'u 20 Şubat 2009'a bağlayan gece, 62 maça Fırat Akyıldız ile Gökhun Sungurtekin arasında yapılmıştır.



### En Hızlı Tasarlanan Sayfa

LEVEL tarihinin en hızlı tasarılanan sayfası, 31 saniyede tamamlanan ve Cem Şancı'ya ait olan Kezban Raporu'dur.

### En Erken Öne Sürülen Bahane

Gökhun Sungurtekin, 2009'un Ekim ayında ilginç bir rekora imza atmış, Xbox 360'ta PS3 gamepad'ı kullanılmasını sağlayan dönüştürücü alınacağını duyurdu, daha cihaz ofise gelmeden, "Şimdilik o PS3'teki gibi çekmez." diyerek insanlık tarihinin en erken öne sürülen bahanesine imza atmıştır.

### En Uzun Süre WoW Oynayan Grafiker

Emre Öztinaz, yazının yayına hazırladığı güne dek 16.000 saatlik süre World of Warcraft oynayarak bu unvanın sahibi olmuştur.

### Yazısını En Geç Teslim Eden Yazar

Mart 2009 sayısında yayımlanması gereken yazısı 2009'un Ekim ayında teslim eden Hasan Başaran, bu alanda kırılması zor bir rekora sahiptir.



### En Uzun Süre Yıkamayan Çay Makinesi

LEVEL ofisindeki bir çay makinesi, kullanıldıktan sonra tam 160 gün boyunca yıkamamıştır.

### En Uzun Sabahlama

Dergide komün halinde sabahlama ve sürünme rekoru, yedi kişi ve dört gün ile LEVEL'a aittir.

### En Uzun Süreyle Sırt Çantasında

#### En Fazla Xbox 360 Taşıyan Kişi

Emre Öztinaz, 2 Ekim 2009 ile 9 Ekim 2009 arasında sırt çantasında toplamda yedi farklı Xbox 360 taşıyarak rekor kırmıştır. (Bu rekora Mart 2011'de bir Xbox 360 daha eklenmiştir.)



- Eylül 2002'de Battlefield 1942 piyasaya sürüldü.
- Kasım 2002'de Tom Clancy's Splinter Cell piyasaya sürüldü.
- Şubat 2003'te Game Boy Advance SP piyasaya sürüldü.
- Haziran 2003'te Star Wars Galaxies: An Empire Divided piyasaya sürüldü.
- Ağustos 2003'te LEVEL Forumları açıldı.
- Ekim 2003'te Call of Duty piyasaya sürüldü.
- Kasım 2003'te Star Wars: Knights of the Old Republic piyasaya sürüldü.
- Mart 2004'te Far Cry piyasaya sürüldü.
- Nisan 2004'te Painkiller piyasaya sürüldü.
- Mayıs 2004'te SingStar piyasaya sürüldü.



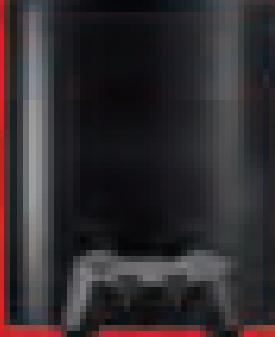
- Ağustos 2004'te Doom 3 piyasaya sürüldü.
- Eylül 2004'te Fable ve Katamari Damacy piyasaya sürüldü.
- Ekim 2004'te Grand Theft Auto: San Andreas piyasaya sürüldü.
- Kasım 2004'te Nintendo DS, Half-Life 2, Killzone ve World of Warcraft piyasaya sürüldü.



- Aralık 2004'te PSP piyasaya sürüldü.
- Şubat 2005'te Psychonauts piyasaya sürüldü.
- Mart 2005'te Brothers in Arms: Road to Hill 30, God of War ve The Matrix Online piyasaya sürüldü.
- Nisan 2005'te LEGO Star Wars piyasaya sürüldü.
- Mayıs 2005'de LEVEL'in 100. sayısı kutlandı, Forza Motorsport piyasaya sürüldü.

- Eylül 2005'te Game Boy Micro piyasaya sürüldü.
- Kasım 2005'te Condemned: Criminal Origins piyasaya sürüldü.
- Ekim 2005'te F.E.A.R., Guitar Hero ve Shadow of the Colossus piyasaya sürüldü.
- Kasım 2005'te Xbox 360 piyasaya sürüldü.

- Şubat 2006'da Black piyasaya sürüldü.
- Mart 2006'da Nintendo DS Lite piyasaya sürüldü.
- Haziran 2006'da LocoRoco piyasaya sürüldü.
- Eylül 2006'da Company of Heroes ve Yakuza piyasaya sürüldü.



**- Kasım 2006'da PlayStation 3, Nintendo Wii, Gears of War ve Resistance: Fall of Man piyasaya sürüldü.**

**- Ocak 2007'de Kabus 22 ve World of Warcraft: The Burning Crusade piyasaya sürüldü.**

**- Şubat 2007'de LEVEL'in 10. yılı kutlandı, Crackdown piyasaya sürüldü.**

**- Mart 2007'de MotorStorm ve S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl piyasaya sürüldü.**

**- Ağustos 2007'de BioShock piyasaya sürüldü.**

**- Eylül 2007'de Heavenly Sword ve Stranglehold piyasaya sürüldü**

**- Kasım 2007'de Assassin's Creed, Call of Duty 4: Modern Warfare, Crysis, Mass Effect, Rock Band ve Uncharted: Drake's Fortune piyasaya sürüldü.**

**- Şubat 2008'de Patapon piyasaya sürüldü.**

**- Nisan 2008'de Grand Theft Auto IV ve Portal piyasaya sürüldü.**

**- Haziran 2008'de Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots piyasaya sürüldü.**

**- Ekim 2008'de Dead Space ve LittleBigPlanet piyasaya sürüldü.**

**- Kasım 2008'de Left 4 Dead, Mirror's Edge ve World of Warcraft: Wrath of the Lich King piyasaya sürüldü.**

**- Mayıs 2009'da inFamous piyasaya sürüldü.**

**- Haziran 2009'da Prototype piyasaya sürüldü.**

**- Ağustos 2009'da Batman: Arkham Asylum piyasaya sürüldü.**

**- Ekim 2009'da Borderlands ve DJ Hero piyasaya sürüldü.**

**- Kasım 2009'da Dragon Age: Origins piyasaya sürüldü.**

**- Ocak 2010'da Bayonetta ve MAG piyasaya sürüldü.**

**- Şubat 2010'da Heavy Rain: The Origami Killer piyasaya sürüldü.**

**- Mart 2010'da God of War III piyasaya sürüldü.**

**- Mayıs 2010'da Alan Wake ve Red Dead Redemption piyasaya sürüldü.**

**- Haziran 2010'da OnLive piyasaya sürüldü.**

## Menüde Neler Var?

15 yıldır oyun olan her yerdeyiz. Tabii ki "her yer" derken sadece Türkiye'yle sınırlı kalmamak gerektiğini de farkındayız. Bu yüzden yıl içerisinde dünyanın dört bir yanına yayilarak sizlere birinci elden bilgileri sunmak için binlerce kilometre yol təpiyoruz. "Dünya kazan, biz kepçe" modunda bir Kore'deyiz, bir İspanya'dayız, bir Almanya'dayız, bir İngiltere'deyiz, bir ABD'deyiz. Bazan aynı anda dünyanın iki farklı ucunda olanızız (?) bile oluyor.

Almanya'daki bilgisayar fuarlarından ABD'deki dünyanın en büyük elektronik fuarı olan E3'e kadar edindiğimiz tecrübeleri değerlendirerek her yıl Türkiye'nin en büyük dijital eğlence ve oyun fuarı olan COMPEX/GameX'i düzenlemekten

büyük keyif alıyoruz.

Sizlerle birlikte Türkiye'nin en büyük oyun topluluğu olma yolunda epey yol alındı ve size daha yakın olabilmek, daha sık bir araya gelip sohbet etmek, dertleşmek ve oyun oynayabilmek için LEVEL Community'yi kurduk, geliştirdik ve gelişirmeye de devam ediyoruz. Facebook, Twitter, MySpace, sosyomat ve Steam gibi birçok sosyal ajan yanı sıra LEVEL Online ile her an sizlerin yanınızdayız.

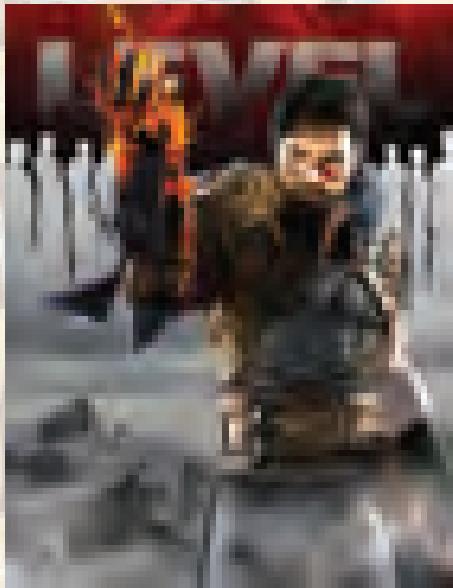
LEVEL'in yaklaşık iki yıldır her geçen gün gelişerek büyüyen küçük bir üyesi daha var: Severek takip ettiğiniz Online Oyun dergisi. Evet, ailemizin bu yeni üyesi de sizlerin ilgisi sayesinde günbegün büyümeye ve gelişmeye devam ediyor.

## Bir Kapağın Yapım Hikayesi



### 1. Aşama

İlk denemede kırmızı logo ve elinde alev tutan karakteri kullandım. Arkaya Dragon Age II'yi anlatan adam siluetlerini de yerleştirdim.



### 2. Aşama

İkinci aşamada, gri olan insan siluetlerinin fazla dikkat çekmediğini düşünüp rengini kırmızıyla değiştirdim. Tabii logoyu da bu durumda tam tersi olarak gri yaptım.

## Zaman Makinesi

İlk sayımızdan bugüne kadar ne oyunlar, ne karakterler, ne düşmanlar, ne mücadeleler gördük. Koca 15 yılda gördüklerimiz, göreveklerimizin teminatıdır diyerek zaman makinemize bindik ve gelecekte bizi ne gibi oyunların karşılaşacağını sizin için araştırdık.

10 Şubat 2015

### Ezel: Çocuk, Kardeş, Yeğen

Bundan sadece dört yıl sonrasında gittiğimizde, Türk oyun sektörünün ciddi anlamda sıçrama yaptığına tanık olduk. Gün itibarıyle Crysis 2'de kullanılan CryENGINE 3 motoru, günümüzün en popüler dizilerinden Ezel'in oyun uyarlamasında kullanılmış. Oyunda oyunculara iyi ya da kötü tarafta yer alma ve dizideki karakterlerden Ezel, Ali, Cengiz ve Temmuz karakterlerinden birini canlandırma şansı tanınmış. Oyunda iyi tarafta yer alanlar son bölümde Kenan Birkan, kötü tarafta yer alanlara son bölümde Ramiz Karaeski ile karşı karşıya geliyorlar.

3 Kasım 2016

### Call of Duty: New Culture

Sonunun gelmeyeceğine kesin gözüyle baktığımız Call of Duty serisinin günümüzdeki olayları konu alan yeni versiyonu için 2016 tahmininde bulunduk ve sonbahara yerlen açtıktı. Geleceğe gittiğimizde gördüklerimiz, bugüne kadar yapımcıların sürdürdüğü politikaların aynen devam ettiğini ortaya koyuyordu. Call of Duty: New Culture'da özel bir Amerikan askeri timinin bir parçası olarak Mısır, Libya, Suriye, Irak ve İran topraklarında görevlere katılıyor, bu ülkelerde patlak veren iç savaşa dahil olarak halkı ve ülkeyi ABD yanlısı bir tutum sergilemeye yönlendiren operasyonlar düzenliyoruz. Ahmedinejat ve Kaddafi gibi tarihi kişiliklerin de oyunda yer aldığınot düşelim.

22 Ekim 2017

### FIFA 18

Futbol oyunlarının sürekli olarak gelişim göstermesi, öümüzdeki yıllarda da devam etmiş. Her yıl sonbaharda piyasaya sürülen futbol oyunlarının bir yenisini gözlemelemek için 2017 yılına gittik ve raflarda hem Kinect, hem de Move destekli FIFA 18'i görünce pek sevindik. FIFA 18'in en büyük özelliği, oyunun bildiğimiz futbol sahalarında oynanıyor olması. Sahadan kenarına yerleştirilen 22 EyeToy kamerası veya Kinect aparatı sayesinde sahadaki 22 oyuncu ekranı yansıyor, sahada yapılan her hareket birebir olarak oyunda gerçekleşiyor. Bu işte bir gariplik sezdik ama geleceği değiştirmemek adına kısa sürede stattan ayrıldık.

20 Ağustos 2019

### Sanitarium: The Last Healing

Yıllar evvel kapanan ASC Games, 2019 yılında külərinin doğmuş ve Sanitarium'un ikinci oyunu "The Last Healing" ile 360 derecelik ve beş boyutlu ekranlarımıza konuk olmuş. Sanitarium'un yeni oyunu, güzel ülkemizin güzide şehri İstanbul'da geçiyor. Bu kez Bakırköy'de uyanan, kafası sarılı şıursuz karakterimiz bayan bir karakter. Kafası bandajla sarılı olduğu için saçını başına göremedigimiz karakterimiz bayan olduğunu vücut anatomisinden fark ediyoruz. Ses kartımızdan içimizi çiz ettiren bir müzik gelirken, koku kartımızdan da burnumuza lağım kokusu geliyor. Bakırköy'deki tımarhanede başladığımız oyundaki ilk görevimiz gardiyanlardan kurtulmak.



#### 3. Aşama

Sonraki aşamada elinde alev tutan görseli daha asıl duran karakter ile değiştirdim. Alt taraflara da ufak çizikler ekleyerek kapağın tümünün logo ile bütünleşmesini sağladım.

#### 4. Aşama

Son olarak karakteri daha da büyüterek kapağa daha iyi hükmemesini sağladıkten sonra DA2 logosunu, barkodu ve patlangacı ekledikten sonra kapağı tamamlamış oldum.

- Temmuz 2010'da StarCraft II: Wings of Liberty piyasaya sürüldü.



- Eylül 2010'da PlayStation Move piyasaya sürüldü, Türkiye basketbolda dünya ikincisi oldu.

- Kasım 2010'da Kinect piyasaya sürüldü.
- Aralık 2010'da World of Warcraft: Cataclysm piyasaya sürüldü.
- Şubat 2011'de Nintendo 3DS piyasaya sürüldü.
- Mart 2011'de Crysis 2 piyasaya sürüldü.

#### Ayrıca:

- Duke Nukem Forever ilk olarak Nisan 1997'de duyuruldu, hala piyasaya çıkmadı ve bu uzun bekleyiş önumüzdeki Mayıs ayında sona erecek. (Bir dakika! Son dakika açıklamasıyla oyun bir kez daha ertelendi: 10 Haziran.)
- Oyun tarihinin en fazla sayıda dublöre canlandırılan karakteri Lara Croft, 15 yıldır hem oyun piyasasında, hem de sinema sektöründe varlığını sürdürmektedir.
- Yıllarca bir hayalden öteye gidemeyen "oyun sektöründe Türklerin varlığı" düşüncesi, son olarak Crysis 2'nin piyasaya sürülmesiyle ciddi mesafe kat etti.
- LEVEL'in ilk sayısı piyasaya sürüldüğünde doğan bir bebek, an itibarıyle, okuyacağı üniversitenin planlarını yapmaya başladı. (Başlamadıysa başlamalı!)
- Bir dönem neredeyse Ultima Online'dan ibaret olan, ilerleyen yıllarda Counter-Strike ve Quake ile popüler hale gelen online / multiplayer oyunlar, günümüz itibarıyla pazar payını inanılmaz boyutlara taşııp en büyük oyun firmalarının bile ciddi yatırımlar yaptı bir alan haline geldi.
- PlayStation ile oyun sektöründe yer edinmek isteyen Sony, teknolojiyi mükemmel bir şekilde kullanarak hem hareket algılama teknolojisine, hem de üç boyutlu görünürlüğe sahip oyunların oynanabilirliği PlayStation 3 ile pazarın en önemli markalarından biri haline geldi.
- Microsoft'un hareket algılama teknolojisi konusundaki hamlesi, hiçbir kontrol cihazının aracı olmadığı Kinect ile gerçekleşti.

# Erkuşral Sängä ROIC PLAYING GÜNUÜKÜCERİ

**O**nunla ilk tanıışlığında saçları uzundu, siyahlar içerisindeindeydi. Bense sivilceler içerisinde bir veletten başkası değildim. Geçen yıllar içerisindeinde iletişimiñ hñ kopmadı kendisile. Kırmdan mi bahsediyorum? Tabii ki Ilgana'nın yazarı ve artik bir efsane haline gelmiş olan Sihir Kafe'nin kurucusu Özgün Özol'dan. Kendisi yıllar süren FRP Kafe macerasından sonra soluğu akademide aldı. Mimar Sinan Üniversitesi Tarih Bölümü mezuniyetinin ardından, İslam Öncesi Türk Tarihi üzerinde yüksek lisans çalışmalarına başladı. "Ilgana" adlı eseri geçtiğimiz aylarda raflardaki yerini alan Özol, oyun severlerin yakından tanıdığı "İstanbul Efsaneleri" isimli oyunun da başındaki isimdi.

**Ertuğrul:** Bir zamanlar "Sihir Kafe" diye bir yer vardı; sen de hatırlarsın, ben de hatırlıyorum. Neydi bu sihir? Nerede başladı, nasıl bu noktaya geldindi?

**Özgün Özol:** Sihir, insanların toplasıp oyun oynadıkları bir yerdi. 1997'den 2004'e kadar sürdü ve o arada Türkiye'de hem oyun, hem de fantastik - kantastik ve bilimkurgu meraklılarının toplاشığı bir yer konumundaydı. O zamanlar oyun kültürü bu kadar yayılmış değildi, dolayısıyla küçük ve içine kapalı bir topluluktu. Ben bu topluluğun ileri gelenlerinden bir tanesi olarak, uzun yıllar hem fantastik, hem de kantastik oyulara bayağı bir zaman harcadım. Temel olarak da rol yapma oyunları, onların ithalatı, oyunlar düzenlenmesi ve öykülerinin yazılması ile uğraştım. Alışığımız üzere bunlar, Batı kaynaklı eserlerdi, Batı kaynaklı öykülere dayanıyordu ve bu söz ettiğim küçük topluluk dışında kimse bizi ne anlıyor, ne de umursuyordu. (Kaç kere "satanist" diye basıldıgımızı hatırlıyorum.) Ben de buna cevap olarak söyle bir karar verdim: Bu iş böyle olmuyordu, bu seçkin topluluk, bu şekilde bir yere varamayacaktı. Boşa akan bu musluğun altına bir kova koymam gerektiğini fark ettim. Bunun tek yolundan da ciddi anlamda kalabalık kitlelerin, ortalama Türk insanının, akademisyenlerin ve başka yazarların, kaşlarını kaldırımadan okuyabilecekleri bir seyler anlatmaktan geçtiğine emin oldum. 2004 yılında bu söylediğim şey gözüme bayağı basit görünmüyordu. Şimdi, yedi yıl sonra o cesareti nasıl gösterdiğim hala şaşıyorum.

**E: O zaman söyle sorayım sevgili Özgür: Üniversiteden mi kitabı geldin, yoksa kitaptan mı üniversitede bir geçiş var?**

**ÖÖ:** Üniversiteden gelmedi. Kitaptan üniversiteye gitti. Böyle bir şey yapma kararı verdikten sonra bu işi adam gibi yapmanın tek yolunun akademik anlamda gelişmek olduğunu fark ettim. Çünkü bu sözünü ettiğim küçük ve elit kitle, Avrupa tarihinin enince ayrıntılarını bile bilirken, Türk tarihi hakkında bilinmeyecek şeyler olduğunun bile farkında değildi. Birinci Dünya Savaşı hakkında fikrimiz bile yoktu ama ikinci Dünya Savaşı'nu ezbere biliyorduk. Bunun tek nedeni, bu insanların etkilenenecekleri biçimde öllerine malzeme konmamasıdır. Örneğin, bu tafta, "Claymore" ya da "Katana" kılıçlarının teknik tasarımlardan tutun da felsefi altyapısına kadar her şeyi bilirken, "Yatağan" kelimesini duymamıştı bile. Hal böyle olunca ben de durumu oturup düzelttim... Sonra olmadı... (İki Sihir Kafe'li muhabbet edince aşağı yukarı bu tarzda bir söz ve dil kullanımını oluyor.) O zaman ben de dedim ki şunu bir öğreneyim. "Şunu" derken; Türk tarihiyle ilgili hepimizin kasafında gerek yanuk, gerek yumuk bilgiler var. Hiçbirisi Claymore ya da Katana kadar karizmatik değil. Benzer biçimde kavramlar, kurumlar, kişiler de o kadar uzağımızda ki Aragorn kılıcı çekip "Batı halkları birleşin!" diye bağırdığında, alkışlara boğuluyor ve o kılıçların nereye savrulacağını düşünmüyorum bile. Dediğim gibi buna yanıt olarak; önce alelacele bir şeyler yaptım, sonra bu işin hemen olamayacağını ve başarmanın tek yolunun kendi alışkanlıklarımı bile sorgulamak olduğunu fark ettim.

**E: Gelelim Ilgana'ya; ilk olarak bu isim nereden kaynaklıyor, onu sorarak başlayalım. Ilgana fazlasıyla dikkat çeken bir roman; çünkü fantastik öğelerle bezemmiş bir eser. Malum sormak zorundayım; neden fantastik edebiyat? (Sayın Özol, neden Tarih? Hahaha!)**

**ÖÖ:** Ilgana güzel bir isim de ondan. İnsanlar duyduklarından beri beğeniyorlar ve hoşlarına gidiyor. Bu arada, insanlar bu sözcüğü yanlış okuyorlar; Ilgana, Ankara gibi okunur. Çünkü Türkçe'de yer adlarında vurgu ilk hecededir. Hazır buna deðinmişken, neden fantastik diye de



sordun zaten; bu işin tarih ve dille ilgili yönünü de anlatayım. Türk tarihinden genel bir fantastik dünya yaratmak deyince, bu işin altında çok ciddi araştırma, geliştirme ve paradigma değişiklikleri gerektini bilmek lazımlı. Ben Türk tarihi derken neden bahsettiğimi daha iyi anlayabilmek için Tarih lisansı ve yüksek lisans maceralarına atıldım. Benim gibi bu fikre yardımcı olan başka insanlar da dil konusunda, görsel tasarım konusunda, hatta düşünsel tasarım konusunda akademik maceralara atıldılar. Az önce sözünü ettığım kitle gibi, ben de bazı kavramları benimsemeydim; hatta söz etmek komik ya da banal geliyordu. Sonra geçti... Sorunun Türk tarihinde, Türk kültüründe ya da Türk insanında değil, benim cehaletimde olduğunu fark ettim. Bu cehaletten kurtuldukça, anladığım şeyleri başkalarına nasıl anlatabacağım da yerli yerine oturdu. Çünkü benim bu anladığım şeyleri, zaten anlamış ve anlatmakta olan bir sürü insan vardı. Sorun, onları dinleyen gençlerin olmamasıdır. Ben, geçmişim gereği gençlerin neyle nasıl ilgileneceklerini biliyordum. Hayatımın altı - yedi yılı da genç insanlara şövalye masalları satıp kazandığım paralarla Bank of Scotland'a yatrarak geçmemti. Gürme Ertuğrul, ciddiyim! (Ama sen de gülüyorsun!) Gerçekten, yaptığım ithalatin bedelin bu bankaya yatırıyorum. O kadar "fantastik transferi" yaptıktan sonra, e artık bilgi de birikmişti zaten, kendimi hem neyi, hem de nasıl yapacağımı anlamışken buldum. İşte bu yüzden fantastik... (Çok gülük hal)

**E: Ilgana devam edecek mi? Romanın asıl vurgulamaya çalıştığı nokta ya da noktalar nedir?**

**ÖÖ:** Ilgana zaten devam ediyor... Onu az sonra anlatırm. Romanın vurgulamaya çalıştığı noktaya gelince, birkaç koldan birden yürüyor bu konu. Bunlardan birincisi, nereden kanıksadığımızı bile bilmemişimiz bazı kavramların, aslında kendi tarihimize, köklerimize ve bunlardan dolayı da bugüne kadar ters düzüntünü sergilemek. İkincisi, bunu mümkün olduğu kadar öğretmekten çok, ilgi çekici, akılda kalıcı ve hayal gücünü tetikleyici biçimde yapmak. Üçüncüsü de geleneksel fantezi edebiyatında "iyiler ve kötüler" olarak tanımlanan tarafların sorgulanmasını sağlamak. Elbette bunun üstüne, İslam öncesi Türk tarihi ve Grek istilası öncesi Anadolu tarihini ve kültürünü, insanlara tanıtmak ta var.



### Ne dinledim

Blur dinledim arkadaş! Vallahi dinledim!  
Dinlemeyeniz var mı? Yoktur canım, olmaz yani... Ama utangaç utangaç bilmediğini itiraf eden ekibe kendinize yer bulduysanız, bu satırları okur okumaz bir Blur albümü dinliyorsunuz... Ingiltere'nin bence gururu olabilecek kadar kaliteli müzik yapan bu şırın grubun вокали, günümüz gençlerinin bildiği Gorillaz isimli gurubun da kurucusu

Damon Albarn. Özellikle 90'lı yılların en önemli gruplarından bir tanesi olan Blur, en çok Song 2 isimli şarkıyla tanınıyor.

**E: Bildiğim kadaryla yakın zamanda bir de masaüstü rol yapma oyunu olacak? Birazlık bu oyundan bahseder misin? Klasik bir FRP oyunu mu olacak?**

**ÖÖ:** Klasik dediğimiz şey "birisi bir öykü başlatır, birkaç kişi de öykünün içinde gelen Kahramanlarını canlandırmayı üstlenir, kritik durumlarda o karakterin ne yapacağına karar verir, verdiği karar becerip beceremediğini de zarla belirler" ise, evet. Ancak tabii ki bir farkı var; nasıl İlgana destanı almamış olanlara da bir şeyler anlatmaya çalışıyorsa rol yapma oyunu da elit çekirdek kitlenin haricini de kapsayabileceğini amaçlıyor. Zaten bu yüzden tasarımı bir hayli uzun sürdü. (Üç yıl kadar.) Bu konuda deneyimli insanlardan oluşan bir takım, hala son düzeltmelerini yapıyor. Birkaç ay içerisinde de deneme için camiadan yardım isteyeceğimizi umuyorum. (Bkz. Ertuğrul Sungü.) Trajikomik bir biçimde Türk tarihi ve kültürü, bu söz ettiğimiz Türk insanlarına yabancı olduğu için, yabancı olmadığı insanlar da rol yapma oyunu kavramıyla tanışık olmadıkları için, bu iki kitleyi de tatmin edebilecek bir temel çekirdek oluşturmak isteyen ancak mümkün oldu.

**E: Kitabı yabancı dillere çevirmeyi düşünüyor musun? Ayrıca malum, akademide bir yol çizdin kendine. Peki, fantastik Türk edebiyatıyla ilgili bir ders vermeyi düşünüyor musun?**

**ÖÖ:** Evet, yabancı dillere çevirmeyi düşünüyorum. Yalnız, kitabı okuyanlar daha iyi anlayacaktır; dili gereği, çevirisini çok zor bir eser. Çünkü İlgana, eski Türkçe'nin ruhunu yeni Türkçe ile harmanlayarak kullanıyor. Bir örnek verirsem daha iyi anlaşılır; "kutlu olsun" deyisini yabancı bir dile nasıl çevireceğimizden bile emin olamıyorumken, "kut ala" derken yaptığım sözcük oyununu gavura nasıl anlatacağız. Bu yazıyı okuyan kişi kut ne demektir, yeterince kafa yordu acaba? Bu yüzden çevirmesi zor bir iş ama eninde sonunda bu iş olacak. Çevirmeyi ilk düşünüldüğüm diller, doğal olarak İngilizce ve Rusça. İngilizce'yi açıklamaya gerek yok. Rusça'nın nedeni de yine trajikomik; çünkü Türk dünyası henüz kendi arasında Rusça konuşuyor. (Dönence...) Ders konusunda... Elbette denk gelirse Türk Kültür Tarihi üzerine ders vermek istiyorum. Ancak ben edebiyatçı değilim, yazarım. Bu yüzden işin edebi yönüyle ilgili ahkam kesmek de bana düşmüyör. Zaten edebiyatçılardan gerek akademide, gerek gazetelerde, İlgana'ya vermekle oldukları destek, beni bu konuda bir hayli yüreklendiriyor.

*Yıllar sonra yine Beşiktaş'ta fakat bu sefer farklı kimliklerle, birbirini uzun yıllarda tanıyan iki kişi olarak ortaduğumuz masadan yavaş yavaş kalkıyorum. Kendisinin elini sıkıca sıkılığım Özgür Özol'un hem akademik kariyerinde, hem de yazarlık hayatında kendisine başarılar diliyor, bu güzel ve özel röportaj için kendisine teşekkürü bir borç biliyorum...*

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



### Ne okardam

"1984" isimli kitabı tavsiye etmiştim geçtiğimiz yillarda; hatırladınız mı? Bu kitap da hatırlayanlar için gelsin o zaman: Demir Ökcé. İlk olarak 1906 yılında yayınlanan kitap, özellikle edebiyatçı kitle için vazgeçilmezler arasındadır. Konu aldığı demokrasi ilkesi, çok ama çok farklı bir şekilde işleniyor kitapta. Daha çok sistemdeki hatalar ve adaletsizlik üzerine yoğunlaşan kitap, daha önce gözünze batmayan gerçekleri ortaya koymaya çalışıyor. Jack London tarafından kaleme alınan eseri okumanızı şiddetle tavsiye ediyorum.

YARISMA SİTTİ

YARISMA

YARISMA

YARISMA

YARISMA

YARISMA

YARISMA

YARISMA

YARISMA

YARISMA

YARISMA

PARTİ DETAYLARI  
BLUE JEAN KİŞAN SAYISINDA  
bluejean.com.tr  
bluejean.com.tr



20  
Yıl

Digital Dergi Alışverişe Gidiş

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



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

# İlk Bakış

Bayanlar bayar, ilk bakış oyunlarını sayanlar!

**N**öbetçiler! Nöbetçiler! Koşuuun! Yetişinin! Bu ay tam 11 oyun için ilk bakış yazısı yazdık. Dile kolay, tam 11 oyun; hatta Red River için İngiltere'deki yapımcılarla bir röportaj bile yaptık sizler için. "Orman ne güzel, ne güzel..." diyerek dolaşacağımız Red River'da vadilerepusu kurmuş düşmanlara dikkat! Test ettiğimiz oyunun tüm detaylarını röportajımızda bulabilirsiniz. Bu ay

menümüz çok geniş oldu, hepsini burada saymamıza lüzum yok ama merak edenler, içeri girip bakmadan evvel Virtual Tenis 4'ü ofiste herkesin sıradan oynadığını ve beğendiğini şimdiden yumurtlayabiliriz. The Darkness II, LEGO Pirates of the Caribbean oyunları da uzaktan melül melül göz kırptı bize bu ay. Onları da ilgisiz bırakmadık tabii ki. Hadi artık, buyurun içeri...



42

## L.A. Noire

İz bırakmayacaktın dostum, yakalandın! Kelepçeleri getir mifettisi!



50

## Gears of War 3

Xbox 360'ın demirbaşlarından biri daha yolda, üstelik bu kez multiplayer modu almış başını gitmiş.



52

## Dead Island

Zombiler tatilimizi zehir etmeye yeltenirse...

## Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonunu düşürüyor, hangisi çıkıyor...

### Tansiyon Ölçer

**ÇOK DÜŞÜK**

### Tansiyon Ölçer

**DÜŞÜK**

### Tansiyon Ölçer

**NORMAL**

### Tansiyon Ölçer

**YÜKSEK**

### Tansiyon Ölçer

**ÇOK YÜKSEK**

# Operation Flashpoint: Red River

Tacikistan iki süper güç arasında sıkışıp kaldı!

58

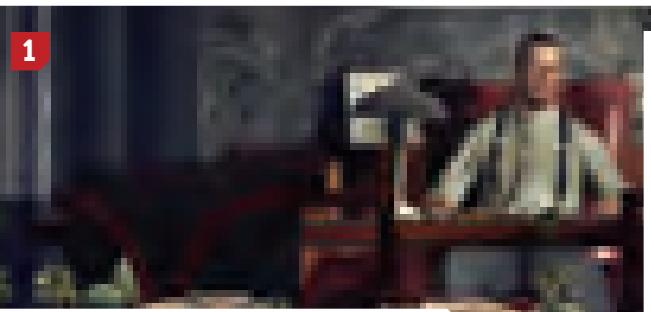


**Yapım** Team Bondi **Dağıtım** Rockstar Games **Tür** Aksiyon **Platform** PS3, Xbox 360  
**Çıkış Tarihi** 17 Mayıs 2011 **Web** [www.rockstargames.com/lanoire](http://www.rockstargames.com/lanoire)

## L.A. Noire

Eski tad, yeniden...

**G**TA'yi düşünün. Silahları azaltın, aksiyonu da biraz kısın. Bir kaçak yerine, bir polis memurunu yönettiğinizi düşünün. Arabalarla binip suçluların peşinden koştuğunuza değil de olay mahalline daha sonradan varan bir polisin rolünde olduğunuzu hayal edin. Başlığı L.A. Noire yazın, kapak için de 1950'lerin kıyafetlerinden birini giyerek poz verin. İmza kısmına da Rockstar Games yazdınız mı, o oyun satacak demektir; kaçarı yok... ■ **Tuna Şentuna**



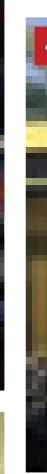
Bu adam kim? Muhtemelen birkaç soru sormak için evine gittiğimiz, potansiyel suçlardan bir tanesi. Belki de bir gözüktü. Belki de bir gemi kazasında kayboldan ve onu aradığımız yıllarda bir emlak kralına dönüşen amcamız... Oyunda bolca insanla tanışacağız, hazırlanın.



Olay mahalli olması muhtemel bir yerdeyiz fakat nedense bir emniyet şeridi çekilmemiş. Oyunda bunun gibi birçok, bol kanlı cinayetle karşılaşacağız. Amacımızsa olay mahallinden ipuçlarını bularak katilé ulaşmak. Mesela bu sahnede, kurbanın arabanın tüm kapıları kapatılyken infilak ettiğini görüyoruz. Yoksa o kadar kan, böyle saçılır mıydı etrafı?



1950'lerin Amerika'sında, bir gece kulübü. Sahnedede Huysuz Virginia, arka planda Ray Charles'in eski orkestrası. Buraya geliş sebebimiz, aynen en baştaki konu gibi birileriyle görüşmek olabilir. L.A. Noire'da, sadece zaman geçirmek için aktivitelere girişmeyeceğiz; oyun bir senaryo doğrultusunda ilerleyecek.



### Tansiyon Ölçer

**ÇOK YÜKSEK**

Rockstar imzası taşıdığı için L.A. Noire her anlamda detaylı bir oyun. Şehirdeki birçok bina, dönemin gerçek binalarından oluşuyor ve hiçbirinin vitrini boş değil. Şehirde yayalar olacak, araçlar olacak. İstediğimiz araca binip istediğimiz yayaya sataşabileceğiz ama bunlar bize ekşi puan olarak geri dönüş yapacak.



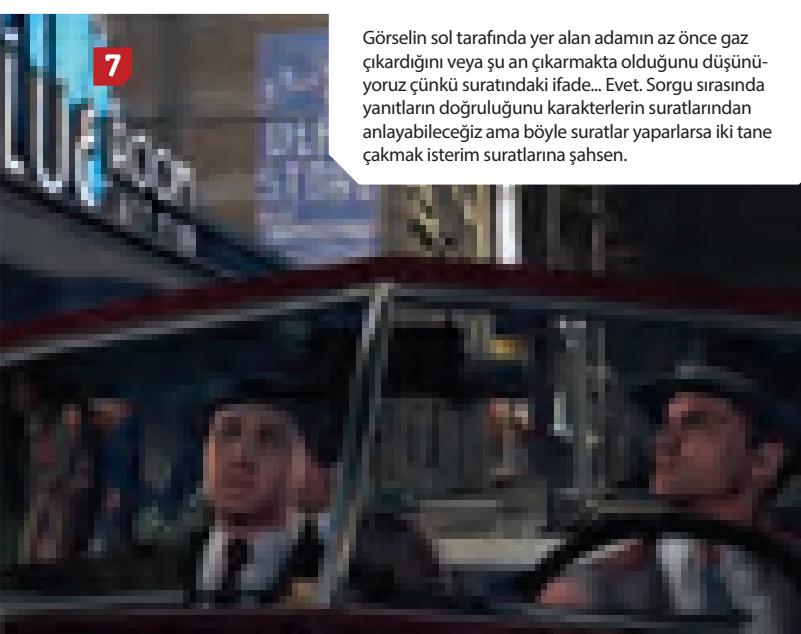
Buna vahşet diyebiliriz ama vahşet anına tanık olmayacağı oyun boyunca. Cinayetin işlendiği yere geldiğimizde, kurbanı inceleme şansımız olacak. Analog stick'i vücudun belli bölgelerine götürdüğümüzde, gamepad titreşim yayacak ve o bölgenin bir ipucuna işaret ettiğini anlayacağız.



Şehir detaylı, iç mekanlar daha da detaylı. Bu barda yaklaşık 120 tane şşe var örneğin; bunu fark etmiş miydiniz? (Otizm belirtilleri.) Barmanın suratındaysa meyzenetten eser yok. Buna bir soru sorsanız, cevap doğru olup olmadığını da okuyamazsınız suratından; öylesine bir odunsuluk...



Sadece mekan gezip soru soracak olsaydık, bu oyunu pek az kişi oynardı. O yüzden oyuna silahlar ve aksiyon da eklenmiş durumda. Bazı arkadaşlarımız sorulanmak istemeyecek elbette ve şiddetçe başvuracak. Biz de boş durmayacağız elbette.



**Yapım** Ubisoft **Dağıtım** Ubisoft **Tür** FPS Platform PC, PS3, Xbox 360

**Çıkış Tarihi** 2011'in üçüncü çeyreği **Web** www.callofjuarez.com

## Call of Juarez: The Cartel

Cartel bir numara en büyük!

**V**ahşi Batı denilince aklınıza ne geliyor? Bazılarımıza için yeriler geliyordur, hani Amerika'lıların kırır kırır kestiği söylenen masum halk. Ya da Will Smith de geliyor olabilir; malum film baya güzeldi Wild Wild West. Fakat aklınıza direk olarak Yahşi Batı geliyorsa bu oyundan uzak durabilirisiniz. Yani en azından aradığınız şey burada değil, ben hemen yardımçı oluyorum. Fakat asıl sorun; yerilerle dolu bir dünya bekliyorsanız da artık bulamacağınız... İlk oyunuyla bizi neye uğradığını şaşırın Call of Juarez, serinin devam oyunuyla düz giden şeritten çıkmaya niyetlenmiş. Nasıl mı? İşte böyle...

### Johnnie Walker

Çok da uzak olmayan bir süre önce basının karşısına çıkan Call of Juarez: The Cartel (CoJ: TC) yapımcıları, bomba gibi bir açıklamaya bizi oturduğumuz evden dışarıya çıkarttılar. Bu, öyle bir haberdi ki bazı ülkelerde deprem niteliği kazandı. Benim içinse son saniyede atılan harika bir tüülügün hırsımla sonuçlanması gibiydi. Efendim CoJ: TC biz oyun severler artı Vahşi Batı'nın o kurak atmosferinden alıp, modern zamana taşıyor. (Var mı yerdinden kalkan? Varsa mail atın. Ben çok üzüldüm vallahee.) Artık her şey modern dünyada geçecek. Yapımcılarla hiç beklemeden devam ettileri açıklama serisinde; "Aldığımız bu karardan gayet mutluyuz. İlk oyunu sevenler bize güvensinler, zaten CoJ: TC yapımı üzerinde çalışan ekip, ilk oyunu yapanlarla aynı kişiler. Sadece birazcık sabır..." gibi bir açıklama yaparak ben haric birçok insanın yüreğine serpmeyi başardı.

Techland'dan yapılan tek mantıklı açıklama ise yeni oyun ile birlikte "Vahşi Batı!", "Vahşi Battı" yapan özellikler üzerinde durulacağı bilgisi. Yani kanunsuz bir hayatın hüküm sürdüğü, silahların her yerde patladı ve özgürlüğün fazlasıyla yaşandığı bir dünyayı gözler önüne sürmeyi hedefleyen firma, sadece çağın değişimini bir anlam olmayacağına da dejiniriyor. Yani önemli olan Vahşi Batı ruhu ve eğer bu açıklama doğrultusunda gelişen bir oyun ile karşılaşırısam; ben bile sevebilirim.

Birazcık daha oyunun içeresine yumulmak istiyorum. Bu tarz durumlarda ilk olarak senaryonu başlamak caizdir değil mi? Söyle ki; bilindiği kadaryola oyuna Amerika'nın güzide eyaletlerinden olan Kaliforniya'nın, Los Angeles bölgesindeki başlayacağımız ve maceramızın Meksika'ya kadar uzanacağı. Yol boyunu yapacaklarımıza birazcık bize kalmış durumda. Genel hatlarıyla; yapılan bir bombalı saldırının sonucunda savaş kararı alan Amerika'ya karşı, bu karar çok sert bulan Meksika hükümetinin direkt savaş yerine, ufak bir birlik kurup işleri haliletmesi dersek, sanıorum senaryoyu kabaca anlatmış oluruz. Fakat dikkat edilmesi gereken bir nokta var ki o da karakterlerin ilişkileri. Ben McCall (Zaten isimden anlayamışım.) oyunumuzun esas çocuğu olacak. Kendisi çok sert bir polis rolünde ve gördüğüm kadaryyla tam bir barzo. (Kimse kusura bakmasın.) İlkinci karakterimiz; Eddie Guerra isimli çok fantastik bir abimiz. Çok hoş bir konuma lisansına sahip olan karakter, özellikle bitmeyen kumar borçlarıyla tanınıyor. Oyunca asıl damgasını vuran uyuşturucu işleri de kendisinde sorulacak gibi gözükyor. Son ve tek dişi karakterimiz FBI agası Kim Evans. Yapılan bombalı saldırının ardından kendisini masa başı işlerden sıyrıp, gerçeklerle yüzleşmeye karar veren karakter, yol boyunca

hep yardımımıza koşacak. Yine de tam olarak bilmediğimiz karanlık geçmiş yüzünden oyun içerisinde ne gibi hinlikler yapacağını henüz kestirmek zor.

### Multi Touch

CoJ: TC ile birlikte gelen yegane özellikte yeni co-op sistemi. Temel olarak istediğimiz zaman girip çıkabildiğimiz multiplayer oyunların en büyük özelliğise; halihazırda olan bir senaryoyu üç kişi beraber oynayabiliyor olmamız. Fakat bu sistemi özel yapan asıl yenilik; her karakterin kendisine özel bir senaryosu olması. Yani co-op mod'a başlarken seçtiğimiz ana karakterin senaryosu ne ise, kalan iki karakter de o senaryoyu takip etmek zorunda kalmıyor. İşin güzelliğiyse bir haritayı üç farklı açıdan oynayabilecek olmamız. Yeni oyunla birlikte geliştirilen saklanma sistemini de unutmamak lazım. Bu yenilik ile rakibimizi saklandığı yere, yağırdığımız mermilerle hapsedebildiğimiz gibi, aynı zamanda da etrafından dolasıp ani ve yan saldırılarda bulunabileceğiz. Grafiklerin bir hayli değiştiğini söylememen sanıyorum gerek yok, herhangi bir ekran görüntüsünden de bunu anlayabilirsiniz fakat asıl gelişen fizik motoru olmuş. Çünkü CoJ: TC ile birlikte yakın dönüş yeniden anlam kazanacağa benzeyen. Özellikle oyunun işleyışı üzerinde çok fazla etkisi olacağına değinen yapımcılar, aynı zamanda bu sistemin halen çalışma aşamasında olduğunu da değindiler.

Techland ise israrla oyunun modern dünyaya uyarlanmasıının getirilerinden bahsediyor. Aslında birazcık haklılar da; çünkü CoJ: TC ileambaşka ve teknolojik silahları da kullanabilir hale geleceğiz. Makineli tüfeklerden tutun da keskin nişancı tüfeklerine kadar uzayan bir yelpaze bizleri bekliyor olacak. Üzerinde digitik digitik gittiğimiz atların yeri, hız tutuklarını ekranları başına bağlayacak arabalar alıyor. Birçok bar ve gece kulübüne de yanı başımızda olacağ CoJ: TC'de, özellikle Meksika çöllerini sayesinde kendimizi bolca o eski Vahşi Batı havasında da hissedebileceğiz.

### Beklenti

Ben ilk oyunu öyle büyük bekłentiler içerisinde beklemiyordum açıkçası ve bu durum ikinci oyun için de geçerli. Ha ne oldu? İlk oyun piyasaya çıkışına Eminönü'ne gidip kendime iki tane oyuncak tabanca artı bir tane de hasır şapka aldım o ayrı. Fakat ikinci oyun ne gibi bir çıkış yakalar kestirmek güç. Yani beni de düşünün; şimdi CoJ: TC için gaza geliresem AK 47 alırm gerekecek... ■ Ertuğrul Süngü



# SimsTR



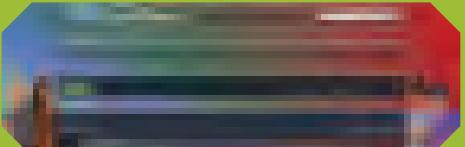
## The Sims 3: Unleashed sürprizi!

The Sims 3 için kaçak dördüncü eklenti paketinin "Generations" olduğunu belli olmasından bir sonraki eklentide hayvanları ve mevsimleri görmeyi umut eden birçok The Sims oyuncusunu üzmüştü. İyi haberse Generations'ın ilk tanıtım filminin yayınladığı gün geldi. The Sims 3: Unleashed, hem PC ve Mac platformları, hem de konsollar (PlayStation 3 ve Xbox 360) için sonbaharda yayınlanacak. Sonbaharın olağan bir eklenti paketi için de uygun bir zaman olması, beşinci eklentinin Unleashed olması olasılığını güçlendiriyor. Unleashed ile The Sims'te evcil hayvan sahibi olmak mümkün olurken, kasabanın doğal hayatına da geyiklerden rakanlara kadar birçok vahşi hayvan eklenecek. Oyunun tanıtım filmine [www.simstr.com](http://www.simstr.com) adresinden ulaşabilirsiniz.



## The Sims 3: Generations görücüye çıktı

Mayıs ayında piyasaya çıkması beklenen, The Sims 3'ün dördüncü eklenti paketi The Sims 3: Generations'ın adı, geçtiğimiz ayarda EA'nın dikkatsizliği sonucu basına sızmış ve adı bir çok kişi tarafından öğrenilmiştir. Geçen aya Generation resmi olarak duyurularak, ilk tanıtım filmi yayınlandı. Sim'lerin hayatlarının belli dönemleri üzerine yoğunlaşacak olan ve oyuna tek bir alanda yenilikler getirmek yerine, oyuna çok sayıda farklı aktiviteyle renkli direk olan paket, oyundaki ana aktivitelerin genelde yetişkin Sim'lere odaklanması probleminin önüne geçmeyi ve oyunculara her yaşı evresinde yeni ve özel deneyimler kazandırmayı hedefliyor. Tasarımlarını indirebilirsiniz.



## SimsTR SimsForum yeni yüzüyle karşınızda

29 Aralık 2003'ten beri aktif olan, Türkiye'deki The Sims oyuncularının buluşma noktası SimsTR SimsForum, üye ve ziyaretçilere daha güzel ve rahat bir forum deneyimi yaşamak için yenilenerek, yeni yüzüyle tekrar kapılarını açtı. SimsForum bünyesinde, The Sims serisiyle ilgili yardım konularının yanı sıra aktif paylaşım ve yaraticılık köşeleri bulunuyor. Üyelerin The Sims'in kullanılabildiği her alanda hünerlerini sergilediği, yarıştığı ve bilgi paylaştığı SimsForum'a bugüne kadar 1.500.000'un üzerinde mesaj atılmış durumda.



▀ Oyunun ne olduğunu bilmem de bu görseli görsel; "Kesin zombili bir oyun daha geliyor" derdim.





**Yapım Naughty Dog Dağıtım Sony Tür Aksiyon Platform PS3**

**Çıkış Tarihi** 1 Kasım 2011 **Web** www.unchartedthegame.com

## Uncharted 3: Drake's Deception

Drake bu kez çöl fırtinasına yakalandı!

Tansiyon Ölçer  
**ÇOK YÜKSEK**

**G**eçtiğimiz ay Uncharted 3 ile ilgili bilgileri birinci ağızdan öğrenmek için İngiltere'deydik. Yapımcılar bize Uncharted 3'ün oynanabilir versyonunu sunduktan sonra Naughty Dog stüdyolarını taşımak zorunda kaldıklarını ve geliştirme aşamasında birtakım sıkıntılardan yaşadıklarını açık yüreklikle paylaştılar. Ta Kaliforniya'nın Santa Monica şehrinde Avrupa'ya, bizim yanımıza kadar gelen yapımcılarla epey dertleştiğim ve Uncharted 3'ün oynanabilir ama bitmemiş versyonunu izlemeye başladık, hem de üç boyutlu gözlüklerimizi takarak. Hazır yapımcılar misafir olarak onca yoldan gelmişken onları sıkmadan, üzmeden ağızlarından Uncharted 3 ile ilgili bakkaları tek tek aldıkt ve damıtıp safastırıldıktan sonra tek atımda yutulabilir hap haline getirdik.



■ Drake, James Bond'un takım elbisesi giyip Frodo'nun yüzüğünü boynuna asarsa...

Aslında adettendir, bir oyunun üçüncüsünü anlatmaya başladığınızda ilkinin devasa ormanlarda geçtiğinden, ikincisinin bize görsel bir cümbüş sunduğundan falan bahsetmek gereklidir ama biz doğrudan Uncharted 3'teki çöl dalalımlı. İngiltere'de gördüklerimiz karşısında dibimiz düştü dersek çok da doğru olmaz. Bu kez çöl teması oyuna başarılı bir şekilde yedirilmiş ama görsel açıdan ikinci oyundan çok öte bir şölen veya şasaaltı animasyonlar göremedik. Ateşler yüzünden devrilmen duvarlardan, çöken zeminlerden kaçan Drake'in birkaç yeni hareketi gözümüzre çarptı lakin baştan aşağı taze grafiklerden bahsetmek mümkün değil. Bildiğiniz ya da yeni öğreneceğiniz üzere Uncharted oyunlarında karakter animasyonları "motion capture" teknigiyle oyuna aktarılır ve bu sebepten ötürü Uncharted oyunlarında karakterlerin hareketleri göz okşayıcıdır.

Uncharted 3'te çölün dışında geçen sahnelerde de bu gerçekçilik suratınıza bir tokat gibi çarpıyor. Bir de bar kapısı gibi bir yerden ara sokağa açılan yerde dangalağın birisi Drake'ye bir tokat çarpıp yere yıkıyor ve saçlarına aklar düşmüştür. Victor'un yanında madara ediyor. James Bond vari bir takım elbise giyen Drake'in böyle salon çocuğu gibi patlanmasına anlam veremem-

den sarışın Kate karakteri araçtan inip Sir Francis Drake ile bağlantısı olan yüzüğü Drake'in boynundan zorla alıyor (Bkz. Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi, Gollum'un Frodo'nun boynundaki yüzüğe saldırdığı sahne.) Tam adı Katherine Marlowe olan bu kadın, 400 yıldır gizlice faaliyetler yürüten Kraliçe Elizabeth'e bağlı bir yapılanmanın üyesi ve Drake'i kesinlikle sevmiyor. İngiliz soylusu kıvamındaki görüntüsüyle yeterince sinir bozucu olan bu kadını biz de sevemiyoruz. Öğrendiğimize göre Kate ile sık sık karşılaşacağız (Birebir veya anlatımla,) ve büyük ihtimalle oyunun sonunda da onu durduramız gerekecek. Ne yapalım, başa gelen çekiller. Yapımcıların ağızından öğrendiğimiz kadarıyla Uncharted 3'te Kate dışında daha evvel hiç karşılaşmadığımız yeni karakterler de yer alacak. Tek tek kimlerin yer aldığı detaylı olarak açıklanmasa da yeni yüzler görmek güzel olacak.

Basin konferansında Uncharted 3 ile ilgili tüm sunumu 3D gözlüklerle üç boyutlu olarak görme şansı elde ettik ve Sony'nin daha çok 3D TV satabilmek için PS3'e özel oyun geliştiren firmaları 3D için epey bir sıkıştırduğunu gözlemledik. Sony'nin yapımcılar üzerindeki bu baskısı, Uncharted 3'te olumlu sonu vermiş ve oyundaki üçüncü boyut ve derinlik hissi Killzone 3'ü aratmayacak cinsten olmuş. Son olarak 16 yaş sınırı bulunan Uncharted 3'ün silahlı çatışmalar açısından daha bir doyuruğu olacağını öngörüyor ve yazımıza noktayı koyuyoruz. Bakın koydum. ■ Ahmet Özdemir



Mayıs'ta kapalı beta testi ve  
Temmuz'da Türkçe dil desteği ile  
birlikte sizlerle buluşacak!

**KARMA**  
ONLINE



**Yapım** PlatinumGames **Dağıtım** Sega **Tür** TPS **Platform** Xbox 360, PS3  
**Çıkış Tarihi** 2011'in üçüncü çeyreği **Web** [www.anarchyreignsgame.com](http://www.anarchyreignsgame.com)

## Anarchy Reigns

I am an anarchist!

### Yakın Dövüş

AR, içerisinde bulunduracağı karakterlerin çeşitleri, daha önce görülmemiş boyutlarda olacak. Özellikle karakterlerin yakın dövüş silahları kelimenin tam anlamıyla harika olacak!

Oyun türleri kendi aralarında kesin çizgilerle ayrırlırdı, en azından bir zamanlar bu böyledi. Fakat günümüzdeki oyun yapımcıları olabildiğince türleri birbirlerine yaklaşımaya, bir tür bir başkasıyla harmanlamaya çalışıyorlar. Bu duruma en güzel örnekse geçtiğimiz ay piyasaya çıkan Dragon Age 2 isimli oyun olacaktır. Pek tabii yapımcılar bu sistemi de uzun zamandır kullandıkları için, artık yavaş yavaş tıkanmanın eşiğine gelmiş bulunuyorlar. Yine de oyun yapısının tikandığı yegane nokta olan MMO'lar kadar hiçbir oyun türü acı çekmiyor. Sürekli benzeri hikayeler, sürekli aynı oyun yapıları, bitmek tünmek bilmeney oyun sorunları derken artık oyunculuk günümüzdeki halini almış durumda. Biz ise son olarak 2003 yılında yapılmış bu efsanevi oyun deneyimi değişiminin yeni ayağını bekler duruyoruz. Anarchy Reings (AR) ise bize bu konuda yardım edecekmiş gibi görünüyor ama yine de çok inanmamak lazımlı...

### Kaliteli background

AR hakkında birçok dedikodu mevcut piyasada ama beni yıldıramazlar, çünkü ben anlarımlı! Oyun genel hatlarıyla TPS türüne bir örnek teşkil edecek şekilde tasarlanıyor. Uzun zamandır adam gibi bir TPS oynamadığımızı düşünürsek - Ah ah Bayonetta! - AR şimdilik bir nevi ilaç gibi görünüyor gözüme. Yapımcı koltuğundaysa Okami, Vaquish ve Madworld gibi yapımlardan tanıdığımız Atsushi Inaba oturuyor. Yönetmenlik için seçilen Yamanaka ise daha önce Madworld, God Hand ve Resident Evil 4 gibi projelerde çalışmış bir ağıbeyimiz. Bu bilginin işliğinde neyi beklediğimizi daha iyi göreceğinizi sanıyorum çünkü iki isim de birbirinden kaliteli...

Birazcık oyun yapısından bahsedeyim sizlere ama önce sürpriz kısmından başlayacağım, yoksa bütün heyecanı kaçar. İlk olarak değişimekte fayda var ki AR'nın online yönüyle önde planda olacak bir oyun. Şimdi TPS dedim, bir de online dedim diye dudaklar büükmesin; az kaldı şurada dondurma mevsimine! Bu öyle bildiğiniz TPS oyunlarından olmayacağı, kıldırımayın beni! Yapımcıların dediğine göre; "Şöyleden düşünün; rakibinizi elinize geçirdiğiniz andan itibaren, döve döve Avustralya'dan, dünyanın öbür ucuna götürebileceksiniz" yani bilmem anlatabiliyor muyum? Anlatamadığımı düşünenler için durumu birazcık daha açıymış. AR'de bildiğimiz ya da alıştıralmışım

Tansiyon Ölçer

**NORMAL**

Etkileşimler sadece karada olmayacağı. Aynı zamanda yükseklerde de birçok etkileşim içerisinde olacağız.

İlk olarak karakterlerin dizaynlarındaki özenle dikkat çekmek istiyorum. İkinci olarak ise yakın menzilli silahlara bir örnek; Katana.

Çevre etkileşiminde son nokta, sanıyorum bu oyunda olacak. Baksanızı nasılda yıkılmış her yer...

Şekilde silahlara arkasına sıçınıyoruz. Bizim isimiz daha çok yumruklarımızla; yani oyun boyunca yapacağımız her şey yakın dövüş adı altında vuku bulacak. Hal böyle olunca aklı onlara farklı soru geliyor ama merak etmeye; yapımcılar en azından bir kısmını çoktan yanıtlamış durumda. Oyunun multiplayer deathmatch mod'undan başlamak istiyorum öncelikle. Bu mod sayesinde içerisinde bulunduğu alanın her metrekesinde birbirimizin kafasını patlatabileceğiz. Bütün oyuncuların birbirleriyle savaşıkları mod esnasında, her oyuncu en yüksek puanı toplamak için çabalayacak. Pek tabii herkesin tek olduğunu belirtmem gerekiyor yok sanıyorum? Evet, bu oyun modunda ve oyun genelinde her oyuncu tek başına mücadele edecek. AR aynı zamanda çok hızlı bir oyun yapısı sunmaya hazırlanıyor. Yani birçok şey fazlasıyla peş sıra meydana gelecek, bu yüzden oyuncuların AR'ye alışması birazlık zaman alacağı benziyor. Karakterlerimizin yaptıkları hareketlerin hızı aynı zamanda oyun içerisinde yapılabilecek olan kombolar da bir anlamda dile getiriyor. Fazlasıyla combo bulunacak olan AR'ye bir de bitirici vuruşlar eşlik edecek. Hem görSEL anlamda oyuna tat katabacak olan bu hareketler, aynı zamanda da karakterlerde özgü olacaklar.

AR'nın bize sunduğu dövüş alanları oyle ring havasında olmayacağı. Tam tersine; en küçük arena bile çok büyük olacak ki yapımcıların üzerine bastığı sonsuz ve ucu buçağı olmayan dövüşler gerçekleştirebilinsin. Genel olarak bulunacak bir haritaya ek olarak tasarılanan açık PvP alanlarının büyük olmasının tek amacı tabii ki sadece geniş yerler olmaları değil; aynı zamanda geniş alan üzerine bol keseden bina, eşya ya da tutup fırlatabilecek maddi konması. Şu ana kadar verilen bilgiler arasında en çok dikkat çeken durumlardan bir tanesi yine rakiplerimizin yakasından tutabilmemiz. Kendisine yaptığımda rakibe envai çeşit hareketi yapabiliyor olacağız. Bu durum da yine içerisinde bulunduğu alanın nimetlerini gözler önüne serecek. Çünkü kendini tuttuğumuz gibi fırlattığımız düşman kişi, etrafındaki binalara çarparak fazladan zarar görebilecek ya da kendisini bir yandan tutarken, bir yandan da yumruk

manyağı yapabileceğiz.

Eğer kafanızda Bayonetta gibi bir oyun canlanıyorsa, hemen bu rüyayı silin. Çünkü yapılan açıklamaların başında; "AR, Bayonetta'ya benziyor gibi görünüyor ama kesinlikle çok daha farklı bir yapıp olacak" ibaresi bulunuyor. AR'yi bir dövüş oyunu olarak nitelleyebiliriz ama birden çok düşmanla yapılan savaşlar baz alındığında durum biraz daha farklılaşıyor. Oyunda yer alacak karakterlerse şimdiden belirlenmiş durumdalar. Hikayenin esas oğlu Jack isimli ve elinde elektrikli testere taşıyan bir karakter olacakken, MadWorld'den çıkışmış iki karakter de isimlerini AR listesine yazdırmayı başardı: Matilda ve Blacker Baron. Zero ise elinde taşdırdığı iki katanası ile şimdiden oyuncuların dikkatini çekmiş durumda. Firmaya AR'de yer alacak karakterlerin bütün detaylarını vermektan olabildiğince kaçıyor.

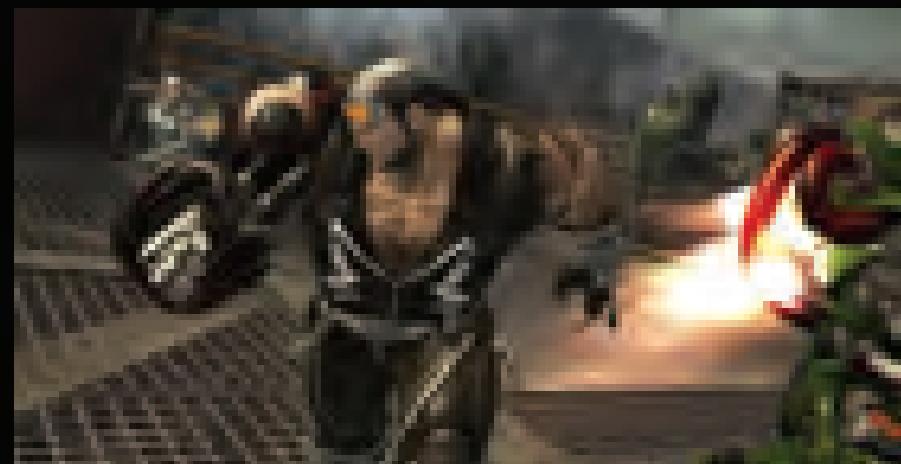
Oyunda kullanılacak olan grafik alt yapısı bir hayatı kuvvetli olacağa benziyor. Yapımcılar çevremizdeki bütün objeleri iletişim halinde olabileceğimizi ve bu objeleri aktif olarak kullanabileceğimizi söylüyorlar. Özellikle yıkılan köprüler ve binaların olacağı bu kariotik ortam, şimdiden beni meraklandırmış durumda. Bir de halihazırda bulunan arenalara bir anda gelen

Tsunami'ler ya da denizden çıkan yaratıklar gibi üçük oluşumlar eklenince de insan bu oyunu beklemekten başka bir şey yapamıyor.

AR'in en çok gözü batan yönü olan multiplayer coop mod'un yanında, bir de takım arkadaşınızla üzermeye gelen yaratık dalgalarını yok etmeye odaklılananız survival mode bulunuyor. Bilgisayar tarafından kontrol edilecek olan yaratıklar ne derece kaliteli olur bilinmez ama hepsini dövmek,ambaşa bir tat verecektir eminim ki. Her tur daha da güçlenecek olan yaratıklar arasındaysa an itibarıyle bilinen: Lizard men'ler ve elliinde büyük makineli tüfekler tutan askerler en çok ilgi çekenler arasında.

### Dayak!

Tek kişilik senaryosu da olacak olan AR, her ne olursa olsun multiplayer opsyonlarıyla var olacak bir oyun olma yolunda emin adımlar atıyor. Yapımcı ekibi ziyadesiyle kaliteli olan oyundan ciddi anlamda bir beklentim yok ama beraberinde getirdiği yenilikleri görmeden de bir şey diyemeyeceğim. Malum ateş etmek her zaman zevklidir ama yakından adam dövmek... Bilemedim doğrusu... ■ Ertuğrul Süngü





## Oyunu Deneme Şansı

Maalesef oyunun çıkış tarihi sonbahara ertelendi ama Epic Games, yakın bir zamanda sizin de oyunun multiplayer kısmını test etmenize olanak tanıyacak. Nisan ayı içerisinde oyunun multiplayer demosunun yayılmasına bekleniyor ve eğer olursa şu an birçok oyuncunun beta testinde savastığı haritalarda siz de savaşıabileceksiniz.

**Yapım** Epic Games **Dağıtım** Microsoft **Tür** Aksiyon Platform **Xbox 360**

**Çıkış Tarihi** 20 Eylül 2011 **Web** gearsofwar.xbox.com

## Gears of War 3

Multiplayer çılgınlığı!

**T**ek kişilik senaryo hakkında konuşmayaçım çünkü olacak olan şu: Koşacağız, ateş edeceğiz, siper alacağız ve oyunun sonuna doğru, emin adımlarla ilerleyeceğiz.

Epic Games'in asıl amaçladığısa daha iyi grafikler, daha iyi bir oynanış değil; multiplayer alanında oyununun lider konumda olmasını istiyor ve hatta bunu sağlamak için oyunun çıkış tarihini bir altı ay kadar ileri attı.

Biz de bugün burada, tek kişilik bölümü bir kenara bırakıp multiplayer heyecanına adın atacağız. Bakalım bu yılın sonunda, internet faturamızı hangi oyun şashirecek. (Eski olsa böyle derdik; şimdi neyse ki bu dert kalktı gitti.)

### Bağlan hayata

Gears of War serisinin ayakları her zaman yere sağlam bastı. İlk oyun bomba gibiydi. İkinci oyun da keza öyle. Ne var ki



Tansiyon Ölçer

**ÇOK YÜKSEK**

ikinci oyunun multiplayer kısmı biraz "tırt"ti. Neden diyecek olursanız, sunucu sorunlarıvardı deyip işin içinden çıkabilirim. Zaten Türkiye'de yaşıyoruz, zaten sunucular her zaman bizden uzakta, bir de bunlar işlemeyince, konsept tamamıyla çıktı. Epic Games, bu sefer sağlam bir atılım yapıyor ve dedicated sunucuları devreye sokuyor. Tabii ki bunlar Epic Games'in kontrolünde olacak ama önceki gibi sıralar bekleyip bekledikten sonra bir de oyundan düşüp sınır krizi geçirmeyeceğiz. Sunucularda, sorumlu kişi olarak gözüken oyuncu oyundan bir nedenle çıkışa sunucu patlamayacak. Onun yerine bir başka oyuncu bu görevde atanaçık ve oynamakta olan oyun sektörde uğramayacak. Aynı şekilde, dediğim sunucularda oynuyor olduğunuz için bir takımın daha iyi ping'e sahip olması, diğer takımın da bu yüzden eziliyor olması mevzusu ortadan kalkacak.

### Alemin kralı

Şu an beta aşamasında multiplayer oyunlar oynamakta ve insanlar çok memnun. Bu memnun kişilerden öğrendiğimiz kadarıyla, oyunda yepyeni haritalarımız var. Örneğin Checkout. Yıkılmakta olan bir alışveriş merkezi burası ve sıkışık bir oyun alanı sunuyor. Thrashball ise şimdiden çoğu oyuncunun favorisi. Bu dağınık stadyumda uzun menzilli silahlarınızı rahatlıkla kullanabiliyorsunuz; yalnız eğreti duran skor tablosunun altında bulunmamak gerekiyor zira serseri bir kurşun, o koca panoyu kafaniza yıkalabilir.

Oyun modlarında da elbette değişiklikler mevcut. Artık Guardian ve Submission adında iki bölüm yok. Bunlar Capture the Leader adındaki bir modda birleşmiş. Bu modda, oyuncular iki takıma ayrılıyor ve her iki takımın da bir lideri bulunuyorlar. Amaç, takım liderini tutsak etmek ve buna 30 saniye boyunca devam etmek. Tutsak durumunda olsa, liderin de eli armut toplamıyor. "B" tuşuna zamanında basmak, ona birkaç saniye kazandırıyor ve hatta onu tutsak eden oyuncu yara almaya başlarsa kendisini tutsak durumundan kurtarabiliyor. Bu modda lider konumunda

## Yeni Silahlar

### ■ Sawed-off Shotgun

Bu silahı ya seveceksiniz ya da nefret edeceksiniz. Aslında bildiğiniz pompalı tüfek ve bu yüzden de hem yavas, hem de odun gibi ateş ediyor; hassaslığı arayan avucunu yalar. Bunlara karşı çok güçlü bir silah ve düşmanınız yeterince (Bayağı burnunun dibine girmeniz gerekiyor.) yaklaşırısanız, onu paramparça edebilirsiniz.

### ■ Pendulum Lancer

Makineli tüfeğin altına bıçağı takın, olsun size oyundaki en acayıp silahlardan bir tanesi. Bu silah garip; çünkü "B" tuşuna uzun süre bastığınızda, karakteriniz Amerikan Futbolu oyuncusu gibi koşmaya başlıyor ve önüne çıkan kocaman bıçağı saplıyor. Koşarken nasıl vurulmayacağı sizin fark edenler sizden nasıl kaçmayacak, bunları ancak oynarken göreceğiz.

### ■ Oneshot

Sawed-off Shotgun kadar zor kullanılan bir başka silah da Oneshot. Adından birkaç şey anlıyoruz. Bu silah, rakibini kesinlikle öldürüyor ama bunu yapmak için de tek şansınız var. Oneshot çok ağır bir tetikçi tüfeği; hem ağır ateş ediyor, hem ağır doluyor, sadece tek bir yakınılaştırma seviyesine sahip ve çok ses çıkartıyor. Yani vurdunuz vurdunuz; yoksa bilin ki Azrail'le tanışan taraf siz olacaksınız...

olan oyuncuların, diğer oyunculara göre taktiksel alanda birtakım üstünlükleri de bulunuyor. (Düşmanların yerini görebilmek gibi.)

Yeni King of the Hill, eski modun Annex ile birleşmiş hali.

Bulundığınız haritada, sürekli yer değiştiren dairelerin içinde durmaya çalışıyor ve puan toplayorsunuz. Bu sırada da kendinizi savunmaya çalışıyorsunuz ama eninde sonunda ölüyorsunuz. Neyse ki oyuna yeniden girdiğiniz bölgeler de değişim gösteriyor ki "kamp kurma" olayına mahal verilmesin.

Daha önce görmemişiz ama birçok oyundan aşina olduğumuz Team Deathmatch'de sonunda Gears of War'da karşımıza çıkıyor. Burada da her takım 20 canla oyuna başlıyor ve her ölen oyuncu, 20 candan bir tane eksiliyor. 20 can da bittiğinde, karşı takım bir puan kazanmış oluyor. İki puan kazanan takım da o oyundan birincisi sayılıyor.

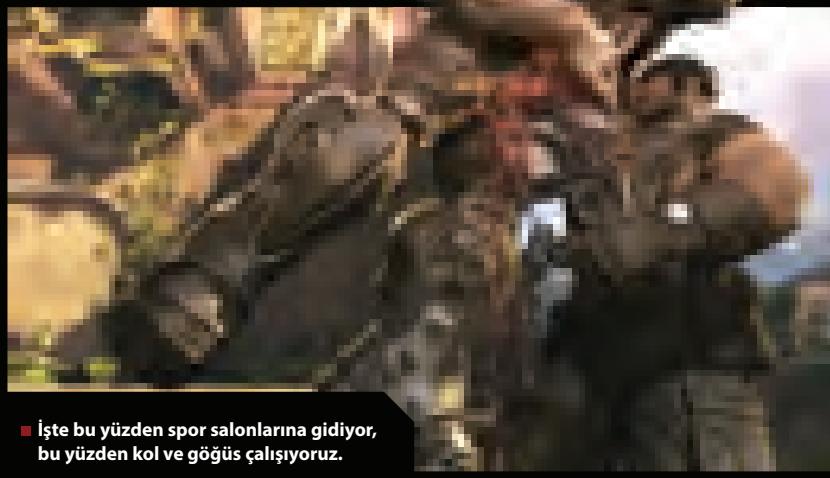
### Ağır ve sağlam

Oynamıştık birtakım ufak değişiklikler yok değil. Karakterler artık daha sağlam basıyor yere ve ancak "X" tuşuna basılı tutarak yerden silah alabiliyoruz. (Yaralanmış birini ayağa kaldırırayım diye yanılışlıkla silah alma durumu ortadan kaldırıyor.)

Kazandığımız tecrübe puanlarıyla yine seviye atlıyoruz ama bu defa "ribbon"lar da oyunda yer ediyor. Bir bölümde artarda beş kişiyi öldürdünüz, ilk kani siz döktünüz veya tetikçi tüfeğyle 25 tane headshot yaptınız... Tüm bunlar değerlendiriliyor ve size bir isim olarak dönüş yapıyor. Ayrıca bu tip başarılarınız sürekli arkadaşlarınızla karşılaşılmaya sokuluyor ve onlara karşı bir üstünlük elde ederseniz, bu durumdan anında haberiniz oluyor.

Tek kişilik oyun bir yana, bu defa Gears of War'u satın aldığınızda, yanında Xbox Live aboneliği de satın almak isteyeceğinizden emin olabilirsiniz. Her şey şimdiki haliyle kalsa, cıtası eksik olmasa bile, multiplayer alanında son derece başarılı bir oyuncu olmuş sayılıyor Gears of War 3. Söylediği demeyin...

■ Tuna Şentuna



■ İşte bu yüzden spor salonlarına gidiyor, bu yüzden kol ve göğüs çalışıyor.



**Yapım** Techland **Dağıtım** Deep Silver **Tür** FPS Platform PC, PS3, Xbox 360

**Çıkış Tarihi** 2011'in son çeyreği **Web** www.deadisland.com

## Dead Island

Öcüler geliyor!

Bir şey soracağım. Öcü nedir yahu? Yani bildiğimiz öcü. Aslında bilmediğimiz öcü. Hiç ölü gören var mı aranızda? Ben görmedim mesela ama ilk defa 11 yaşımında tatil için Türkiye'ye gelip köyümüzde bir arkadaşım korku dolu gözlerle bana "Banyoda ölü var!" dedi. İlk defa o zaman takıldı bu soru aklıma. "Ölü mü? o ne ki?" diyerek gittim, baktım, banyodaki küvete, içine, dışına, deliğine, duş perdelerinin arasına, hiçbir şey yok. Ölü diye tam olarak ne aradığımı da bilmediğim için ölü pat diye karşıma çıksa anlamayacağım o olduğunu. "Banyoda ölü möcü yok Selen! Hem ölü nasıl bir şey ki?" diye sordum. "Ölü işte, bildiğin ölü dedi!" O gün bugündür hala bilmem ölü nün ne olduğunu. Aranızda bilen varsa bana mail atıp bilgi verirse hem beni mesut bahtiyar etmiş, hem de cahilliğimi gidermiş olur. O dönemler Türkçe'ye pek hakim olmadığımızdan "ölü" kelimesini arkadaşımın uydurduğu düşündürüyordum; ta ki Sezen Aksu'nun bir parçasında "Sonra öcüler yer seni" diye bir cümle duyana dek. Aaa, ölü varmış demek, en azından öyle bir kelime varmış, Selen kendi uydurmamış ölüyü. Hem koskoca Sezen Aksu dediğine göre, ölü insan yiye bir mahluk olsa gerek. Hani bizim yurtdışında zombi diye tabi ettiğimiz türden, insan yiye mahlulkardan.

Bazı kesimlerde bunlara hortlak falan denilse de zombiler esasında ithal öcülerdir.

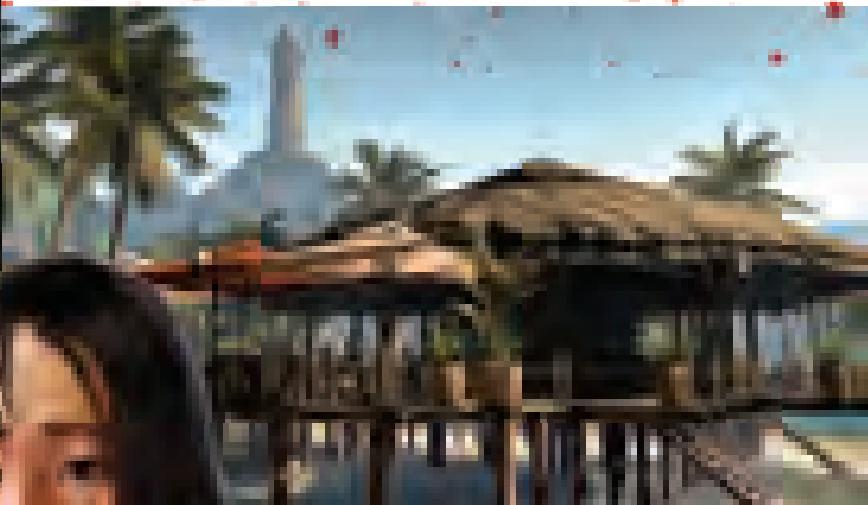
### Ve karşınızda bikinili zombiler!

Dead Island oyununda çocukların öldürülmesi tabusu yıkılıyor. Tanıtım videosunun başında ya da video tersten geri sardığı için bakış açısına göre videonun sonunda küçük bir kız çocuğu zombiler yüzünden babası tarafından camdan aşağıya atılıyor. Bu video bazı kesimler tarafından çocuklara yönelik şiddet olarak algılanmadan büyük tartışmalara yol açtı. Bugüne kadar Silent Hill gibi psikolojik öğelerle oyuncuların bilincaltını kurcalayan korku oyunları gördük, Resident Evil gibi aksiyon dolu korku oyunları gördük, Fatal Frame gibi dramatik korku oyunları da gördük. Zombilerin envai çeşidiyle cebelleştik. Alone in the Dark'taki gibi ağır çekim hareket edeninden tutun da Left 4 Dead'dekiler gibi olimpiyat koşucusuna modunda koşanın kadar görmemişim zombi çeşidi kaldı. Bugüne kadar karşılaştığımız zombilerin çoğu bizi eğlendirdi, hatta Forbidden Siren'dakiler bile ama bu kez, belki de bir ilk gerçekleşeceğe ve zombiler bizi üzeyecek. Hem de kalbimizi derinden yaralayıp belki de ilk defa gözümüzden yaşların süzülmesine sebep olacak. İnsanın tatili zehir edilir de bu kadar mı edilir? Hiç mi insaf kalmadı sende ölü kardeş? Azıcık da mı acıma hissi yok zombi ağabey? Cevap verin utan bana? Hiç mi

### Sansür



Çocuklara yönelik şiddet içeriği yönündeki tepkilerin yanı sıra Dead Island'da bir tepki de ABD'den geldi. Logosundaki ağaç asılı olan adam yasaklıdı ve bunun üzerine yapımcı Techland, apar topar ABD'ye özel ve kimsenin asılı olmadığı farklı bir Dead Island logosu tasarladı.

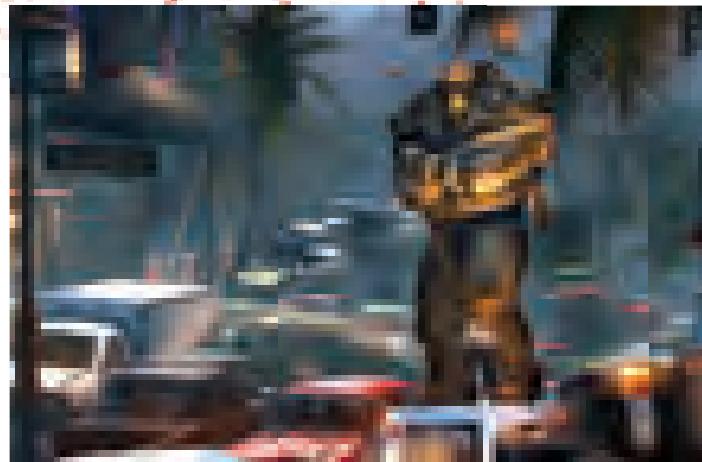


vicdanınız sizlamedı kızımı ısırken? İçinizde zerre kadar da mı insanlık kalmadı? Eşimi ve kızımı ısırken hiç düşündünüz mü bu garibanların da bir kocası, bir babası olabilir ve eline geçirdiği baltayı bize monte edebilir diye? Ama ne gezer sizde ölüm korkusu! Siz zaten ölmüşünüz. Pis hortlaklar! İşte Dead Island tanıtım videosunu izlediğimde ağızından dökülen ilk cümleler ve zombilere ilk tepkilerim bu yönde oldu. 18 yaş sınırı bulunan oyun, olayın duygusal boyutu ön plana çıkarmayı başarmış.

**Sessiz olun yahu, dinlenmek için geldik bu adaya!**

Oyun mekanizması olarak Dead Island, "hack and slash" kategorisine koyabileceğimiz bir zombibicme oyunu. Tropik bir adaya tatile gelenlerin hayatını zehir eden kan emici hortlaklardan nasıl oluyorsa dört kişi kurtulmayı başarıyor. Daha önceden bir otel görevlisi olan Xian Mei, sörfçü olan Logan, eski hip-hop sanatçısı Sam B ve mesleği henüz açıklanmayan Purna olmak üzere dört farklı karakterden birini seçebiliyoruz. Dört karakterin yolu oyunda kesiliyor ve işbirliği yaparak hayatı kalmaya çalışıyorlar. Her karakter kendine has bir sınıfı temsil ediyor. Dead Island'daki sınıflar Leader, Tank, Assassin ve "Jack of all trades" olarak tanımlanmış. Oyunda ilerledikçe yeteneklerinizi geliştirebilecek ve yeni saldırlılar öğrenebileceksiniz. Bu bağlamda oyuna bir tutam RPG ögesi serpiştirmiş yapımcı biraderler. Oyundaki silahlar genellikle beyzbol sopası, balta, çekiç, döner briçagi, keser, musluk borusu gibi gündelik hayatı etrafına bulabileceğiniz nesnelerden oluşuyor. Kurşun saçabileceğiniz silahlar da var ama ağırlıklı olarak sıradan silahlar kullanıyor. Sonuçta tropik bir adaya tatile gitdiyoruz, Birleşmiş Milletler'in askeri kampına değil. Siz adaya tatile gittiğinizde etrafta roketatar, dürbülü tüfek falan buluyor musunuz? Şanslısanız etrafa olmuş olan bir polisin tabancasını ve bir avuç dolus mermi bulabiliyorsunuz ama yapımcılar oyunda ilerledikçe çifte namlulu av tüfeği gibi silahlar da alabileceğimiz şimdiden yumurtalar. Kullandığımız yakın dövüş silahları da zombi kestikçe köreliyor ya da deform oluyor. Bu yüzden onları alıp tamir ettirmeniz gerekiyor. Yine oyun sırasında bazı silahları kendiniz üretebilmeniz için etrafta bulacağınız proje taslağını kullanabileceksiniz. Etraftaki kabloları, pilleri ve bantları alıp bir ölüm makinesine dönüştürmek sizin yaratıcılığınızı kalyor.

Görsel yönden Dead Island, bir Resident Evil 5'teki kadar detaylı görünmese de ambiyans çok başarılı.



Bikinli kızlarla dolu halde görmeye alıştığınız plajda tam bir kaos hakim. Şezlonglar kana bulanmış, her taraf cesetlerle kaplı. Sahil güvenlik birimleri ölmüş, gözlem kulesinden kan damlıyor, organ parçaları sarkıyor. Adanın her yeri zombi kayníyor, zombileri atlatıp karşı yakadaki deniz fenerine ulaşmamız gerekiyor. Yolculuğumuz esnasında farklı tipte zombi kardeşlerle hazır neşir oluyoruz. Enfeksiyon kapmış, yavaş hareket eden zombilerden, Speedy Gonzalez gibi koşanına, hatta intihar komandosu modunda patlayabilen zombilere kadar geniş bir yelpaze mevcut. Tüm bunların yanı sıra Dead Island'da boss zombilerin de olacağı belirtildi. Oyun, sizin zombilerle yüzleşmeden süreli kaçmanızda izin vermiyor, karakteriniz kısa süre içinde yoruluyor ve soluklanana kadar da zombiler yanınızda bitiyor. Bulletstorm'daki kadar etkili olmasa da Dead Island'da yanınızda gelen zombilere tekme atabileceksiniz; hatta bazlarını yere yatırıp kafasını domates ezer gibi ezebileceksiniz. En son Dead Space 2'de başarılı bir örneğini gördüğümüz "yerdeki yaratığın üstüne basma" olayı Dead Island'da da kullanılmış. Oyun esnasında kamyon gibi bir araç kullanmamız da mümkün olacak. Bu sayede adada hayatı kalmış insanları toparlayıp deniz fenerine hep birlikte gitme yolunu hızlandırmış olacağız. Hikayesi uzaktan klişe görünse de atmosferini gayet başarılı bulduğumuz Dead Island, dramatik korku öğeleri barındıran RPG elementleriyle bezenmiş tipik bir zombi oyunu.

#### Korku, ekranlardan evlerinize taşacak

Tanıtım videosuyla büyük sansasyon yaratan Dead Island, hiç tanınmamışken bir anda oyun camiasının gündemine oturmuşa baþardı. Bu ayki LEVEL DVD'de de bulabileceğiniz Dead Island tanıtım videosu, çocuklara yönelik şiddet içeriði için ciddi tepkiler aldı. Yapımcı kanadından gelen açıklamalarda baba karakterinin kızını refleks olarak penteren diþari fırlattığını ve zaten o sahnedeki diğer bireylerin de ölüðüne dikkat çekiliyor. Peki Dead Island korku oyunlarını eski şaşalı günlerine döndüreblecek mi? Bunu hep birlikte bekleyip göreceðiz. ■ Ahmet Özdemir



# **2 Video eğitimi 7 TAM SÜRÜM HEDDİ**

# HE DYE

DVD

#### **Ways to Work**

Ottoman Geographical Expeditions

卷之三

100

A close-up photograph of a blue Vaseline container with a white lid, positioned next to a red and white striped box of Ritz crackers.

# CHIP

## **internetten zengin olur**

### **Hand tablet PCT**

**TÜRKÇE TUTKUNLARI**

ein passende nur wählen!

九五：有孚惠心勿

[Tech Education Diffusion](#)

Top 1000 German DVDs

MİSAH SAYISI BAYİLLERDE KALDIRMAYIN!





**Yapım** Traveller's Tales **Dağıtım** Disney Interactive Studios **Tür** Aksiyon / Adventure  
**Platform** PC, PS3, Xbox 360, PSP **Çıkış Tarihi** 10 Mayıs 2011 **Web** [videogames.lego.com](http://videogames.lego.com)

## LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game

Aye!

**C**ocukluğumuzun zihin açıcı vitamin deposu LEGO'lar oyun dünyasını bir sevdiler ki sormayın. Yani zaten oyun dünyasının temel taşlarıydı, söküp çıkarıp oynuyorduk işte, şimdilerdeyse bildiğimiz oyun sisteminin içine "cuk" diye oturdular. Star Wars'u, Harry Potter'ı, Batman'ı, Indiana Jones'u derken 1997'den beri sürekli karşımıza çıkmıyorlar. Fena da olmuyor hani, gayet eğlениyoruz aslında. Sizi bilmem de bu yeni gelecek olan Karayıp Korsanları beni pek bir heyecanlandırdı. Jack Sparrow'un kalbimde yeriambaşka, hadi bir bakalım o halde neler varmış bu oyunda.

Hazır LucasArts dinlenmeye çekilmişken, bu kez Disney Interactive Studios ve geliştirici firma Traveller's Tales el ele vermiş, onca LEGO oyunundan sonra buna da girişmişler. Oyunun Pirates of the Caribbean serisinin ilk filmi The Curse of the Black Pearl'i, ikinci filmi Dead Man's Chest'i ve son olarak beyazperdeye giren filmi At World's End'i konu aldığı saniyorsanız, yanlıyorsunuz. Son dönemin yeni



■ Jack Sparrow'un buradaki makajını unutannız yoktur herhalde, değil mi?

modası bir akım gözümüze çarpıyor bu noktada; Pirates of the Caribbean serilerinin Mayıs ayında beyazperdede boy gösterecek dördüncü filmi On Stranger Tides da bu oyuncun konusu olacak. Kisadan hisse, film ve oyun piyasaya neredeyse eş zamanlı giriş yapacak. Serinin dört bölümünün de konusunu kapsayacak olan korsan olma maceramızda tahmin ettiğiniz üzere Jack Sparrow'u kontrol ediyor olacağız. İşin kılıçları, Batman kıyafetleri veya silahların olmadığı korsanların dünyasında Jack Sparrow gücünü pusulasından alacak. Haritada hazinelerin gömülü olduğu bölgeleri bulması ve eşeyip onları çıkarması için pusula ona yol gösterecek, Jack Sparrow'u işaretli yerlere yönlendirecek. LEGO oyunları, bulmaca çözme sistemiyle ilerliyor ve kılıç savurma, balta fırlatma gibi tekniklerle bulmacaları çözebileceğimiz belirtiliyor. Oyunda araç kullanma özelliği olmayacak ama Disney'in aklındaki detaylarda at ve eşek kullanımının olacağının, sualtı keşfi içinse varillerin bizi bolca eğlendireceğinden bahsediliyor. Oynamabilirliği keyifli tutmak açısından filmlerde gördüğümüz ne kadar detay varsa oyun da bu esprili yaklaşımından nasibini alacak.

LEGO Pirates of the Caribbean 10 Mayıs'ta raflardakı, serinin dördüncü filmi On Strangers Tides ise 20 Mayıs'ta beyazperdedeki yerini alacak. Eş zamanlı piyasaya sürülen iki Disney yapımıyla bu Mayıs ayı oldukça eğlenceli geçecek gibi. Bolca korsan, hazine ve Jack Sparrow'un şaklanıkları için hazır olun! ■ Ayça Zaman

Tansiyon Ölçer

NORMAL



■ Ne dersiniz; yeterince kaos var mı ortamda?

## Lanet Faktörü

"Lanet" denen şey her zaman ilgi çekici olmuştur. Hele ki oyun dünyasında, ne kadar ciddi bir lanete sahipseniz o kadar göze batarsınız. Jackie'nin laneti de ilginç; üstelik atalarından kalma bir miras bu. Düşünsenize, dedenizden size kala kala koskoca bir lanet kalmış. The Darkness'ı oynadıktan sonra böyle bir mirasa gönüllü olacaklar çıkacaktır eminim.

**Yapım** Digital Extremes **Dağıtım** 2K Games **Tür** FPS **Platform** PC, PS3, Xbox 360

**Çıkış Tarihi** 2011'in son çeyreği **Web** [www.2kgames.com](http://www.2kgames.com)

# The Darkness II

Jackie'nin laneti yeniden uyanıyor!

**H**er ne kadar FPS'lerle aram iyi olmasa da içeriğinde bolca fantezi taşıyan FPS'leri seviyorum. Gerçekçilik unsurlarının sıkışmak zorunda kaldığı çerçeveden bağımsız oluyorlar ne de olsa. (Şu gerçekçilikle derdim nedir, bir anlasam...) Bu tarz bir oyuna taze bir örnek olarak Bulletstorm'u öne sürebilirim mesela. Çizgi roman tarzı bir görsel şölen eşliğinde aksiyonu tava-na çıkarmış resmen People Can Fly. Oyunun tamamını oynamış değilim henüz, sadece demosuna söyle bir göz atmışlığım var ancak ilk fırsatla soluk almadan tüketmeyi düşündüğüm oyuncuların arasında yer alıyor kendisi. Neyse... Konumuzun dışına çıkmadan asıl meseleye odaklanalım biz. Konumuz fantastik FPS'lerdi, değil mi? 2007 yılında ciddi anlamba dikkat çeken The Darkness'in devam oyunundan, yani The Darkness II'den haberiniz var mı peki?

The Darkness'ın dikkat çekici bir oyun olmasını sağlayan iki önemli unsurvardı hatırlarsanız. Bnlardan biri, oyunun aynı adı taşıyan bir çizgi roman serisini temel almıştı. Diğer bir unsur da oyunun esas oğlunu Jackie Estacado'yu seslendiren şahsiyetin Faith No More'un ünlü vokalisti Mike Patton olmasıydı. Hal böyle olunca, The Darkness II'nin duyurusuyla birlikte heyecanlanan kesim, Jac-

**"Senaryoyu okudum. Jackie, vahşice işkence görmüş bir ruha sahip olacak. Onun hayatını yaşayan bir cehenneme çevirmek için sabırsızlanıyorum."**

- Mike Patton

kie Estacado'yu bu kez kimin seslendireceği konusunda 2K Games soru yağmuruna tuttu. Beklenen cevap da gecikmedi ve 2K Games tarafından Jackie Estacado'hun yine Mike Patton tarafından seslendirileceği açıklandı; hatta Patton, konuya ilgili "Senaryoyu okudum. Jackie, vahşice işkence görmüş bir ruha sahip olacak. Onun hayatını yaşayan bir cehenneme çevirmek için sabırsızlanıyorum." şeklinde birkaç cümle kurarak yürekler su serpti.

Görünen haliyle iddialı geliyor The Darkness II. Oyunun yapımcılık koltuğuna baktığımızdaysa Starbreeze yerine Digital Extremes'i

## Tansiyon Ölçer

**YÜKSEK**

görüyoruz. Normalde endişe edilecek bir durumdur bu ama merak etmeyein, endişelenenek bir durum yok ortada zira oyunun görücüye çıkan kısmında her şey yolunda görünüyor. Gözle görünen ilk değişiklik, oyunun görsel tarafında yer alıyor. Az önce de bahsettiğim gibi oyunun bir çizgi roman temeline dayanması, ikinci oyunun görsel yapısına yansıtılmış durumda. Elle çizilmiş gibi duran grafikler söz konusu ki fantastik içerikli her oyunda ağızımın suyunu akıtan bir detaydır bu. Lafın kısısı, oyunun görsel yanıyla ilgili aklında soru işaretleri olanlar için telaşlanacak bir durum yok. Her şey gayet olması gerektiği gibi...

## Ata mirası bir lanet ve bahtsız bir sevgili...

Peki, bu yeni macerada Jackie'nin nasıl bir hikayesi olacak? Bu soruyu net bir şekilde cevaplamak henüz mümkün değil maalesef. Olayın temelinde, Jackie'ye atalarından miras kalan "The Darkness" laneti yer alıyor tabii ki. Yine ilk oyunun hikayesinde bu lanete kurban giden, Jackie'nin sevgilisi Jenny de varlığını koyuyor ortaya. Jackie'den bu laneti alıp kendi çıkarları doğrultusunda kullanmak isteyenler de söz konusu. Ve tüm bu





detaylar birleşince de ortaya elle tutulur bir hikaye çıkmıyor ne yazık ki. Yine de kaba hatlarıyla olayın temeli belli diye düşünüyorum. Paul Jenkins'e, yani oyunun temelini oluşturan çizgi roman serisinin yazarına güveniyor ama değil mi? O zaman bu konuya da tatlıya bağladık demektir.

Ve yavaştan oyunun aksiyon tarafına ait detaylardan bahsetmeye başlayalım artık. FPS oyun tarzını aksiyon silsilesine çeviren oyunlardan biri olacak The Darkness II. Amaç sadece ateş edip ortalığı birbirine katmak olmayacak. Yani tabii ki amaç bu olacak ama sadece silahlardan konuşmayıp bu süreçte. Oyna ismini veren The Darkness laneti, aksiyona damgasını vuran biricik faktör olacak yine. Jackie'nin omuzlarından fırlayan yılan başlarını hatırlıyor musunuz? İşte onlar yine, ancak bu sefer daha geniş bir vahşet repertuarıyla karşımıza çıkacak. Tabii ki Jackie'nin kendi kolları armut toplamayacak ama asıl eğlencayı bu yılan başları sunacak gibi görünüyor. Bu çerçevede ortaya çıkacak sahnelerde göz atalım mı bir de, ne dersiniz? O halde bir sonraki paragrafa buyurun lütfen...

Az önce de sözü geçtiği gibi, Jackie'nin kendi kolları armut toplamayacak. İlk oyunun aksiyon yapısını körükleyen çift silah kullanabileme lüksü, The Darkness II'de yer alacak. Sol elimize bir tabanca, sağ elimize de bir Uzi alalım mesela. Jackie'nin omuzlarından fışkıran yılan başları da ayrı ayrı fonksiyonlara sahip olacak. Sol omuzdaki yılan başının görevi, etraftaki objeleri ve hatta karımıza çıkmaya cesaret eden zavallıların bizzat kendilerini tutmak ve sağa sola fırlatmak olacak. Sağ omuzdaki yılan başıysa asıl vahşeti sergileyen fonksiyonlara sahip olacak. Bu çerçevede ilginç olabilecek sahneler çıkıyor ortaya. Soldaki yılan başının bahtsız bir zavallıyı yakalamasının hemen ardından sağdaki yılan başı, aynı zavallının kalbini söküp mideye indirebilecek mesela. "Lades Kemiği" olarak tabir edilen diğer bir sahnedeyse iki babaçından yakalanan bir zavallı, "cart" diye ortadan ikiye ayrılabilicek. Tabii ki bu vahşet sahnelerine silahlar da eşlik edecek; hatta ve hatta yakalama fonksiyonuna sahip olan yılan başı, bir otomobilin kapısını söküp Jackie'nin vücudunu

silahlı saldırılarından koruyabilecek.  
Gördündüğü üzere, bu kadar az detayla günüşigine çıkışmış olmasına rağmen çok şey vaat ediyor The Darkness II. En azından görünen şu ki ilk oyundan zevk alanlar, bu oyunda aynı zevki ikiye katlayacaklar. İlk oyunu gözden kaçıranlar içinse ayrı bir şenlik söz konusu. Fantastik FPS'lerden hoşlanan kesimdeniz, bu oyunu susuz yutacağınızdan eminim. Hem daha günüüzüne çıkmayan multiplayer detayları da var işin içinde. Oyunun ne zaman piyasaya sürüleceğiyse belli değil henüz ama yer alacağı platformlar konusunda herhangi bir sıkıntı yok. PC oyuncuları da dahil olmak üzere tüm oyun severler için piyasada olacak The Darkness II. Kulaklarınızı 2K Games'den gelecek yeni haberlere kabartın derim zira The Darkness II, ziyadesiyle eğlenceli bir oyun olacak. Şimdilik benden bu kadar. Görüşmek üzere...

#### ■ Ertekin Bayındır



**Yapım** Codemasters **Dağıtım** Codemasters **Tür** FPS Platform PC, PS3, Xbox 360  
**Çıkış Tarihi** 19 Nisan 2011 **Web** www.flashpointgame.com

# Operation Flashpoint: Red River

Tek bir mermi herkese yeter

**B**u seri piyasaya çıktığında demiştim ki "Bu kadar Counter-Strike oynayan varken, nasıl olacak da bu derece gerçekçi bir oyun piyasada tutunacak." Gerçi bu sözleri Rainbow Six serisi için de söylemiştim ilk çıktığında ama maşallah, her iki seri de gayet tutundu. Pek tabii ki bu durum beni sevindirdi, bu tarzda yapımlar sayesinde adam gibi üzerine düşe düşe oyun oynamayı zevkini tattıktı. Operation Flashpoint: Red River (OFR) ise bu güzel serinin yeni oyunu olma yolunda uzun zamandır çabalıyor. Adamlar da tam emin olamamışlar ki bana sordular "Her şey yolunda gidiyor mu?" diye. Ben de birazdan okuyacağınız üzere sevgili Flashpoint severlere nispet yaparcasına test ettim oyunu.

## Takım ruhu

Oyunu girmeden önce hemen altyazılıları açın derim; çünkü izleyeceğiniz demo, kısmen tarih bilgisi veriyor ve o kadar uzun ki ortalama bir oyuncu, bir noktadan sonra ne dendögünü anlamayıp direkt olarak bu kritik parçayı es geçebilir. O yüzden anlatıldığını bir parça daha iyi anlamak için açın altyazınızı. Seriyi bilmeyenler için bir kerelikine açıklayayım. Bu seri fazlaıyla gerçekçi bir taktik FPS'dir. Öyle düşmanın üzerinde koşarak ateş etmekle oynamaz. Bu bilgiden sonra genç Amerikalı'lar olarak kendimizi Tacikistan bölgésinde buluyoruz. Oylalarsa buradan başlayarak gelişiyor.

Testime ilk olarak takımı kontrol ederek başladım. Ben kendimden emindim fakat takımım neler yapabiliyor, görmek istedim. Komut sisteminin çok kolay ve başarılı bir şekilde çalıştığını söyleyerek başlamak istiyorum sözlerime. Bir daire etrafında bulunan komutlar; Maneuver, Tactics, Suppression ve Follow olarak sıralanmış durumda. Her grupsa kendi altında bir alt başlığı daha bölünüyor ve bu sayede sadece iki hamleyle komutumuzu rahatlıkla vermiş oluyor. Hareket et, takip et gibi komutlar cidden harfiyen yerine getiriliyor. Fakat oyunu birazcık inceledikten sonra, "Flank", yani düşmanın etrafından dolaşma gibi spesifik emirlerin de takımımız tarafından başarılı bir şekilde gerçekleştirildiğini

Tansiyon Ölçer

NORMAL

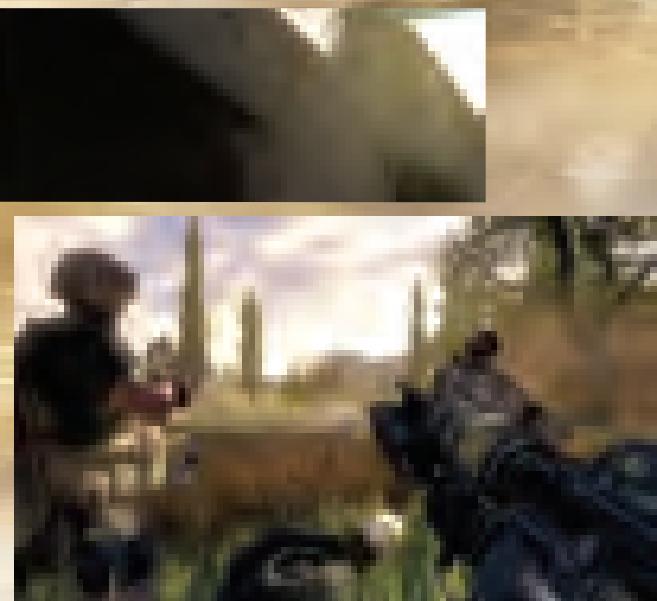
gördüm ve tam puan verdim. Zaten böyle bir oyunda olması gereken yegane yapay zeka bu şekilde olmalıydı. Önceki oyunlarda fazlaıyla sorun yaşayan yapay zekanın gözle görüldür bir şekilde geliştirilmesi beni çok mutlu etti.

OPRR, içerisinde bulunduğu savaş atmosferini ve de özellikle Ortadoğu olarak adlandırılan bölgede olduğumuzu harika bir şekilde anlatmış bizlere. İlk olarak çevre detayları mükemmel olmuş diyebilirim. Binalardan tutun da güneşin batış eksenine kadar düşünmüş yapımcılar. Bir de bu oyunda askerlerimiz kendi aralarında fazlaıyla konuşuyorlar. Uzun zamandır bir RPG oyunun da bile görmemiş uzunluktaki konuşmalar, hakikaten savaş atmosferini ve bu bölgedeki askerlerin neler hakkında konuşabileceklerini çok güzel yansımış.

Oyunda bir ateş timini kontrol ediyoruz. Bu ekipde bizim de oynamayı seçebileceğimiz; Rifleman, Grenadier, Scout ve Auto-Rifleman olmak üzere dört farklı sınıf bulunuyor. Her sınıf cidden kendisine özel yeteneklere sahip fakat oyuna başladıklarında ellerinde bulunan silahlar her şeyleri değil. Çünkü bu silahlar, kazanılan puanlarla geliştirilebiliyor, daha doğrusu yeni satılabilir. Tamamladığımız her bölüm sonunda alacağımız bronz, gümüş ve altın madalyalar sayesinde puanlarımız da belirlenmiş oluyor. Peki, karakterlerimizin geliştirilebilir yetenekleri olduğuna dechinmiş miydim? Hah, o zaman bir de onları söyleyeyim de öyle gideyim: Assault Rifle Handling, Assault Rifle Training, Battle Readiness, Endurance, Sprint ve Tactical Awareness. Her birisine toplamda 10 puan verebiliyoruz ve etkileri oyuna gözle görülür derecede yansıyor. Mesela Battle Readiness yeteneğine verdığımız her bir puan sayesinde, silahları hazırlama hızımıza %3 eklemiş oluyoruz.

## Gerçekçi FPS

Bir önceki oyunuyla beni o kadar da etkileyemeyen Operation Flashpoint serisi, öyle görünüyor ki böyle giderse benden iyi bir not alacak. Fakat yine de dechinmeye fayda var, bu sadece bir test versiyonu. Bir anda elimdeambaşka bir oyun bulabiliyorum... ■ Ertuğrul Süngü



# Röportaj

Red River'ın baş tasarımcısı James Nicholls'a merak edilenleri sorduk...

**LEVEL: Öncelikle genel bir soru sormak istiyorum, sonra daha spesifik sorularım olacak. Red River'dan ne bekleyebiliriz? Oyunun temel oyun yapısında neler değişecek?**

**James Nicholls:** Piyasadaki diğer FPS oyunlarına kıyasla Red River, son derece eşsiz bir oyun. Dragon Rising'den gelen deneyimlerimiz sayesinde gördük ki tek kurşunun ölümeye yol açtığı bir ortamda arkadaşlarınızla co-op oynamak hiçbir şeye benzemiyor. Red River işte bu deneyim üzerine kurulu bir oyun.

**LEVEL: Bu sefer ne yapıyoruz oyunda? Hikaye örgüsü nasıl?**

**JN:** Yakın gelecekte geçen kurgusal hikayemiz Afganistan'a ve Çin'e komşu bir ülke olan Tacikistan'da geçiyor. Bulunduğu coğrafyadaki baskın, Tacikistan'ın parçalanmasına sebep oluyor. Bir yanında koalisyon güçlerinin hüküm sürdüğü Afganistan, diğer yanda Çin Halk Cumhuriyeti bulunan Tacikistan, istikrarı korumakta zorlanmaya başlıyor. Çin Hak Cumhuriyeti de ölenemez bir şekilde büyümeye devam ederek sınırdaki bu iki süper gücü iyice birbirine yaklaştırıyor, hem de canlı bir savaş ortamında!

İlk üniteler Afganistan'ın kuzeydoğusundaki bahriyeliler. Siz oyunda, savaşın ön sıralarına konuşturulmuş bir bahriyelisiniz. Oyuna başlar başlamaz kendinizi bir bahriyeli bölüğünün içinde buluyorsunuz ve yerel savaş ortamında görevlerinize başlıyorsunuz.

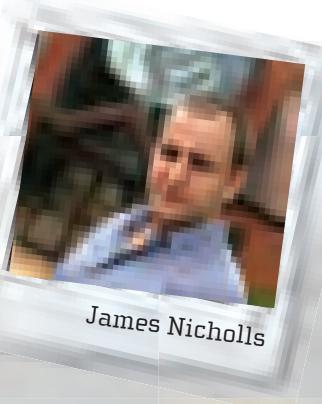
**LEVEL: Flashpoint serisi hakikaten çok "gerçek gibi" oyunlardan oluşuyor. Ama ben oyunun zorluğu nedeniyle cebelleşen bir sürü insan tanıyorum. Oyuna yeni başlayacak olanlar için daha farklı bir "Tutorial" planlıyor musunuz?**

**JN:** Biz her daim birilerinin oyuna girip çıktıktı co-op oyun yapısını destekliyoruz. Bu da demek oluyor ki biz sizin tutorial koşullarına zorlayıp antrenmanlara boğmak istemiyoruz. Onun yerine oyuncu esnasında oyuncunun işini kolaylaştıracak yardım metinleri ve taktiksel ipuçları sağladık. Böylece oy-

cu ilk birkaç saatı rahatlıkla geçirebilecek. İlk başta saatlerce antrenman yapmak zorunda kalmadan hayatı kalmanın sağlayacak taktikleri bu yolla öğrenmenizi amaçladık. Red River'da Fireteam ve bölük liderleri var. Fireteam lideri üç askerin komutasından sorumlu bir asker. Bir bölük, üç Fireteam ve bir bölük liderinden oluşur. Yani bölük top-lamda 13 askerden oluşuyor. Oyuncuların ilk baştaki bölük lideri, Kudemli Başçavuş Knox. Red River'da önemli bir rol üstlenen bu komutan, tipki gerçek hayatı olduğu gibi bölüğe tek tek ne yapması gerektiğini söylüyor. Kudemli Başçavuş hayatını 10 basit kural sayesinde idame ettiriyor ve oyuncuya da kendi kurallarını oyuncu esnasında sürekli empoze ediyor. Bu kurallara ve komutanın emirlerine uygun ve bu savaştan sağ kurtulun! ▶

**LEVEL: Üç farklı zorluk seviyesi dışında farklı zorluk seviyeleri de koymayı düşünüyorsunuz? Daha açık olmam gerekirse gündemlik oyuncular için ne kadar zor olacak Red River?**

**JN:** Bizi beğenen kitle "hardcore" oyunculardan oluşuyor. Biz de bu problemi çözmek ve yeni oyuncuların katılımını kolaylaştırmak için olaya farklı açılardan yaklaştık. Ön-



James Nicholls





► celikle tüm kontrolleri elden geçirdik ve oyunun kontrollerini Dragon Rising ile kıyaslayarak baştan aşağıya revize ettiğimiz. Bu da oyunun bir FPS için çok daha doğal olmasını sağladı. Ayrıca diğer FPS'lerde gördüğünüz nişan alma yardımını da Red River'a ekledik. Arayüzde de büyük değişimler gerçekleştirerek oyuncunun böylesine geniş bir oyuna yaklaşmasını daha kolay hale getirdik.

Red River'daki oyun modlarında zorluğu dengeli ayarladık. Oyunun standart hali zorluk açısından aynı kaldı ama siz yardım seçeneklerini istege bağlı olarak azaltabiliyor ya da artırabiliyorsunuz. Oyunu normal zorluk seviyesinde oynarken, pusulanız düşmanın en son göründüğü pozisyonu gösteriyor, sağlığınızın dolduğu checkpoint'ler ve oyun içinde gitmeniz gereken yeri gösteren işaretler oluyor. Öte yandan hardcore oyun modunda, tüm bu yardım seçenekleri devre dışı kılıyor. Tipki gerçek hayatı olduğu gibi, telsizden gelen sesleri takip ederek düşmanın yerini belirliyor ve bir sonraki görev için nereye gitmeniz gerektiğini çıkarmaya çalışıyorsunuz.

#### **LEVEL: Yüzleşeceğimiz yapay zekayı merak ediyorum. Yapay zeka konusunda gelişmeler var mı? Düşmanlarımız bu sefer nasıl hareket edecek?**

**JN:** Dost olan yapay zekayı geliştirmek için çok zaman harcadık bu kez. Verilen mikro emirleri yerine getirme ve ihtiyaçlarınızı algılama noktasında epey yol aldıktı. Misal; yapay zeka, kullanılacak silaha artik kendi başına karar verebiliyor ve "düşmandan uzaklaş" emri verdiğimizde kendini geriye doğru atabiliyor. Konvoy sisteminin yapay zekası için de çok zaman harcadık. Artık yapay zeka dinamik olarak askerleri koruyacak şekilde kendiliğinden konuşlanabiliyor ve konvoy kendi kendini tamir edebiliyor. Konvoy sürekli hareket halinde göreceksiniz, özellikle de "Rolling Thunder" modunda.



ling Thunder" modunda.

Düşman yapay zekası bakımından Red River'da düşman kuvvetleri daha geniş yelpazede askeri taktikler kullanıyor. Düşmanlar bireysel davranışın vur kaç taktikleri yapabiliyor. Düşman tiplerini keskin nişancılar, takım liderleri ve tüfekli askerler olarak ayıırılır. Oyundaki düşmanın hangi tipte bir asker olduğunu birbirinden farklı olan görüntülerinden de tanımak mümkün.

#### **LEVEL: Tek kişilik oyun modundaki bölümleri nasıl oynayacağınız? Yani Red River'da dört kişilik co-op olacak diye duyduk. Tek kişilik oyun modu nasıl olacak peki?**

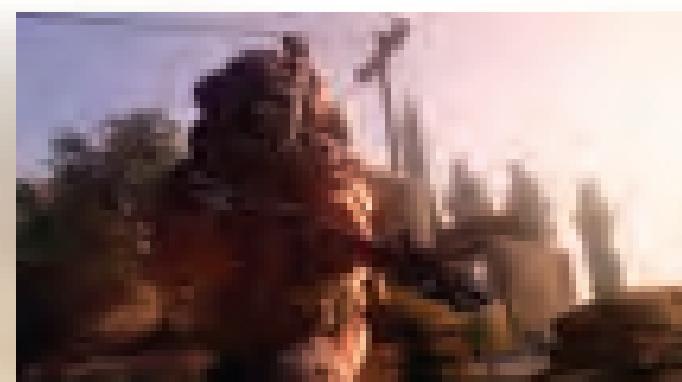
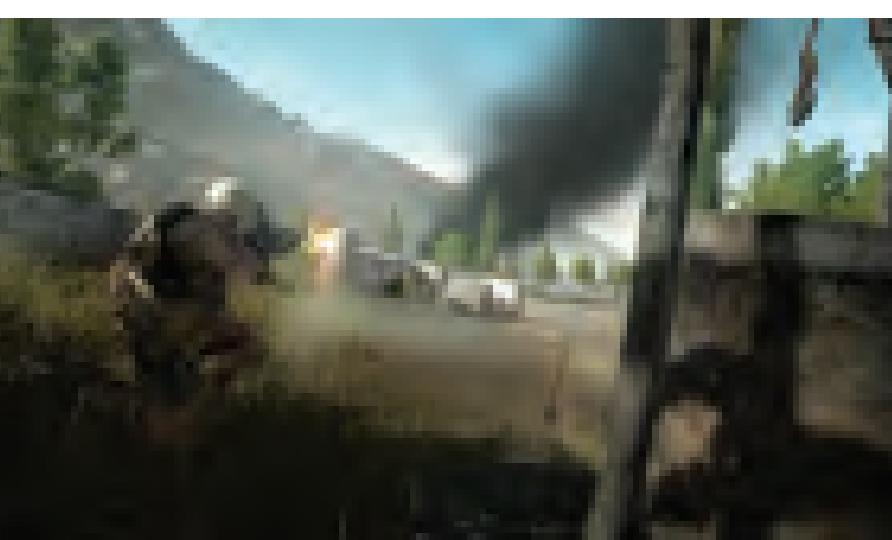
**JN:** Oyunumuzun bütünü her an co-op'u destekliyor. Campaign modu esnasında her an arkadaşlarınıza çağrıp ekibinize dahil edebilirsiniz. Misal; arkadaşlarınızdan birisi çok yetenekli bir Grenadier ise hemen onu kendi ekibinizde değerlendirebilirsiniz. Boş kalan üyelerin yerini yapay zeka dolduruyor. Yine oyun esnasında arkadaşlarınızdan biri oyundan çıkışa yerine yapay zeka atanıyor ve oyun devam ediyor.

Oyun co-op modunda hayat buluyor. Arkadaşlarınızla Red River oynayarak kendi taktiklerinizi geliştirmek şu anda diğer oyunlarda bulamayacağınız bir fırsat. Herkesin kendi seçimleriyle, istediği sınıfı seçerek oyuna dahil olması taktiksel çeşitlilik artırıyor.

Fireteam Engagement, tepeden tırnağa co-op oynaması için tasarlandı. Oyuncu Fireteam olarak en uygun stratejiyi bulmak ve en yüksek skor elde etmek için çalışıyor. Her mod oyuncuya farklı şekillerde test ediyor ve farklı tipte taktiksel meydan okuma yolları düşünmeye zorluyor.

"Last Stand" görevleri sizi dayanabildiğiniz kadar savunma pozisyonunda kalmaya yönlendiriyor. Savaş meydanında kaldıkça puan kazanıyor ve ölümcül puan kaybediyorsunuz. Puanlarınızı stoklamak için bir helikopter çağrımanız gerekiyor. Hayatta kalın ve helikoptere binin ya da haritadan silinin ve elinizde hiçbir şey kalmasın.

"Rolling Thunder" görevlerinde A noktasından B noktasına bir konvoya eşlik etmeniz gerekiyor. Konvoyunuz hasar alındığça puan kaybediyorsunuz. Duruma göre konvoyu hızlandıırıp saldırıyla uğraşma riskinizi düşürmeye çalışıyorsunuz.





"CSAR" modu arama kurtarma görevlerinden oluyor. Bu görevlerde düşman topraklarına düşmüş pilotlarınızı bulup kendi güvenli alanınıza getirmeniz gerekiyor.

"Combat Sweep" moduya "silip süpürme" diye tabir ettiğimiz bir seçenek. Bu modda isyancıları bastırıp mermileri ortadan kaldırmanız gerekiyor. Alanı ne kadar çabuk temizlerseniz, o kadar çok puan kazanırsınız.

#### **LEVEL: Karakterler hakkında yeni bir şey var mı? Oyunda RPG öğeleri görmek mümkün olacak mı?**

**JN:** Red River'a bir tecrübe sistemi getirdik. Görev esnasındaki performansınızı göre ödüllendiriliyorsunuz. Bu tecrübe sistemi, askerleriniz için yeni antrenman seçenekleri ve yeni içerik açılmasına izin veriyor. Silah ve ekipmanları da sınıflara göre ayarlanabiliyor. B-Mods ve Training upgrade'leri de ilerideki rollerini etkiliyor. Misal; Auto Rifleman, baskın kabiliyetini geliştirirken, Scout da antrenman yaptığıca daha hızlı koşabılır hale geliyor.

Bunlara ek olarak, "Completion Point" dediğimiz puanlarla çekirdek teşkil eden askeri kabiliyetlerini güçlendirebiliyorsunuz. Hangi sınıfından olduğunuz fark etmeksızın temel özelliklerini geliştirebiliyorsunuz. Örneğin; tüm campaign modunu Rifleman olarak oynarken Grenadier olabiliyorsunuz. Deneyiminiz, taktikeriniz ve ekipmanlarınız tamamen farklı olsa da en başta dönmek surunda kalmıyorsunuz.

#### **LEVEL: Peki silahlar ve araçlar? Yine ABD ordusunun silahları ve araçları mı var, yoksa bu kez farklı ekipmanlarımız da olacak mı?**

**JN:** Red River boyunca bahriyeli olarak oynuyorsunuz. Bu sebeple yeni Marksman Rifle, M39 ve Shotgun seçenekleri var oyunda. Çaresiz kaldığınızda etraftan PLA silahları da toplayabiliyorsunuz.

Bahriyeli olarak, pilot ya da tank sürücüsü değiliniz ama HMMWV'lerden ateş edebiliyorsunuz. Ayrıca Çinli EQ2050'lere de binebiliyoruz. Red River'da zırhlı personel taşıyıcılarının, taarruz helikopterlerinin ve tankların yanı sıra A-10 kara saldırı uçağı olarak yere yakın hedeflere yönelik bir de uçağımız var.

**LEVEL: Önceki oyunlarda hep sonu gelmeyen haritalarla yüzleştiğim. Bu kez ne yapmayı düşünüyorsunuz? Haritalar daha da mı büyüyecek yoksa bu sefer daha spesifik görevlere mi odaklanacağınız?**

**JN:** Görevlerimiz devasa alanları kapsıyor ve görev alanına ne şekilde yaklaşacağınız konusunda alabildiğine bir özgürlük söz konusu. Sonuçta siz bölükte bir bahriyelisiniz. Uymanız gereken emirler ve yerine getirmeniz gereken görevler var. Orada gezip tozmaya ve tatlılar yemeye gitmiyorsunuz.

Bölümde, Tacikistan'ın kalbinde, 200 kilometre karelük alanlarda gerçekleşiyor. Campaign modunda etrafı adım adım dolaşacaksınız, gerektiğinde dost birlilerinin üssüne uşakla gideceksiniz. Bazen belirli üsleri ele geçirirken, bazen de birtakım üsleri kaybedeceksiniz. Bazı bölgeleri sahiplenme ve o bölgeler için savuşma hissini daha iyi yaşamak için aynı yerleri birden fazla kez göreceksiniz.

Mücadede ortamı olarak ucuz vadiler ve karlı kaplı dağlar ilgi çekici bir savaş ortamı oluşturuyor. Oyun esnasında sadece uzun yolları ilerlemek dışında bazı köyleri boşaltmakla da uğraşacaksınız. Bu, sınırınızı zorlayacak bir deneyim olacak. Düşman herhangi bir kapının, kayanın veya duvarın arkasında olabilir sonuçta.

#### **LEVEL: Son sorum da grafiklerle ilgili olacak. Fizik motoru ve grafikler ile ilgili herhangi bir gelişme var mı?**

**JN:** Red River'da fizik ve animasyon sistemimizi geliştirdik ve harika sonuçlar aldık. Karakterlerimiz ve araçlarımız, etrafımdan önceki çok daha doğal hareket ediyor. Grafik olarak EGO motorunu kullandık. Red River'da karakterler, silahlar, araçlar ve çevre yoğunluğu açısından Dragon Rising için kullandığımızdan daha fazlasını elde ettik.

Yarış oyunlarında gördüğünüz Işıklandırma, Shader ve VFX sistemlerini kullanarak harika sonuçlar elde ettik. Lens parlamları, zengin renk paletleri ve gündüz gördüğünüz gerçekçi ortam sizi oyuna adım attığınız andan itibaren evinizden binlerce mil uzaklığıtaymış hissi verecek.



■ Net bir "ağzını burnunu kurma" sahnesi...



Tansiyon Ölçer  
NORMAL

**Yapım** Kung Fu Factory **Dağıtım** 505 Games **Tür** Dövüş Platform PS3, Xbox 360

**Çıkış Tarihi** Belli Değil **Web** [www.supremacymma.com](http://www.supremacymma.com)

## Supremacy MMA

Ağızlar kırıla, burunlar döküle, kollar bacaklar ikiye katlana!

**C**ocukluk dönemlerimde acayıp meraklıdım ben bu kickboks olayına. Hele o Jean-Claude Van Damme filmleri yok mu... Televizyon başına geçtiğim ender zamanlarda denk geliyor bazer, oturup izliyorum hala aynı şevkle. Ne kadar "underground" olursa o kadar çekici oluyor bu kickboks olayı. Hani böyle yasal ve lisanslı çerçevede bir-birini okşar gibi dövüşen adamlar pek sarmıyor beni. Tekme ikat dövüşüyorsun işte, ağız burun kırılmadan, kameralaya sızıratmadan olmaz ki bu iş! Gerçi ben her halükarda dövüş oyunının fantastik tarafındayım. Street Fighter ve Tekken gibi fantezi curcunaları dururken kim takar Supremacy MMA gerçekliğini!?

Evet, MMA zincirine yeni bir kardeş daha geliyor. 505 Games tarafından pişirilen bu yeni oyunun iddiaları arasında da iki önemli nokta bulunuyor. Bunlardan birincisi, oyunun lisanssız olması (Evet, bu bir iddia...), diğeri de diğer MMA oyuncularına göre daha kanlı ve vahşi olması. Lisans yükünü üstünden atarak büyük bir koz yakalamış bence 505 Games. Oyunu söyleyeceğim "underground" mekanlara taşıyıp ortağa bolca kan sıçratılabile lüksüne kavuşmuş. Misal, THQ'nun UFC oyularında şiddet ve kan var gibi görünse de birkaç kan damlasıyla şiddet olmuyor maalefes. Gelin görün ki Supremacy MMA, olayı çığırından çıkararak kararanlık atmosferler ve ringe yayılmış kan lekeleri ile dikkatleri şimdiden üzerine çekmiş durumda. Daha da fazla kirılan kol ve bacakları

sergilemekten çekinmiyor.

Oyunun iddiaları arasında sadece bunlar yok. Takip ediyor-sanız bilirsınız, MMA oyunu ilk etapta bir nevi satranç oynamayı öğrenmek gibidir. (Yok artık!) Yani önce oyunu öğrenmeniz lazım gelir ki bu durum simülasyon manyaklarını can damarıdır. Supremacy MMA ise "arcade" temeli üzerine kurulacak. Yani oyunu başlatacaksınız, ringe çıkışacaksınız ve rakibinize Allah ne verdiyse dalacaksınız. Tabii ki profesyonel MMA oyuncularının ellerine yine su dökemeyeceksiniz ama en azından ağız açık ayran budalası gibi ekranı bakıp göz göre göre dayak yemek durumunda kalmayacaksınız.

Kırılan kol ve bacaklardan biraz daha bahsetmek lazım zira oyunun en büyük iddialarından biri bu olay. Undergrund dövüş ortamlarının en önemli faktörü kuralsızlıklar, bilirsınız. Yani o ringden sağ çıkmaz bile garanti değildir. Hal böyle olunca Supremacy MMA'de yer alacak sahnelerin içerişine bolca kan efektinden ziye kırılan uzuvalar da dahil oluyor. Oyunun tanıtım fragmanını izlerseniz, olayın ciddiyeti ortaya çıkacaktır. Bir bacagının dizden aşağısı ters dönmiş halde yerde kıvranan bir adam gördüm ben yanılmıyorum. Bu da sizin için hem bir gaza getirme unsuru, hem de uyarı olsun benden. Oyunlarda vahşet unsurlarından hoşlanıyoysanız, Supremacy MMA tam sizlik bir oyun olacak. Yok eğer hoşlanmam diyorsanız, bu oyundan uzak durun derim.

■ Ertekin Bayındır



**Yapım** Sega **Dağıtım** Sega **Tür** Spor Platform PS3, Xbox 360

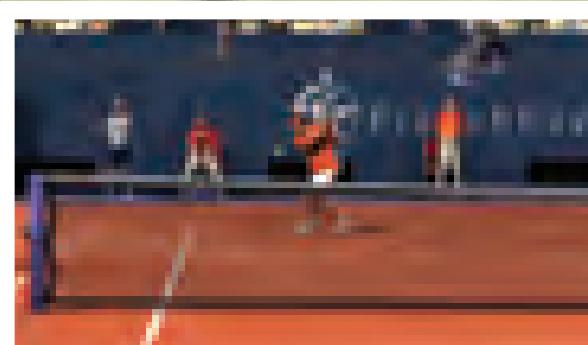
**Çıkış Tarihi** 29 Nisan 2011 **Web** [www.virtuatennis4.com](http://www.virtuatennis4.com)

# Virtua Tennis 4

Tenis dünyasının “üçüncü” boyutu...

## Tansiyon Ölçer

## NORMAL

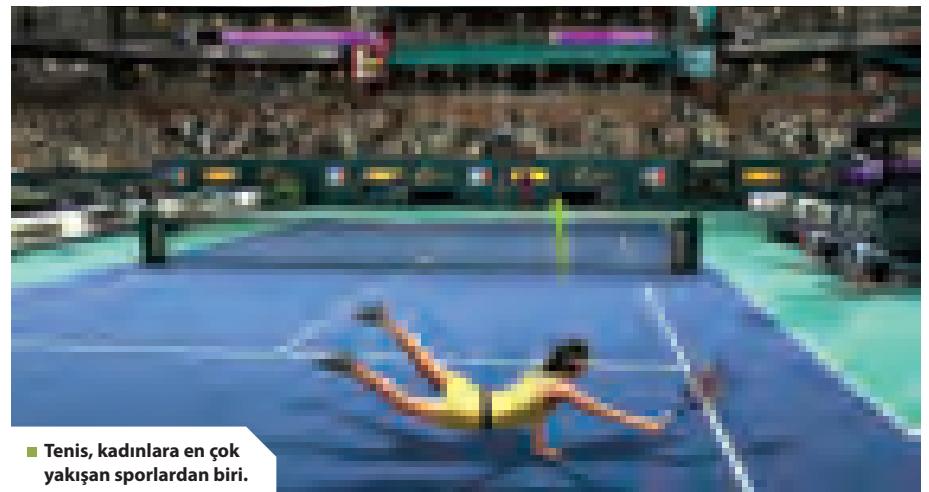


şim gibi hissedemedim. Yine de özellikle Move ve 3D desteğiyle birlikte oynaması pek zevkli bir oyun olmuş Virtua Tennis 4 ki bunu da inkar edemem.

Oyunu karşılıklı oynamak hala zevkli. (Şefik'in servislerini bir türlü karşılayamamak da bir o kadar sinir bozucu.) Bu durum da oyuncunun multiplayer tarafına süslü bir artı kazandırıyor tabii ki. Virtua Tennis 4'ün o birbirinden zevkli eğitim oyunları da yeni çeşitleriyle karşınızda olacak, emin olabilirsiniz. Tüm bunlar göz önüne alındığında, artıları eksilerini yutuyor oyunun. Eğer 3D lüksüne sahipseniz, bir çift de Move aparatınız varsa piyasaya sürüldüğünde gözünüzü kırpmadan satın alabilirsiniz. Virtua Tennis 4'ü. Tabii ki oyunun piyasaya çıkması için birazcık daha sabretmeniz gerekiyor. ■ **Ertekin Bayındır**

destekli oyunlardan bir tanesi de Virtua Tennis 4 ve tabii ki Move desteği de aramızda. Bu iki faktör birleşince neler mi oluyor? İnanın bana her şey değişiyor bir anda. Bir kere, haril haril çalışan bir ofisin içinde deli danalar gibi hoplayıp ziplayan tip-ler görme şansını yakalıyorsunuz. (Ben oluyorum bu deli dانا.) İkincisi, daha önce tadına bakmadığınız bir tenis keyfi yaşıyorsunuz.

Sega'nın Virtua Tennis 4 ile ilgili ortaya attığı iddiaları göz önüne alarak oyuna baktığında ilk beklentim, oyunun bana sunacağı "doğallık" hissisi yati oldu. Move ve 3D desteği bu doğallığı ziyade- siyle karşıladı karşılaşmasına ama nedense kendimi bir türlü atmosferi kuvvetli bir tenis maçındaydım-



- Tenis, kadınlara en çok yakışan sporlardan biri.

**S**ürekli heveslenip bir türlü uygulamaya geçiremediğim bir spordur tenis. Futbol kadar popüler olmaması dolayısıyla biz de lükse kaçar aslında. Dışardan bakıldığından ne kadar monoton görünse de son derece estetiktir üstelik ama işte... Üşenmeyip uğraşmak lazım. Oyunlara meraklı olunca, doğal olarak tenis oyunlarını da tadına bakıyor insan. Bu anlamda da benim için önemli bir seri var, o da Virtua Tennis. Gerçi tanışılı çok uzun zaman olmuyor seriyle. Birazdan bahsini edeceğim Virtua Tennis 4'ün bir - iki basamağında tanıttım kendisiyle. O kadar çok zevk almıştım ki serinin devam oyunlarını takip eder buldum kendimi. Lakin sonuç her seferinde hüsrana uğrattı beni. Hüsrana değil aslında, yenisilik namına hiçbir şey göremedim, olmadı bir türlü.

Hoş, "Bir tenis oyununda ne değişim olabilir ki?" diye de içimden geçmedi değil aslında ama Virtua Tennis 4'te işler biraz daha değişecektir gibi görünüyor. Değişen, oyunun kendisi değil aslında. Yani oyuna adınızı atar atmaz hiçbir yabancılık çekmeyeceğinizden emin olabilirsiniz. Tipki serinin önceki oyunlarında olduğu gibi, her şey bir öncekinin benzeri gibi görünüyor. Yapısı değiştirilmiş bir kariyer modu, şampiyona seçenekleri ve olmazsa olmaz multiplayer modu... Olan biten kabaca bundan ibaret. Ancak oyunun asıl bahsedilemesi iki özelliği var ki asıl odaklanmamız gereken yer tam da bu noktada başlıyor.

Sony'nin 3D destekli oyunlarını piyasaya sürmeye başladığını artık duymayan kalmamıştır herhalde. Kalıldıysa da ya 3D'nin anlamını bilmiyor dur ya da aramızda iş olsun dive duruvordur. İşte 3D

# PCnet Nisan sayısı

İngilizce eğitim seti, Photoshop dersleri ve filtre yazılımı hediyyeli

The cover of the April issue of PCnet magazine features several promotional sections:

- PHOTOSHOP EĞİTİMİ** (Photoshop Training) and **FİLTRE YAZILIMI** (Filter Software) are highlighted at the top.
- A large blue banner in the center reads **ÜCRETSİZ YAZILIMLAR** (Free Software) in bold black letters, with a smaller text above it in red.
- An image of a woman smiling while holding a computer mouse is positioned next to the banner.
- A section titled **ATAN İZ'YE UBUNTU REHBERİ** (Ubuntu Installation Guide) includes a logo and text describing the steps to install Ubuntu.
- A **TEST MARKALARI** (Test Markers) section shows a camera and a marker.
- A **FULL HD KAMERAALAR İYİNET İÇİN** (Full HD cameras for good internet) section features a camera and a laptop.



**40  
EURO  
DEĞERİNDE**

Ashampoo Photo Commander 8  
Fotoğraflarınızı kolayca düzenleyin,  
paylaşın, sunumlar oluşturun.



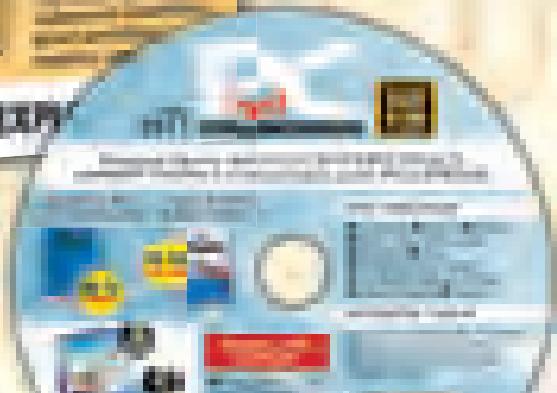
**15  
TL  
DEĞERİNDE**

AKINSOFT FilterPlus 2  
Ailenizi ve iş yerinizi internetteki  
zararı içeriklerden koruyun.



**90  
gündük  
deneme  
sürümü**

MAGIX Video deluxe 17 Plus  
Türkçe desteğiyle video düzenleme  
işine hız ve kolaylık getiren  
yazılımın özel deneme sürümü.



# İnceleme

Bu sıcakta ne Nanosuit'i?!

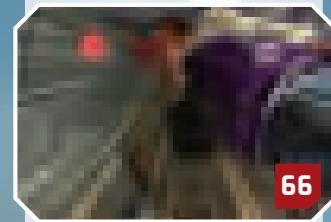
**B**u ay pek bir oyun zenginiydi, pek bir oyun oynadık, pek bir yorulduk, pek bir perişan olduk yahu! İlk New York uçağına atlayıp Nanosuit'imize duvardan duvara mı uçmadık, Total War serisinin kökenine dönmesine mi sevinmedik, Need for Speed'in pistleri lastik izleriyle süslemesine mi göz yummadık, Top Spin 4 ile Federer vs Nadal kırışmasını evlerimize mi taşımadık, MotoGP 10/11 ile taklalar mı atmadık, de Blob 2 ile şehrin duvarlarını rengarenk boyayıp zabıtaların mı kaçmadık...



68

## Crysis 2

Beklenen an geldi, Crysis 2 raflardaki yerini aldı, Tuna derhal Nanosuit'ini kuşandı ve New York'a doğru yola çıktı...



66

### Yakuza 4

PlayStation konsollarının en önemli markalarından Yakuza'nın bir noktada durma zamanı geldi sanki?



76

### Shift 2 Unleashed

Need for Speed serisi, pist yarışlarına hayran olanları bir kez daha ödüllendiriyor ve yanık lastik kokusuyla oyuncuları boğuyor.



84

### Shogun 2: Total War

Total War serisinin 11 yıl öncesine dönüş yaptığı ve bunu da fazlaıyla başarılı bir şekilde yaptığı itiraf etmeliyiz.

### Puanlama Sistemi

Kötü oyuncular ne kadar aşağılıyorsak iyiinin hakkını da öyle veriyoruz.



**Altın**

9,5 - 10 puan  
alan oyunculara  
verdiğimiz ödül



**Gümüş**

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



**Bronz**

8 - 8,4 puan  
alan oyunculara  
verdiğimiz ödül

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

**Yapım Sega  
Dağıtım Sega  
Tür Aksiyon  
Platform PS3  
Web [www.sega.com/yakuza](http://www.sega.com/yakuza)**

## Yakuza 4

Nan no hanashi da?!

**2** 9 yıllık yaşamımda ilk defa bir tane heyecan verici plan yaptım, sadece bir tane... Dedim ki, "Yazın Japonya'ya gideyim, adam gibi gezeyim." Ve Japonya'yı dalgalar aldı... Şurada iki dakika Tokyo sokaklarını gezecektim, iki tane Sakura ağacı görmek için dağ tepe dolaşacaktım, bir elektronik alete dönüştürmek için Akihabara'da 18 kez tur atacaktım ama olmadı. Beni bıraksanız yine giderim de artık döndüğümde kanatlarım mı olur, elimden birkaç tane parmak daha mı çıkar...

İşte tam bu buhranları yaşıarken Yakuza 4 çıktı geldi. Pollyanna bir kişilik olduğum için de Tokyo sokaklarını dijital alemede tecrübe edecek olmanın da bana bir şeyle kazandıracağını düşündüm saf saf. Oyunu adım attıktan iki dakika sonra da o sokaklarda dayak yedim. Hem de hiç haz etmediğim kadar...

### Talihsizlik

Yakuza serisi en başından beri Japonya'ya uygun bir oyun gibi gözüktü bana. Mesela Türkiye'den birileri çıkışa, Ezel kıvamında bir oyun yapsa... Ya da durun; Behzat Ç. daha iyi. Behzat Ç. diyalogları, Behzat Ç. ortamları, Behzat Ç. aksiyonu... Elin Uzak Doğu lusu bunu katieten anlamaz. Ne var ki Uzak Doğu kültürü daha tanınmış olduğundan, Yakuza'ya daha sıcak bakıyoruz fakat o

kadar da sıcak değil.

Asıl sorun bu da değil üstelik. Yakuza serisinin takipçisiyseñ, Yakuza 4'ü hiç oynamayabilirsiniz bile zira kaçırdığınız pek bir şey olmayacaktır. Zaten ortamlar Yakuza 3'ten, oynanış deseniz yine eski oyunlardan... Kopuk ve anlatımı kötü hikaye için de bir oyun alınmaz ki.

Neden olumsuz başladım? Hep oyunu anlatıp ardından "olmamış" diyoruz, bu defa olumsuzlukları başa aldim ki uğradığım hayal kırıklığını direkt olarak paylaşım, ne deyeğimi unutmayım. Ben biraz kendimi toparlarken, siz de diğer paragrafa geçmek için hazırlıkları başlatın. Güzel bir müzik koyun mesele, bir cereza alın. Biraz tatsız gideceğiz çünkü...

### Red Light District'te dört Japon

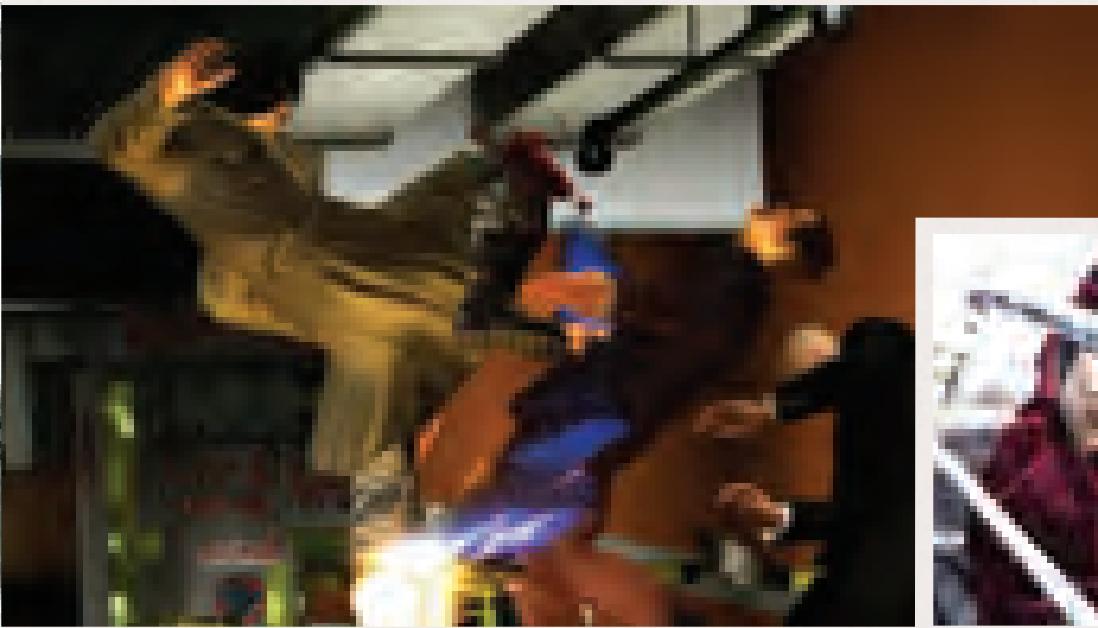
Diğer Yakuza oyunları, sadece tek bir karakteri kontrolümüze bırakıyordu. Buradaysa tam dört tane karakterin kontrolündeyiz. Onları bir masanın etrafına dizip önce Okey oynattırıyoruz, ardından da iki tur King dönüyor... Tadından yenmezdi valla!

Bu dört karakterin hikayeleri ayrı, bir araya gelip oyun falan oynamıyorlar. Hikayeler ayrı fakat oyunun sonunda her şey toparlanıyor. Eski bir suçluyu, bir polisi, bir tefeciyi ve eski bir Yakuza'yı kontrol ediyoruz. Bu karakterlerin hepsi, birbirlerinden her anlamda bayağı farklılar. Mesela eski suçlu hem duygusal, hem de ağır ağabey. Polis işleri fazla ciddiye alıyor ve tefeci gerçek bir pislik. (Çok da iyi dövüşüyor, aferin.) Yakuza da elbette ağır ağabeyi oynuyor.

Karakterler farklı olmasına farklı fakat yaptığımız şey aynı. Tokyo'nun Red Light bölgesinde dolanıp

### Alternatif

**Grand Theft Auto IV (7,9)  
Heavy Rain: The Origami Killer (9,1)  
Saints Row 2 (8,8)**



☒ "Ağzına vururum!"  
tehdidi hiç bu kadar  
etkili olmamıştı.



yolda karşılaştığımız ve bize sataşanlara ağzının payını verip hikayemiz doğrultusunda ilerliyoruz. Hemen fark ediyoruz ki bu mekanları daha önce çok gördük. Elbette ki yepeni bir Tokyo tasarılmamasını beklemiyorum ama biraz çeşitlilik, biraz daha farklılık... O kadar da kötü olmazdı sanki. Dövüş kısmı da keza öyle. Karakterlerin farklı dövüş stillerine sahip olması çok iyi bir gelişme ama yapay zekanın hala dayak yemek için orada beklemesi, etraftaki cisimleri kullanarak saldırdığımızda hala aynı animasyonları görmemiz... Bunlar oyunun biraz "geçitreme" olduğunu gösteriyor sanki.

### Ara sıra

Ara sahnelerimiz halen kaliteli, hatta oyunun en güzel yerleri bu ara sahneler olabilir. Ne var ki bunlar, seslendirme bile olmayan, sadece yazı okuduğumuz diyaloglara dönüşüyor bittikten sonra. Tam anlamlı attan inip eşege binmek... Diyaloglar Japonca'dan neredeyse birebir çevrildiği için de çoğu zaman "yersiz" duruyor. Japonca filme Batı ağıyla dublaj yapmak gibi; eğretilik üst sınırı.

Hikayeden çıkış biraz da oyunun yan görevlerine bakmak istediğinizde siz bildiğiniz Japon çığlığını karşılıyor. Barlarda, restoranlarda yiye içmenin yanında birtakım özel kulüplere gidebiliyorsunuz. Burada da bizi dansçı kızlar karşılıyor. Onların danslarına tuşlara basarak eşlik etmek ve memnuniyet sağlamak sizin elinizde. Yine bu kulüplerden bir tanesinde çeşitli kızlar, yanınızda oturup size eşlik ediyorlar. Yemeklerini ödüyorsunuz, içecekler ismarlıyorsunuz... (Olay orada bitiyor, daha fazlası yok!) Şayet ki bu kızlara çıkma teklif ederseniz, aynen GTA'daki gibi kalpler çoğalıyor ve bir kız arkadaşa kavuşuyorsunuz.

Her karakterin ulaşabileceği bu aktivitelerin yanında, karakter-

rin mesleğine uygun yan görevler de var. Hapisten çıkan arkadaşımız örneğin, arkadaşının dojo'sunda eğitim veriyor. Polis arkadaşımıza sürekli telsizden bildirimler yağıyor, tefeci de kendine yakışır bir şekilde, güzel kızların çalıştığı bir kulübe daha fazla çalışan sağlamaya uğraşıyor. Hikayeden tamamıyla bağımsız bir şekilde bu görevleri yapmak ve bunları yaparak birçok ekstraya ulaşmak, tamamıyla size kalmış.

### Harita

Ah Sega ah... O harita... Yani o harita artık! Bitti, kullanılmıyor. Kaldır at, yenisini yap. Yenisini yapmadın, bari gideceğimiz yere bir yol çizmemize izin ver de deli gibi, "İkinci sağa dön, üçüncü sola dönüp ilk sağdan..." diye ezberimizi yormayalım. Hele yolunuzda ilerlerken bir dövüše karışırsanız, bundan çıktıığınızda ne tarafa gideceğinizi de kestiremiyorsunuz ve olay heften patlıyor.

Bu oyunun tek eğlenceli yanı, birçok yeni hareket satın alıp bunları dövüşlerde kullanmak ve ara sahneleri izlemek. Sırf bunları yapmak için de Yakuza 4 alınmaz ne yalan söyleyeyim. Ancak sıkı bir Uzak Doğu hayranı olursunuz da o zaman... ■ Tuna Şentuna

### Yakuza 4

- + Yan görevler çok eğlenceli, dört farklı karakteri kontrol etmek, oyununun sıkıcılığını biraz almış
- Sürekli dövüşüyor ve bunu kopuk ilerleyen hikayeyi anlamak için yapıyoruz, oyunda yeterince orijinallik yok

6,0

### Kaçan, Kovalanır



■ Rakibinizin yumruğunu savuşturmak kolay. Zor olansa ardından kendi saldırınızı yapmak. Yumruk mu atacağınız, tekme mi, tokat mı, çımdık mı... Seçin ve uygulayın.



■ Görünüşe göre hijbirini yapmadınız ve rakibiniz kaçıyor. Onu yakalamanız lazım çünkü... Çünkü o bir rakip! Rakipler yakalamak içindir. Belki önemli bir bilgi saklıyordur kafasında; belki de cüzdanı dolgundur... Kafam karışık biraz.



■ Yakalayamıyorsan, hile yap demisler. Buradaki hilenin adı şise. Şişeyi alıyor ve zıplamakta olan rakibimin kafasına "ZBAAMMM!!!" diye geçiriyoruz. Üstelik, sanıyorum ki atlamaya hazırlayıyor. Tüh, yazık oldu...



Yapım Crytek  
Dağıtım EA  
Tür FPS  
Platform PC, PS3, Xbox 360  
Web [crysis.ea.com](http://crysis.ea.com)  
Türkiye Dağıtıcısı Aral

# Crysis 2

New York'ta bir uzaylı



er çok FPS. Elimi kaldırıyorum FPS'ye çarpıyor, kolumu indiriyorum, kolumnun altında en az üç tane kutu...

FPS'lerin bu denli ünlenmesinin nedenlerini saymak çok kolay. Kolay oynanıyor, multiplayer kısmı eğlenceli ve artık çok oturmuş bir tür olduğu için yapımı da kolay. Hem PC, hem de konsollarla dost olduğu için de bir taşla, üç ila dört arası kuş vurabiliyorsunuz. (NGP geldiğinde çok güzel olacak ortam.)

FPS'lerin bu denli revaçta olduğu bir dönemde, piyasaya yeni bir FPS oyunu sürmenin çok büyük riskleri var. Ne var ki Crytek, bu riskle uğraşmıyor bile. Ellerinde o kadar iyi bir malzeme, o kadar iyi bir ekip ve o kadar faydalı bir tecrübe var ki başarısız olmalarına imkan yok gibi adeta.

"Bir başka FPS..." deyip geçilemeyecek bir oyun Crysis 2. Başından, sonuna kadar eğlenceli ve her kısmı detayla, yüksek kalitede bir görsellikle dolu. Hangi sistemde oynarsanız oynayın, Crysis 2 hep güzel, hep eğlenceli.

Diyeceksiz bu adam niye delirdi böyle. Ne yalan söyleyeyim, uzun süredir bu kadar hoşuma giden bir FPS oynamıyorum. Call of Duty'ler, Medal of Honor'lar; onlar artık mümkünse biraz inzivaya çekilsin lütfen. Homefront falan... Lütfen yanı! Ben yanında bakıcı gibi, arkamı kolladığını sanan, sadece bana yol gösterisin diye oraya konulmuş adamlardan çok sıkıldım. Bu adamlar işin içine karışmaya başladığında, onları çok sevmıştım aslında. Bir ekip olarak ilerlemek, zaman zaman benim için işleri kolaylaştırımları, "tek kişi nasıl bir orduyu yok edebilir?" sorusunun nihayet yanıt bulmuş olması, beni mutlu



etmişti. Sonra bu işin suyu çıktı. Herhangi bir oyunda, her şey sanki benim dışmda gelişmiş gibi gelmeye başladı. Ben rahat rahat düşmanları vuruyordum, ben vuramazsam arkadaşım devreye giriyordu, gitmem gereken nokta gösterilmiyordu bile; çünkü zaten arkadaşım o noktayı çoktan biliyor ve beni peşerinden sürüklüyor.

Sizi bilmem ama ben, oyunlarda kontrolün tamamıyla bende olması tarifaryim. Final Fantasy XIII'ü de bu yüzden sevmedim örneğin. Resmen bir trene binmişim, tren duraklarında durup mühimmat alıyor, ben ancak bunları kullanıyorum, trenden inmem yasak, durmam yasak, yolumu değiştirmem imkansız...

Günümüzdeki FPS oyunları da böyle işte. Modern Warfare ile mi başladığım tam olarak bu ekol ama o noktadan sonra konu koptu. (MW bu konudaki en iyi örnektir ve ona herhangi bir eleştirim yok.)

Sadece tek bir yoldan gitmenin, sürekli önceden belirlenmiş sahnelere göre hareket etmenin insanı tembellettiğine inanıyorum. Biliyorum ki yolumdan hiç sapmama gerek yok çünkü zaten tek yol beni çıkışa götürüyor. Biliyorum ki yol daraldığında düşmanlar fırlayacak. Biliyorum ki ben fazla efor etmemesem de o bölümü rahatlıkla geçeceğim...

İşte böyle bir dönemdeyken geldi Crysis 2. İlk Crysis'le biraz yakın özellikler olsa bile bana yetmedi ve bir baktım ki her şey geliştirilmiş, her konu gözden geçirilerek daha da eğlenceli hale gelmiş. İlk oyunun özgür yapısı, biraz daha daraltılmış mesela ama bu, oyunun çok daha zevkli olmasını sağlamış. Nanosuit'in özellikleri daha çok hareket yapmaya izin verir hale gelmiş ve görseller, ilk oyunındaki gibi bilgisayarın takla atmasını sağlamayacak seviyede, birçok bilgisayarda rahatlıkla çalışacak şekilde ►

## Dikkate davet

Tek bir çizgi üzerinde ilerlemediğiniz bir oyun Crysis 2 ve bu yüzden de araştırmaz istemiş. Evet, çevreyi araştırmalısınız çünkü çevrede birçok gizli objeyi bulabilirsiniz. Bunlar, oyunun Extra kısmındaki özellikleri açmaya yarıyor genellikle fakat bulduğunuz e-posta mesajlarıyla, hikayenin arka planını da öğrenemiyorsunuz – ki bence bu mesajları mutlaka okuyun.

**Kask**

Tüm darbelere karşı gelişkin koruma

**Görüş**

Nanosuit'le tam entegre, yüksek hassasiyet'e sahip askeri görüş güçlendirici

**Kollar**

Refleksleri ve gücü geliştiren sistem

**Zırh Plakaları**

İskeleti güçlendiren plakalar

**Gövde**

Yüksek teknolojiye sahip Nanosuit

**Eldivenler**

Yüksek hassasiyete sahip eldivenler

**Bacaklar**

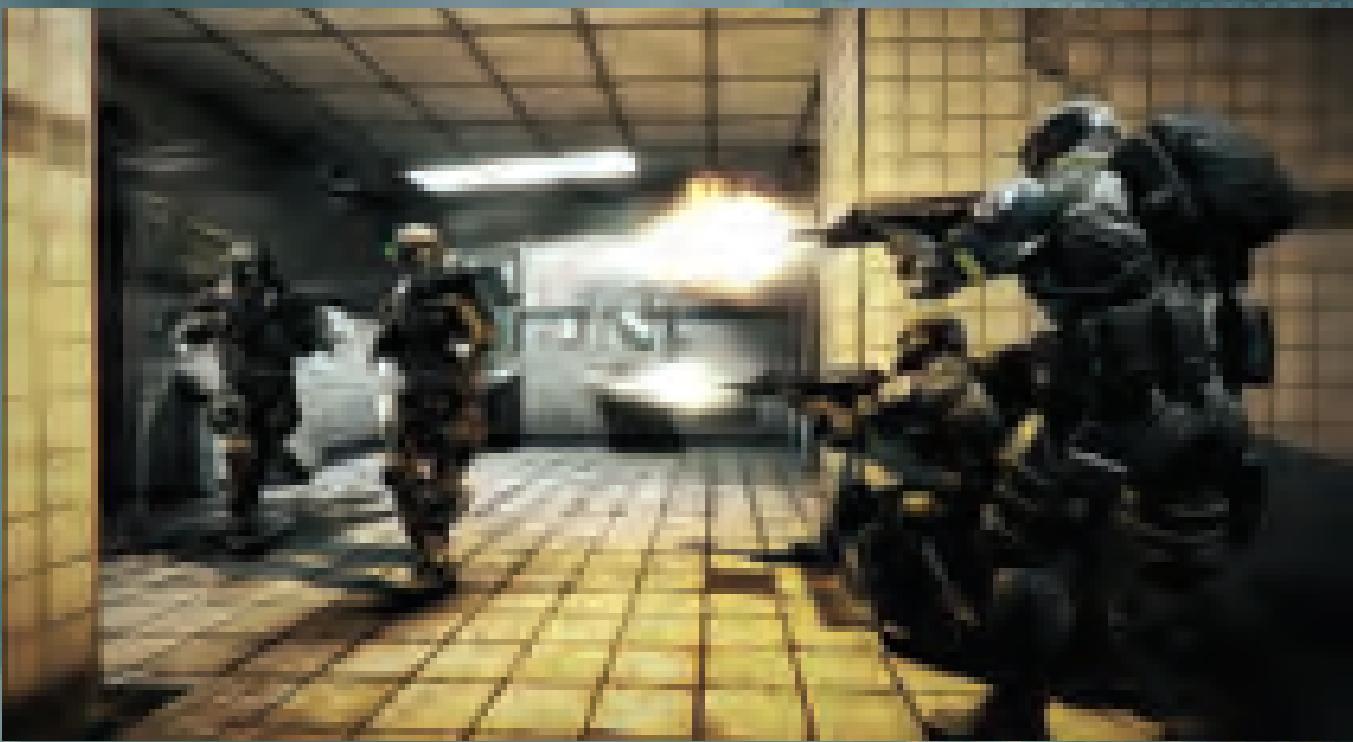
Nano-kontrole sahip bacakları güçlendiren sistem

**Görünmezlik**

Tasarım aşamasında görünmezlik cihazı

**Botlar**

Çok hafif, fiber ile güçlendirilmiş askeri botlar



## Alternatif

Bulletstorm (8,6)  
Call of Duty: Black Ops (9,0)  
Killzone 3 (8,7)

► optimize edilmiş.

Birkaç cümle daha yazıp oyunu finalize etmemeye ramak kaldı. "Dünya çok güzel bir yer." diyerek hepinizin bu oyunu almaya yönlendirmeden, oyunun detaylarına giriş yapalım artık; anlatacak çok şey var...

### Elçiye zeval olmaz

Klasiktir, hemen ilk oyuna bir gönderme yapılır. Benim de yapmam lazımlı ve öncelikle Crysis'i oynamanız yönünde sizi teşvik edeceğim. Crysis ve devamı niteliğindeki Crysis: Warhead'da eğer oynamadıysanız, şu an tam sırası. Neden? Bu oyunlar artık gelişmiş ekran kartları ve işlemciler sayesinde, tüm ayarları sona dayadığınızda bile rahatça çalışıyor. Bu çok önemli bir şey aslında çünkü vaktinde hiçbirimiz, bu oyunların getirdiği o inanılmaz görsel kaliteyi görmemiştim. Bir diğer neden de elbette ki Crysis 2'de neler olup bittiğini daha iyi anlayacak olmanız. İlk oyunda bir adadaydık. Kore'liler vardı etrafında ve bir takım güzel güçler kazandıran Nanosuit'imize, Kore'li arkadaşlarımıza tekme tokat daliyorduk. Just Cause'dan bozma bir durum söz konusuken, bir anda garip bir şeyler oluyordu ve Kore'lilerden daha büyük bir dert çıktıyordu ortaya: Uzaylılar! Anlıyorduk ki asıl konu Kore'liler falan değilmiş, uzaylılar bildiğiniz, dünyayı işgal etmiş ve biz de istilanın tam göbeğindeyiz...

Ben anlatmasam, ilk oyunu oynamasın, Crysis 2'de New York'un neden yerle bir olduğunu da anlayamayacaktınız. Uzaylılar, artık New York'ta ve New York gerçekten hârabeye dönmiş durumda...

Crysis'ten tanıdığımız Prophet'i görüyoruz ilk olarak. Nanosuit'yle çıkıyor meydana ve yaralı bir askeri yoldan alıp güvenli bir yere taşıyor. İstila yüzünden Amerikan ordusunun yarısı zaten telef olmuş durumda ve New York'ta, yaralı birini görmek bile bir mucize sayılıyor. Prophet, kendi zamanının dolduğuunu belirterek Nanosuit'i bu yaralı askere, Alcatraz'a (O nasıl isim?) veriyor ve tabancayı kafasına dayayıp intihar



ediyor. Nanosuit, yeni kullanıcıyla birleşimini tamamladıktan sonra kontrol size veriliyor. Nanosuit'ın güçleri kısa bir sürede aktif hale geliyor, ardından da büyük maceraya ilk adımınızı atıyorsunuz.

Nanosuit 2, temel olarak ilk Nanosuit'ın güçleriyle aynı özelilikleri barındırıyor: Hız, zırh ve görünmezlik. Tek tuşla daha hızlı koşuyor, tek tuşla kurşunlara dayanıklı bir kalkan oluşturuyor ve yine tek tuşla görünmez oluyoruz. İlk oyundaki "güç" durumu burada daha temel bir özellik olarak yer etmiş. Eğer güçlü bir yumruk veya tekme patlatmak istersek, ilgili tuşa bir süre basıyoruz ve zırhimizin gücünü sonuna kadar kullanan, güçlü bir saldırı yapıyoruz. Bu yüzden de artık zırhimız otomatik olarak "armor" modunda olmuyor; eğer kurşunların nanosuit'in enerjisi kalkan gibi kullanmasını istiyorsak, zırh moduna geçiyoruz.

Bu üç modun, birbirleriyle kombine olarak kullanılması, önceki oyuna kıyasla çok daha kolay. Crysis 2'de artık gerçekten görünmez oluyor, hızla koşmaya başlıyor, zıplıyor, rakibin arkasına inip bir "stealth kill" yapabiliyoruz; önceki oyunda bunu yapmaya çalışırken elimiz ayakımıza dolabiliyordu.

Görünmezlik hala oyunda çok önemli bir yer tutuyor ve birçok alanı sadece görünmezliği kullanarak, fark edilmeden ►

► Bu uzayı gemilerini düşürmek için kendinizi paralamayın.



► Geçebiliyorsunuz. Tabii isterseniz o alanı yakıp yıkarak da ilerleyebilirsiniz. Zaten Crysis'in güzelliği de burada ortaya çıkıyor. (Bu konuya değineceğiz.)

Yeni oyunda karakterinizin birkaç tane yeni hareketi de yok değil. Bunların bir kısmına Nanosuit upgrade'leriyle ulaşılıyor, bir kısmı da halihazırda mevcut. Örneğin Alcatraz, hızla koşarken yerde kayıp düşmanlarının gardını kirabiliyor, birçok engelin altından geçebiliyor. New York'un yapısından ötürü, yükseklerde çıkmamız gerekiyor ve bunu yaparken de karakterimizin bir yerdere tutunabilmesini sağlayabiliyoruz. Karanlık bölgümlerde Nanovision'ı açarak önungümüz görür ve bölgümlerin belirli yerlerinde, taktik belirlemek için "Tactical Vision"ı kullanıyoruz. Tactical Vision, çevredeki düşmanları, düşmana zarar verebilecek objeleri ve silah kasalarının yerini gösteren, bunlara bir işaret koymamıza izin veren bir özellik. Ben pek fazla kullanmadım bu özelliği fakat ilk aşamada çevrede ne var, ne yok, anlamak için kullanışlı sayılır.

#### Koşarak, yüzerek veya uçarak

Her bölümde, nereden nereye gitceğimiz ve görevimiz bize net bir şekilde gösteriliyor. Yan görevler yok, önungümüz kaybetmemize yol açacak etkenler yok.

Crysis 2 şu şekilde hazırlanmış: Ufak ölkeli bir kum havuzu, ardından diğer kum havuzu doğru gitceğimiz, birkaç ara sahne görebileceğimiz bir yol, yine bir kum havuzu, sonra yine yol... Bu kum havuzlarında aksiyon çok büyük, diğer alanlarda ise kimseyle karşılaşmıyor ve rahat bir soluk alıyoruz. Bu ara bölgeler tünelер,

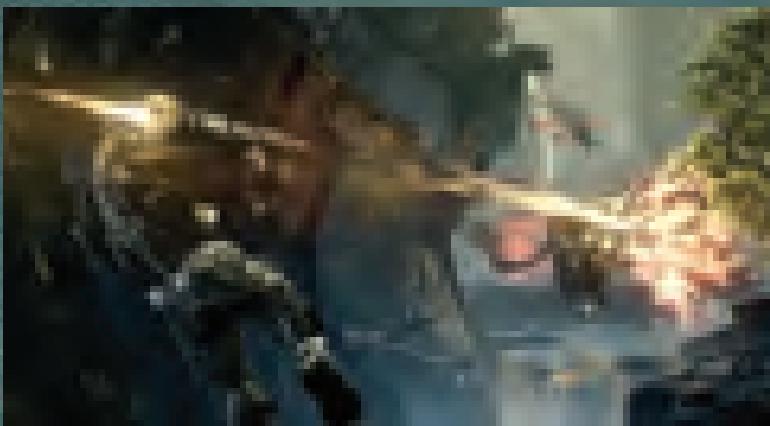
kanalizasyonlar, yıkık yollar, her şey olabiliyor. Kum havuzları ise türlü türlü mekanları konu edebiliyor.

Çatışmaya gireceğimizin aşkar olduğu alanlardan bir tanesine adım atıyoruz. Tactical Vision ile etrafa bir göz gezdiriyoruz ve görüyoruz ki ulaşmamız gereken noktaya gitmek için envai çeşit yol kullanabiliriz. Bu noktada oyunu nasıl oynamak istediğimiz ortaya çıkıyor. Sürekli görünmezliği kullanıp düşmanlarınızı sessizce mi halledeceksiniz yoksa zırhınızı güçlendirip Rambo'culuk mu oynayacaksınız? Seçim sizin. Gerçekten sizin cüntü oyun sizi hiçbir şeye zorlamıyor. Size şunu bile söylemiyor: "Bu alanı dövüşerek de geçersin ama en az 12 kez ölürsün; iyisi mi sen gizliliğini koru." Bazı oyunlarda bunu gördük; dilersek silahlımızı aktif olarak kullanıp da o alanı geçiyorduk ama geriye ne cephe, ne ekipman, ne sağlık paketi, hiçbir şey kalmıyordu. Crysis 2'de bir bölgeyi ne şekilde geçeceğiniz, kendi yeteneklerinizi ne kadar iyi kullandığınıza göre şekilleniyor. Nişan alma konusunda hiçbir sıkıntınız yoksa herkesi kafasından vurup ilerleyebilirsiniz. "Yok ben vuramıyorum öyle kolayına" diyorsanız da basın görünmezliği, düşmanlarınızın yanından ağır adımlarla geçip gitmeniz gereken yere ulaşın. Evet, kimseyi öldürmenize gerek bile olmadan...

Bir kum havuzu bölgümleri, aksiyonu farklı şekillerde yaşımanız için de bir çok olanak sunuyor. İlk oyunda genellikle ormanda olduğumuzda ilk fazla değişik strateji izleyemiyorduk çatışmalarda. Şimdi şehirde olduğumuzdan, çevremizde 50'şer katlı binalar olduğundan, arabalarla tekme atabildiğimizden, düşmanlarımızı çok farklı şekillerde hırpalyabiliyoruz.

Yükseklik konusu önemli, onun üstünde duracağız. Bir bölgede, yıkılmış yollar olur, binaların katları olur, çıkışlara bilinen bir yerler varsa, bunlar değerlendiriliyor. Hem sizin tarafınızdan, hem de düşmanlarınız. Özellikle uzayı dostlarımız yükseltelere çıkmayı çok seviyor. Kendini bilmez kedi yavrusu gibi bir oraya çıkarıyorlar, bir buradan iniyorlar... Biz de özelliklerimizi artık çok daha kolay kullanabildiğimiz için onları takip edebiliyoruz. Yanlış anlaşılması, bir Infamous veya Spider-Man gibi tırmanabilmekten bahsetmiyorum. Burada, daha çok kendimize stratejik avantaj sağlamak için yükseklikleri kullanabiliyoruz. Yanımızdaki durbullu bir tüfek mi var; çıkışınız sota bir bölgeye ikinci katta, oradan tek tek avlıyoruz düşmanlarınıza... Hayır, bunu yapamıyoruz çünkü birinci kurşundan sonra yeriniz anında bulunuyor ve düşmanlarınız ya o noktaya yayım atesi açıyor, ya da kalkıp geliyor.

Düşmanlarınızın bu tutumlu hoş. Farkındalıkları hayli gelişmiş durumda ve kimseyi ucuz bir şekilde avlayamıyorsunuz. Bu her ne



## Ekibin Üyeleri

Çok fazla değil, oyun boyunca altı-yedi kişiyle karşılaşışınız adından bahsedilebilecek. Gelin, onları birlikte tanıyalım.



■ **Prophet Laurence Barnes**  
İlk oyunda bize emirler  
yağdırın Prophet, Nanosuit'i  
üstüne en iyi taşıyabilebilen  
askerlerden bir tanesi. Crysis  
2'de ölümü seçtiği için zırhı  
da bize kiyor. Üzülsek mi,  
sevinsek mi bilemedik...



■ **Sherman Barclay**  
Teğmen Barclay, bir  
avuç kalan Amerikan  
askerlerinin başında.  
Bizimle dost olmayı  
seçen Amerikan askerleri,  
Barclay'ın komutasında  
birçok bölümde bize  
yardımcı oluyor.



■ **Tara Strickland**  
O adaya dönelim ve bakalım;  
Amerikan askerlerini kim kontrol  
ediyordu? Binbaşı Strick-  
land. Şimdi onun kızı, Tara  
göreve geçmiş gibi gözükmek  
ve bize güzel de bir kazık atı-  
yor. Fakat sonra... Ehm. Susalım  
ve oyunu oynayalım.



■ **Nathan Gould**  
Uzayı istilasının nasıl dur-  
durulabileceğini bilen tek insan  
olarak görülüyor. Amerikan  
askerleri tarafından güvenli  
bir yere götürülecekmiş, eski  
kız arkadaşının New York'taki  
evinde kapana kıskılmış bir  
şekilde kiyor.



■ **Jacob Hargreave**  
Her mistik adamın adı  
Jacob olsun lütfen. Bu  
gizemli kişi, milyon dolar-  
lık Nanosuit'in yaratıcısı  
ve onunla ilgili bir takım  
planları var. Oyun boyunca  
bize yardım ediyor kendisi.  
Yokska etmiyor mu...

kadar yapay zekanın iyi olduğunu gösteriyor olsa da yapay zeka, maalesef bayağı bir çuvallıyor...

Oyunda iki tip düşmanla karşılaşıyoruz: Düşman askerleri ve uzaylılar. İnsan ırkının üyesi askerler daha akıllı olsa da onlar da maalesef zaman zaman gerçekten andon seviyesine ulaşıyor. Askerlerin siper alma yeteneği sıfırın altında. Diyalim ki ateş ediyorsunuz ve onlar da normal bir insanın yapması gerektiği gibi saklanıyor. Onlar orada saklanırken, süper hızda koşmadan bile yanlarına ulaşmak ve kafalarına dikipçi geçirmek... İşte bunu oyun boyunca yapabiliyorsunuz. Kesinlikle ne yapmaları gerektiğini biliyor ve sayı üstünlüklerini de kullanıyorlar.

Uzaylılar da bir başka şaşkınlık. Sürekli karşınıza çıkan bir uzaylı türü var. Bunlar size ateş ediyor, üstünekoşuyor veya yakınışla ellerindeki bıçak gibi silahlarla size saldırıyor. Bunları akıllı bir şekilde yapacaklarına, deli gibi ziplıyorlar fakat. Ziplayıp kaçabilseler içi; onlar da Amerika'lı arkadaşları gibi bir yerlere takılıyor, yüryüymeye, karşılardaki duvara anlamsızca bakıp sırtlarından vurulmayı bekliyor.

Anlayacağınız yapay zekada büyük problemler var ama neyse ki bu problemler hep sizin lehinize olmuş. En azından oyunun problemleri yüzünden sınırlı kfüfr basmıyoruz.

### Yanındaki ordu

Silah durumuna Crysis 2'nin konuk olduğu Rehber bölümünde detaylıca dejindik, burada da temel duruma göz atalım. Alcatraz, aynı Nomad gibi her türlü silahi kullanımda son derece yetkin. Yanında iki tane, istediği çeşit (Birinin tabanca olmasına gerek yok.) silah taşıyabiliyor. Bunun yanında bir tane roketatar kıvamında, ağır bir silah, bolca el bombası ve C4 patlayıcı taşıyabiliyor. Tüm bunlar arasında tek bir tuşla geçiş yapabiliyor ve duruma göre, uygun silahı kullanabiliyor.

Silahların özellikleri de yine ilk oyundaki gibi değiştirilebili-

yor. Bir silaha lazer göstergesi takip takmayacağınız, susturucusunun olup olmayacağı hep size bırakılmış durumda. Peki bu özelliklerini ben kullandım mı? Ne yalan söyleyeyim, oyun o kadar kolay geldi ki silahların arasını, burasını değiştirmekle hiç uğraşmadım. Hatta size oyunun başında bu özelliklere nasıl ulaşabileceğiniz gösteriliyor; ben bu kısma hiç ilgi göstermediğim için oyunun ortalarında silah özelliklerine nasıl ulaşıldığını unutmuş bir halden buldum kendimi. Yine de düşünce güzel, pek fazla söylenmeye gerek yok.

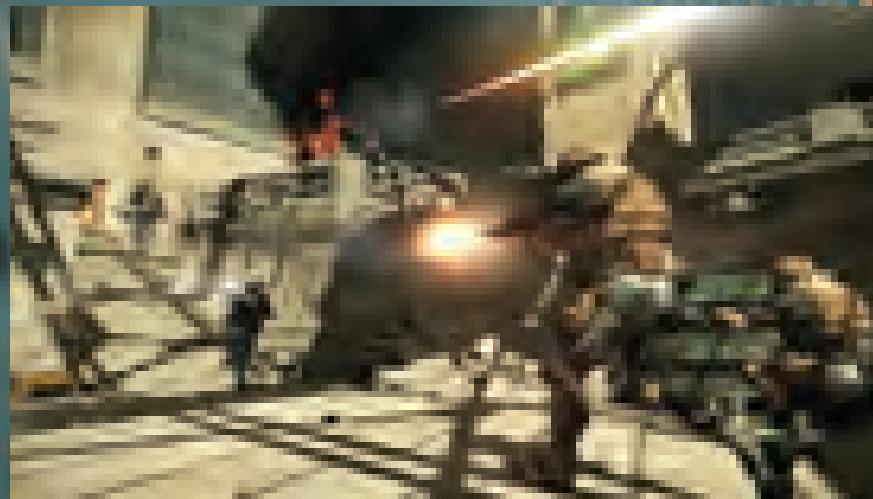
Bazı silahların alternatif kullanımlarının olmasında, silah konusunda pek eteresan bir durum yok. Silahların farklı hassasiyetleri, ağırlıkları ve hasarlarının olmasını ekstra bir durum olarak değerlendirmiyoruz çünkü Crytek'ten daha azını beklemiyorduk.

### Şehir manzarası

Şimdilik en önemli konuya. Crysis 2, çok sağlam bir oynanış sahibi, senaryo kısmında iyi bir hikaye getiriyor ve görsel olarak da...

Görsellik, ilk oyundaki devrim gibi değil. Bu defa devrim yok ama ortada inanılmaz bir manzara var. Şehre göz atalım. Binalar yıkılmış, otoyol deseniz dagilmiş gitmiş. İnsanları pek görmemiyoruz çünkü ya uzaylılar tarafından kaçırılmışlar, ya da şehri çoktan terk etmişler.

Oyunda ilk defa New York'a adım attığında, binaların ne kadar büyük gözüktüğü karşısında bir kamaşma oldu bende. Daha önce Spider-Man'de, Prototype'da dev gibi binalara tırmanmıştım ama buradakiler o kadar gerçekçi, o kadar heybetli ki binaların büyüğünü ►





## Büyük Savaş



Uzaylıları oyunlarda, filmlerde görmeye çok alıştık. Independence Day'de nasıl gelip de dünyayı başımıza yıkılarlardı. İnsanalar onların gelişine sevin gösterileri yaparken, yolla aşağı bir işin... New York'un altı üstüne gelmişti.

Daha sonra birçok filmde uzaylıları gördük ve yine -bence- Independence Day'deki dramatik ortaya çıkışları gibi, War of the Worlds'de (Dünyalar Savaşı) de bayağı korkutucu bir manzara çizmişlerdi. Bize ait olduğundan emin olduğumuz dünya, meğerse çoktan istila edilmiş ve uzaylılar, yillardır yer altında uyanacakları ve dünyayı yıkacakları o günü beklemektedir. Filmin sonu "über" dandıktı bana sorarsanız ama içeriği fena değildi.

Crysis 2'yi oynarken, "Ben sanki bunları bir yerden gördüm." diye düşünüp durdum. Uzayı yapılarının yerden çıkışı, şekilleri, büyük gemilerin sesleri... Renklerinden, yarattıkları atmosfere kadar oyunda büyük bir esinlenme varmış gibi görünüyor. Crysis 2'nin uzaylıları, War of the Worlds'ün uzaylılarının uzaktan akrabasıdır belki de, kim bilir...



► gerçek anlamda hissedebildim. Bu binaların arasında dolaşmaya başlayınca detaylar dikkatinizi çekmeye başlıyor. Yol kenarındaki arabalar, bırakılmış gidilmiş eşyalar, uçuşan gazete sayfaları, ufak bir yanından çıkan dumanlar ve ateş parçaları... Sonra kafamızı bir parka çeviriyoruz. Ağaçların gölgeleri, olası gerekken gibi düşüyor ve bu gölgeler, rüzgarla birlikte dans ediyor. Dökülen yaprakların altında yürüken, o parkın yıkımından önce ne kadar güzel olduğunu da hissediyorsunuz.

Crytek, bir önceki oyundaki "orman" tecrübesini burada da konuşturmuş. New York'ta gerçekten de var midir bilmiyorum ama bu yıkık şehirde, yıkıntıların arasında birçok yesillik alana denk geliyoruz. Buradaki çalıllar, ağaçlar bana direkt olarak ilk oyunu hatırlattı ve yine aynı güzellikle olduklarını görünce de mutlu oldum nedensiz.

CryEngine 3'ün sunduğu birçok özelliği kullanıyor Crysis 2. Bunu en çok da ışıklandırmalarla görüyoruz. Oyunu hem Xbox 360, hem de PC'de oynadım ve size rahatlıkla söyleyebilirim ki oyuncular her iki sisteme de inanılmaz gözüküyor. Hatta abartığımı düşünmeden şunu söyleyebilirim ki Xbox 360'ın en iyi gözükmen FPS'si Crysis 2 olabilir. PC ile karşılaşırınca Xbox 360'da bir takım yavaşlamalar ve anti-aliasing eksikliklerine rastladım lakin konu edilecek gibi bir sıkıntı yaratmıyorlar. PC'de ise grafik ayarları, ilk oyuna göre biraz daha kısıtlı tutulmuş. Bu sayede de oyun birçok sisteme kolaylıkla çalışabilir hale gelmiş. Oyunun DirectX 11'i desteklemiyor olmasına ilginç bir durum. Gerçi bu da olsaymış, Crysis 2 görsel açıdan uzunca bir süre rakip tanıtmazdı, haksızlık olmuştu diğer oyunlara. (Ne kadar düşünceliyim...)

Cok sık olmasa da, oyunun kendi grafik motorunu kullanan bir takım ara sahnelerle karşılaşıyoruz. Bu ara sahnelerde görsellik tam anlamıyla tavan yapıyor. Bir bölümde, kocaman bir bina paldır kül-dür sağa devrildi ve o an anladım ki Crytek, detayda ve görsellikte sınır tanımadı. Yine ilerleyen bölümlerde, uzaylıların aslında ne kadar etkin olduğunu gösteren bir sahne giriyor (Tam olarak anlatmak istemiyorum.) ve böylesine bir sahnenin en yakın örneğini ancak God of War III' te görebilmiştim diyebilirim. (GoWIII' de konu ölçük olunca sınır tanımayan bir başka güzide oyunumuz.)

Bu söylediklerime, oyuna başlayınca pek anlam veremeyeceksiniz çünkü oyunun ilk birkaç bölümü biraz yavan. Ne var ki sonrasında, hikaye biraz şekillenmeye başladıkça oyuncunun sunduklarını da daha rahat görmeye başlıyorsunuz.

## Çoğu

Senaryo, Homefront gibi kısa değil, bir RPG gibi uzun da değil. Oyunu bitirince tadı damağınızda kalıyor, orası ayrı ama masadan ać da kalkmıyorsunuz. Ve sıra oyunun keyfini multiplayer arenada çkartmaya geliyor.

Geçtiğimiz ay birçoğunuza oyunun multiplayer demo'sunda Crysis 2'yi tecrübe etti. Pek azınızın oyunu sevmediğini düşünüyorum zira multiplayer alanında, oyun yine gayet oturmuş bir sistem sunuyor.

Toplamda altı farklı oyun modu bulunuyor. Instant Action, Team Instant Action, Assault, Extraction, Crash Site ve Capture the Flag.

Instant Action, Deatmatch'ın Crysis 2'deki ismi. Team Instant Action ise... Anladığınızı tahmin ediyorum. Assault'ta rakip grubun üssüne saldırıyor, Extraction'da da defans kurmaya çalışıyor. Crash Site ise uzay gemilerinin bıraktığı pod'ların yanında durarak



puan kazanmaya çalıştığınız bir takım oyunu –ki oyundaki en eğlenceli modlardan biri bana kalırsa.

Multiplayer oyun modlarının her birinde, her türlü hareketinden tecrübe puanı kazanıyorsunuz. Evet, diğer FPS'lerdeki gibi tecrübe puanı demek, seviye demek; seviye demek de yepeniyi güçler, silahlar, özellikler demek.

Crysis 2'nin multiplayer kısmının diğer FPS'lerden en büyük farkı, Nanosuit'in özellikleri. Her oyuncu bu zırhlarından bir tanesine ve kendi seçeceği güçlere sahip oluyor. Bu güçler, tek kişilik senaryoda olanları kapsıyor ve 10 tane daha fazlasını sunuyor. Oyunu nasıl oynayacağınızına yönelik olarak, görünmezlik, zırh veya hız alanlarında Nanosuit'ınızı şekillendirebiliyorsunuz.

Silahlar da aynı şekilde, senaryoda elinize geçen silahların tümünü kapsıyor. Bunları da dilediğiniz gibi dördüncülerle, susturucularla vb. özelliklerle geliştirmeniz mümkün. Oyun sırasında öldürdüğünüz rakip oyuncularдан düşen Dog Tag'ler, yani Künyeler, bir koleksiyon oluşturmanız yanında size bölüme özel kullanılabilen Perk'lerin de yolunu açıyor.

## Kriz, sona ermez

Sizi bilmem ama ben Crysis 3'ü beklemeye başladım bile. Üç olmasa bile Warhead tadında bir oyuna da hayır diyemem. Crysis 2 her anlamda beni o kadar memnun etti ki multiplayer kısmında iyi bir oyuncu olmak için büyük bir heves içerisindeyim.

Türkiye'deki makul satış fiyatıyla, Crysis 2 kuşku götürmeden alınması gereken bir oyun. Alan mutlu neşeli, almayan bin pişman. Uzunca bir süre, "Abi bana bir FPS tavsiye et." sorusuna, Crysis 2 diye cevap vereceğimden emin olabilirsiniz. Uzayı avında hepiniz bol şans diliyor, okumaktan sıkılmayanlara da Rehber bölümünde çay-kahve ikram ediyoruz. (Çay ve kahve bir arada!) ■ Tuna Şentuna

## Crysis 2

+ Muhteşem görsellik, "sizin" bir şeyler başardığınız oynamış, daha kolay kullanılabilen Nanosuit özellikleri ve eğlenceli multiplayer modları.

- Yapay zeka biraz kötü

9,0





Yapım Slightly Mad Studios  
Dağıtım Electronic Arts  
Tür Yarış  
Platform PC, PS3, Xbox 360  
Web [needforspeed.com/shift2unleashed](http://needforspeed.com/shift2unleashed)  
Türkiye Dağıtıcı Aral



## Need for Speed Shift 2 Unleashed

Yok artık Speed for Need!



**H**iç Dodge Viper gördünüz mü? Yok cidden soruyorum. Güzel ülkemizde hiç Dodge Viper'a rastladınız mı? Ben girmedim de. Ömrümün neredeyse yarısı Türkiye'de geçmesine rağmen ülkemizde bir tane bile Viper göremedim. İstanbul caddelerinde Ferrari, Lamborghini, Corvette falan görüşünüz de Dodge Viper biraz zor görüşünüz. Ne alaka diyeceksiniz. Güzel ülkemizde öyle bir vergi sistemi var ki dillere destan. Türkiye'de 3.3 litre bir aracın yıllık vergisi ne kadar biliyor musunuz? 6.151 Lira. Aynı aracın Florida'daki yıllık vergisi ise sadece 14 Dolar'lık. Üç yaşındaki 8.4 litre motora sahip Dodge Viper'in Türkiye'deki yıllık motorlu taşıt vergisi ise 15.820 Lira. Hal böyle olunca da benim gibi gariban biri Türkiye'de ancak Need for Speed gibi oyunlarda Viper'a binme şerefine nail olabiliyor. Yoksa Türkiye'de Viper'a binmek için bayağı bir kodaman olmak lazımlı. Ama bakın Need for Speed Shift 2 Unleashed'e. Vergi sorunu yok, benzin parası derdi yok. Oooh, arabaların sefesini sürmek var, devlete haraç gibi vergi ödemek yok. Ne güzel değil mi? Shift 2 gibi oyuncular da olmasa doğumuz ancak rüyamızda bineriz bu tip

arabalara. Hmmm, sanırım bu yüzden rüya otomobilere deniyor bunlara.

Şimdi aranızdan cin gibi zeki olan arkadaşlar demin dediklerime istinaden "Ferrari ve Lamborghini'nin de motorları dört litrenin üzerinde olduğu için onlar da Viper ile aynı vergi dilimine giriyor, yeme bizi." diyebilirler. Dünyanın en pahalı benzini bizim ülkemizde satılıyor, biliyorsunuz değil mi? Ferrari ve Lamborghini'nin motorları bildiğim kadarıyla dört ile altı litre arasında gidip gelirken Viper, 8.4 litrelük bir motora ve 100 kilometrede 20 litrenin üzerinde bir yakıt tüketimine sahip. Bu da demek oluyor ki Ferrari ve Lamborghini, benzini galon galon içerken Viper hepsini birden fon dip yapıyor. İşte bu yüzden Türkiye'de Viper yok. Aslında Türkiye'de Viper yok diye işkembe-i kübradan da sallamak istemiyorum şimdi. İlلاki bana eski dostum Google'a soru sorduracağınız yani, bir dakika sorayım. Vay anasını, Viper'in 8.3 litrelük motorlu versiyonu 2006 yılında Türkiye'de satışa sunulmuş. Hem de saatte 314 kilometre hız ulaşabilen bu aracın ikinci el satışları bile varmış. Demek Türkiye'de varmış da ben görmemişim. Yine de bu makinelere bir tane Miami'de görmüşüm. ABD'de yaşadığım dönemde 350 beygirlik mütevazı aracıyla saatte 60 mil hızla seyredenken

yanımdan "Vrommm!" diye bir şey geçti. Evet, o bir Viper'dı. Kökledim gazi ama 12 şeritli I-95 yolunda uçtu, kaçtı, kayboldu gitti. Need for Speed sülesesi sayesinde Viper'a hep bir sempati duymuşumdur zaten de gerçek hayatı bir tanesile naçızane kendi çapında kışkırtma çabam akılmda rezil ama bir o kadar da komik bir anı olarak kalmıştır.

### Profesyonel sürücü olmak istiyorsun, öyle mi?

Bu sefer konumuz Need for Speed olunca ve Shift 2 de benim gibi otomobil manyağı olan birinin eline geçince oyunun suyunu çıkarmadan ve iyice sömürmeden elimden bırakmam mümkün değildi. Mamañış Shift 2'nin kariyer modu çok uzun olduğu için yazının başından beri bahsettiğim Dodge Viper'ı aldığım an



### Alternatif

Forza Motorsport 3 (9,1)  
Gran Turismo 5 (9,0)  
Race Driver: Grid (9,0)



kendimi "oyunu bitirmiş" kabul edecektim. Yoksa kariyer modunu %100 bitirmek, uykusuz geçen haftalar tekbül eder. Onu da nasipse bu yaza yapacağım. Gran Turismo 5'i üç ay boyunca aralıksız oynamama rağmen %98'de mi ne kaldım; bazı yarışlarda birinci gelmek ölüm gibidir oyunda. Shift 2'nin kariyer modunun da Gran Turismo 5'inden alta kalır yanı yok. On binlerce deneyim puanı kazanıp 15 level bitirdikten sonra ancak 16. level'da GT1 şampiyonasına katılabilirsiniz. Shift 2'nin Drift, Time Attack ve Autolog özelliklerinin yanına online sürücü çekismeleri de eklenince oyun sonsuza dek uzayıp gidiyor. Autolog sayesinde yarışı online'a kaydırın Shift 2, bu sayede oyuncuları yıllarca başında tutmak için önemli bir adım atmış. Özellikle arkadaşlarınıza "Ben seni Laguna Seca pistinde geçtim, hadi bakalım!" diye mesaj atıp arkadaşınızı gaza getirme olay fezleki bir şey.

Shift 2'nin hem PC, hem de PS3 versiyonu ulaştı elimize. İkisini de yükleyip birbirine kıyaslama ihtiyacı hissettim. PC versiyonunda grafikler kaçınılmaz olarak daha iyi olmasına karşın ben oyunun kariyer moduna PS3'te devam etmemi tercih ettim. Malum, yarış oyunlarını konsolda, dev ekranda oynamak daha zevkli oluyor. Hele de PS3 direksiyon setiniz varsa of, değiymen keyfinize. Aslında biliyor musunuz, size bu yazıyı yandan gelen motor sesleri eşliğinde yazıyorum. Yok, oyunu hissetmek ya da yazı esnasında gaza gelmek için değil, hemen sağında Emre sabahattan beri çığlıklar gibi Shift 2'ye gönülüğü için. Bu ay LEVEL Ligi'nde Shift 2 oynadık ve Emre ligi kaçırdığı için pek bir içерlemiş olsa gerek ki Shift 2'yi elinden bırakmıyor. Oyun bize geldenden evvel Shift 2 ile ilgili bir sürü bilgi geldi. Emre o kadar ballandır ballandıra "Baksana videodaki gerçekte oyun arasında geçişlere... Bak bak, süper olmuş," diye beni baştan çıkarmaya çalışıysa da Shift 2'nin tadi kaçmasın diye tek bir videosuna bile bakmadım! Oyunu mundar etmek istemedim, her şeyi

ilk defa kendim keşfetmeliydim, kendim yaşamalıydım, şaşırmalıydım ve öyle anlatmalıydım.

### 3... 2... 1... Go!

Ve başlıyoruz, hatta başladık bile. Oyunda gözümüzü açar açmaz kendimizi bir yarışın ortasında buluyoruz. Yok öyle menüye gireyim, arkadaşımla iki tur döneyim falan ne mümkün. Önce paşa paşa kariyer modundaki turları dönüyoruz, sonra da saçlarını tuhaf bir şekilde sokmuş olan top sakallı bir tip bize adeta çaylak muamelesi yaparcasına akıl hocası taşıyor. Feci uyuz oldum elemana, 3D TV'nin içine girip kafa atasım geldi, o kadar yanı. Sanki ömrümüzde ilk defa araba yarışı oynuyor ya da direksiyon başına geçiyoruz. Tepemin tasını attırdı zibidi! Neyse, kariyer modunun başında elimizde 20.000 Dolar gibi bir para vardı. Yoksa 18.000 miydi? Sinirlendim rakamları da unutturdum bu bana! Her neye işte, bu parıyla giriş sınıfı otomobilinden bir tane almamız

gerekiyor. Öyle pek seçenekimiz de yok ilk başta. VW Golf GTI, Seat Leon, Hatchback Ford Focus ve Sedan Honda Civic falan var. Ben tabii ki bir Japon harikası olan Civic'i seçtim. Golf'ten ve Leon'dan 2.000 Dolar daha ucuz olmasını rağmen Civic'in kontrollü daha kolay ve ivmesi daha yüksek olduğu için gözümü kirpmadan bayıldım paraları. İlk başta sadece sayılı parkurda yarışabiliyoruz. Bu parkurlarda derece yapıp deneyim puanı kazandıkça önumüzdeki etkinlikler açılıyor ve cebimize daha çok para indirmeye başlıyoruz. Yarışta sonuncu gelsek bile yine de üç - beş kuruş koyuyorlar cebimize. Bereket, benzin parası falan vermediğimizden her yarışta birinci gelememek de damlaya damlaya göl oluyor ve paramız birikmeye, level'imiz artmaya başlıyor. Level atlama için gereken deneyim puanlarını kazanmanın envai çeşit yolu var. Turlarda kaçını geldiğimizden tutun da köşeleri nasıl döndüğümüzde ve yarışta rakiplerimizi nasıl domine ettiğimize





kadar birçok parametre, kazandığımız deneyim puanımızı etkiliyor. Kazandığımız paraya daima yarı sonundaki sıralamamızı bağlıyor. Birinci olan, her zaman mangıları götürüyor. Köşeleri nizami olarak dönensek bile birinci geldikten sonra para kışının cebinizde bilin. Birkaç level atlayıp yeni yarış etkinliklerini açtıktan sonra bu etkinliklere uygun başka araçlar almamız gerekiyor. Biz de altımıza şöyle cıtlısından, gümüş renkte bir Mitsubishi patlattık. Derken yarışlarda dereceler elde ede devam ettik, bir tane Team NFS Mazda RX-8 ve 5.000 Dolar bonus kazandık, sonra da Drift bölümleri açıldı. Drift bölümлерini biraz zor bulduk, araçlar gereksiz kıvrak. Ne tür tekerler takılıp nasıl bir modifiye yapıldıysa artık, azgın bir atı dizginlemek bile bu araçları kontrolde tutmaktan

### Mitsubishi Lancer Evolution IX MR



Shift 2'de Honda Civic ile başladığım kariyerime ABD'de uzun süre kullandığım Mitsubishi Lancer ile devam ettim. Lancer, yol tutuşu ve sürüs dinamikleri bakımından sürücüsüne güven veren bir araç. Shift 2'deki Lancer'i, gerçek hayatıyle kıyaslayacak olursak arasında dağlar kadar fark var. Oyundaki Lancer hem modifiye edilmiş, hem de MR Edition olduğu ve şehir trafiği yerine pistlerde sürüldüğü için gerçek hayatımdan çok daha fazla savruluyor. MR Edition, 2.0 litre turbo motoru ve 286 beygir gücüyle 270 km/s maksimum sürate sahip ve 100 km/h hızı sadece 4.50 saniyede ulaşıyor.

kolaydır. Need for Speed Carbon'da daha yerinde bir drift dozajı kullanılmıştı fizik motoru bakımından. Bir de Shift 2'nin sloganı "İste size esnek ve gerçekçi sürüs deneyimi, hem de sizin istediğiniz gibi!" şeklinde ama drift olayı pek benim istedığım gibi olmamış ne yazık ki. Fazla arcade olmuş! Gerçek hayatı böyle bir drift olayı biraz zor.

İlk gün, kariyer modunun %10'unu tamamladım, dördüncü günün sonunda epey zengin oldum. Yeni bir otomobil almaya karar verince ofis ahalisi hep bir ağızdan "Bir baba hindi eyvallah, Aston'a bindi eyvallah!" ve "Aston baba, sen çok yaşa!" şeklinde tezahürata giristi. Onları kırmadım ve 4.3 litre bir Aston Martin çektim alıma. Daha önceki Japon otomobillerinde pistteyken birkaç kez takla atmıştım, Aston babaya takla atmadım; ağır otomobil sonuçta ama bu aracı yolda tutmakta biraz sıkıntı yaşadım.

Shift 2'de eger hasar olayını sonuna kadar açarsanız, kaza sonucu ciddi hasar aldıınızda bu sizin sürüs performansınızı etkiliyor. Bunu ilk olarak takla atınca fark ettim; hatta daha sonra aracı vura vura folloş edip tekerleri ve motoru dağıtmış kabalarım bile oldu. Hani her yarış oyundan ters yöne girme içgüdüsü olur ya,

Shift 2'de de bunu gayri ihtiyarı yapım dedim ve anında diskalifiye oldum. Aslında arabaları söyle bir kafa kafaya çarpıştırmak dışında kötü bir niyetim de yoktu hani. Bir de aklıma gelmişken belirteyim; Shift 2'de araçların tüm yardım seçenekleri açık ilk başta. Keskin virajlara girerken siz gaza bassanız bile araçlar otomatik olarak frenleme yapıyor. Pistlerse diğer yarış oyunlarından așına olduğumuz pistlerle birlikte takriben 36 tane falan. Suzuka Circuit, Laguna Seca ve Nürburgring zaten Gran Turismo'da birebir vardı. Circuit de Catalunya, epey cebelleştirmiş ve sonunda ezberlediğim bir pist oldu. Dubai Autodrome pistiye nispeten yeni bir pist. Yarışların birinde giderken kocaman dönme dolap gibi bir şey gördüm. Bu Londra'da gördüğüm London Eye'a benzeyen demeye kalmadan London pistinde turladığımı hatırlıyorum. Shift 2'ye sonradan eklenenek olan pistler de olduğunu tahmin etmek güç değil. Umarım Circuit de la Sarte'yi eklemeler. Ne "de la Sarte"dir o, bilirim ben onu. Şimdiye kadar hiç atmadsam 1000 tur atmışdım o pistte. Önce 350km/s falan basabileceğiniz dündüz bir yol, sonra da 180 derece keskin pis bir viraj! Umarım vakti zamanında uykularımı kaçırmış olan de la Sarte'yi



Kask içi kamerasıyla Shift 2'de pilotun gözünden yarışı yaşamak mümkün.



■ Shift 2, uykusuz pilotlar için pistlerini geceleri de açıyor.



eklemezler Shift 2'ye.

Shift 2'nin fizik ve sürüs mekaniği bu sefer Gran Turismo oyularına daha fazla yaklaşırmış ve çok da iyi olmuş. Her aracın kendine has yol tutusu, manevra kabiliyeti, rüzgar direnci gibi tonla özellikleri var. Bu özellikleri en ufak civatasına kadar modifiye etmek bizim elimizde. Shift 2'de modifiye böltümlerini motor, mekanik aksam ve indüksiyon güçlendirme olarak üye ayırmışlar. Yine de "Tuning" işlemi bana göre Gran Turismo 5'e kıyasla daha sağlamış. Tuning sadece tekerleri değiştirip arabayı züppe renklere sokmak değildir. Ben işin daha çok teknik kısmıyla ilgilendiğim için GT5'teki modifikasyon olayını Shift 2'ye göre daha başarılı buluyorum. Misal; Shift 2'de nitro takılan bir araç GT5'teki kadar gerçekçi tepki vermek yerine daha abartılı ve agresif tepki veriyor. Yine de Live Tuning olayıyla değişen parçayı pistte yanında test etme olayı iyi düşünülmüş.

#### Hacı Murat, Viper'a selektör yakarsa

Görsel yönden Shift 2, gerceği yakalayıp köşeye sıkıştırmış ve son anda elinden kaçırılmış gibi duruyor. Araç modellemeleri inanılır gibi değil. Teknik olarak detaylar öyle bir noktaya çıkarılmış ki metal ve yapay olan her şey gerçek hayattan fırlamış gibi görünüyor. İşte teknoloji, bir tek insanların yüz modellemeleri konusunda henüz mükemmelîye yaklaşamadı. Oysa

araba gibi yapay şeyleri o kadar gerçekçi tasarıyorlar ki yakından bakmadan biz bile fark edemiyoruz artık gerçek mi, değil mi diye. Shift 2'de kokpit içi de son derece detaylı aktarılmış oyuna. Gerçek hayatı bindiğim bir - iki aracın kokpitini inceledim ve ayrıntıları begendim. Kokpitin içi araç hızlandırdığında bir an bulanık görünüp sonra tekrar düzeliyor. Shift 2'ye yenilik olarak getirilen kask içi kamerası perspektifini de son derece başarılı buldum. Böyle tırtıklı yerlere girdiğinizde kaskın sallanma efekti falan size gerçek bir yarış pilotunun gözünden yarış yaşama fırsatı sunuyor. Bir yere çarptığınızda devreye giren kaza efektleri de ilk oyundakiyle neredeyse aynı ve son derece gerçekçi. Shift 2'de ilk oyundan farklı olarak pistlerde geceleri de yarışabiliyoruz. PC'nin grafik farkı, gece sürüslerinde daha belirgin ortaya çıkıyor. Islak zeminlerin parlaması olayı en son Need for Speed Underground'larda yoğun olarak kullanılmıştı, Shift 2'de bu parlama ve yansımıma efektlerini görmemişler gibi kullanmaktadır, kararında kullanmayı uygun görmüşler.

Teknik konulara daldık, esas olayı unuttuk. Saatler saatleri ve günler günleri kovaladı, sonunda hela-linden ve hile kullanmadan kazanılmış 1.000.000 Dolar'ım oldu. Ofis ahalisi bana 100.000 Dolar daha

bırıktırıp 349km/s basabilen bir Mercedes-Benz McLaren almam yönünde telkinlerde bulunduysa da ben tosun gibi bir Dodge Viper çaktım. Tosunu alıp pistlerde salınmaya başladım. Tüm rakiplerime toz yuttururken hiç zorlanmadım. Viper'in o "Brrr! Brrr!" motor sesi beni mest etti. Aracın ivmelenmesi mühîş de bazi virajlara hızlı girince "spin" atmasına engel olamıyzsunuz. Onun dışında aracın belinden su alana kadar kullandım Viper'i. Ne demek istedigimi çok fazladınız, değil mi? Yani arabayı sonuna kadar zorladım yarışlarda.

Yarışlarda online olarak rekabet etmek ve "dino-zorlar çayıklarla karşı" tadında online yarış etkinliklerine katılmak için Autolog özelliğini kullanmak mümkün. Aslında ilk Shift oyunda es geçilen bu Autolog özelliği, Hot Pursuit'te vardi zaten de Shift 2 ile detaylandırılmış tekrar kullanılmış ve internette bir Need for Speed topluluğu yaratılması hedeflenmiş. Huyundur, bir oyuncun menülerini saymayı severim inceleme yazılarında: Career, Quick, Garage (Take a Photo), Car Lot, Options, Store, Extras (Movie Review, Redeem Codes, Need for Speed VIP, What's New, Online Pass). Hız konusuna da değinecek olursak; aşırı hız, aklı olan bir insan evladının yapacağı iş değil bence. Sahi, en son ne zaman hız yapmışım? Gerçek hayatı kart pistleri dışında hız yapan bir tip de değilim ama... Hah, bizim hamile olan baldızı yetiştirmeye çalışırken hız yapamış dedim ama İstanbul trafliğinin azizliğine uğradım ve yetiştiremedim.

Şahsi görüşlerim, Shift ile Shift 2'ye baktığında öyle aman aman, devasa bir fark görmüyorum. Bu sefer oyun biraz daha Gran Turismo tadında olmuş. EA, Shift 2 ile konsolu olmayan PC sahiplerinin ağızına da bir parmak simülasyon çalmayı ihmal etmiyor. Toplamda benim gözümde Shift 2 ziyadesiyle kaliteli bir yapıpm. ■ Ahmet Özdemir



#### Shift 2 Unleashed

- + Yedi farklı yarı disiplini, başarılı sürüs mekanikleri, online kapışma heyecanı, son model grafikler, uzun kariyer modu
- Drift bölümünde araçlar gerçekliği baltalayacak derecede kıvrak, bazı markaların yer almaması

8,4



**Yapım** Kaos Studios  
**Dağıtım** THQ  
**Tür** FPS  
**Platform** PC, PS3, Xbox 360  
**Web** [www.homefront-game.com](http://www.homefront-game.com)  
**Türkçe Dağıtıcısı** Aral

Büyük Kore Federasyonu operasyona son vermediği için Amerika sürekli patlıyor, yanıyor...

**Homefront 2**

Homefront'u kısa bir sürede bitirdikten sonra tatmin olmayacaksınız. Kaos Studios ve THQ da zaten bunun olacağını öngörmüş durumda ve oyunun ikincisinin planlamasını yapmakta. Kim bilir, belki ikinci oyunda, daha uzun bir senaryo ve daha iyi, daha değişik bir oynanış görüşürü...

# Homefront

İstila'nın evdeki adı

**M**erhaba. Ben San Francisco'da doğup büyümeye çalışıyorum bir çocuğum. Bizim şehrümüz hep çok güzel. Yani, birkaç ay öncesine kadar öyleydi. Güneş, deniz, güzel kızlar... Ben 10 yaşımdayım ve güzel kızlar şuna ilgimi çekmeye başladı. San Francisco'da onlardan çok var. Bir de dondurmacılar var, onlardan da dondurma alırız.

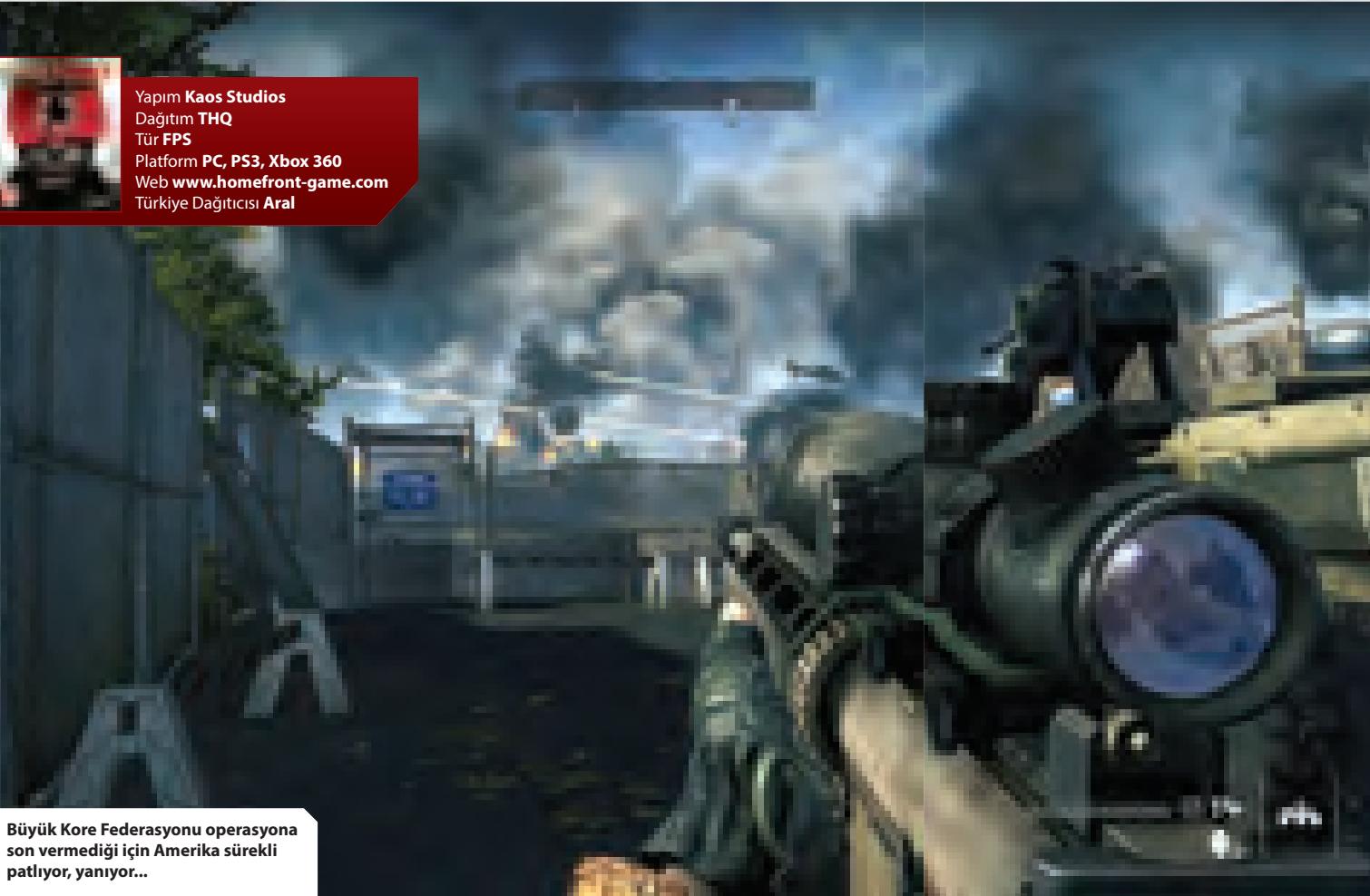
Anhem ve babam ile birlikte, kocaman bir evde yaşıyoruz. Yani, yaşıyorduk. Onları çok seviyorum. Kardeşim olmasını istedim ama işleri çokmuş, sonra alırız dediler, inandım.

San Francisco'da hep yokuş var. Her yer yokus. Ben koşmayı çok seviyorum ama buna rağmen, evden aşağı koştuktan sonra yukarı çıkışım gelmiyor. Bir süre aşağıda yaşamayı düşündüm, ailem çok telaşlandı, sirenlerle birlikte akşamüstü beni gelip aldılar. Biraz da kızıldar galiba; çok ağlıyorlardı, hallerinden anlayamadım.

Şimdi şehrımız değişti. Artık güneş pek uğramıyor sanki buralara. Güzel kızlar da yok. Yokuşlar deseniz, hala yorucu; çünkü yollarda uyuyan ve kalkmayı bilmeyen bir sürü insan var. Sürekli aynı yerde uyyup duruyorlar.

Bir de çekik gözlü, silahlı adamlar var. Onları sevmiyorum. Herkese, hep kötü davranışları var. Annemler onlardan uzak durmamı söylediler, ben de hiç gitmemiştir yanlarına. Hep annem ve babam ile olmak istiyorum ve onlar da benimle birlikte kalmak istiyorlar zaten. Yanlarında kendimi güvende hissediyorum; kimse bana zarar veremez onlar varken!

Şimdi uyuyorlar. Kaldırmak istiyorum çünkü açictım. İki gündür bir şey yemiyorum ve onların ağır uykusu da iki gündür bitmiyor, sürekli uyuyorlar... Sanki bir daha kalkmayacaklar gibi mutlular...



## Elveda Amerikan rüyası

Her yere kolunu uzatan Amerika'ya Büyük Kore Federasyonu bir tane okkali tokat patlatıyor ve San Francisco'dan New York'a uzanan bir istila başlıyor. Büyük Kore Federasyonu, neredeyse tüm dünyaya gücünü kanıtlamış durumdayken, sıra Amerika'ya geliyor ve süper güç ABD bile dayanamıyor, beyaz bayrağı çekiyor.

Her istilanın değişmeyen sonuçlarından biri olan direnişçiler, ABD'de de bol bol var elbette ki. Bunlar kahyalanıp korunaklı hapişanelere konuyor, kah öldürülüyor, kah gecekondularında yaşıyor.

Modern Warfare'in başını hatırlar mısınız? Çok dramatik bir girişi vardı. Bir arabanın içerisinde, kaderimize doğru ilerlerken çevreyi gözlemliyor ve infazları, bize yabancı gelen o tozlu yaşamı görerek irkiliyoruk.

Homefront da böyle başlıyor. Henüz direnişçi bile değiliz; bir helikopter pilotuyuz. Koreliler tarafından yakalanmışız ve tutsak olarak konulacağımız yere doğru bir otobüste yavaş yavaş ilerliyoruz. Bu sırada, aynı MW'da olduğu gibi otobüsün penceresinden sokaklara göz gezdirebiliyoruz. Görüyoruz ki ABD bayağı dağılıp gitmiş. Sivil halkın tutan Kore askerleri, acıyla kıvr-

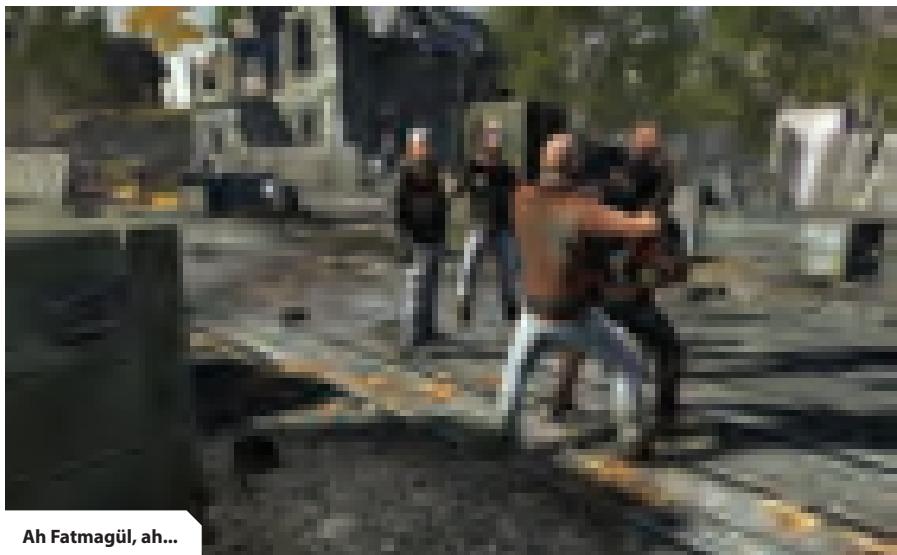
## Alternatif

Crysis 2 (9,0)  
 Call of Duty: Black Ops (9,0)  
 Medal of Honor (8,0)





LEVEL 81



Ah Fatmagül, ah...



- nı siviller, suçsuz halka yapılan şiddet gösterileri, infazlar, giriş kısmındaki çocuğun başına gelenler... Hepsini gözlerinizle görüyor ve üzülmeye çalışıyorsunuz. Çalışıyorsunuz; çünkü ortada bir sorun var...

#### Bir tane daha koy barmen

Homefront güzel şeyler vaat ederek başlıyor hikayeye. Hoş bir senaryo var, oynanış zaten iyi olacak gibi duruyor... Az önce bahsettiğim, dramatik olması gereken girişe tam anlamıyla bir seti andırıyor. Hani Truman Show'un ortalarına doğru olayların tamamen kurmaca olduğu size belli edilmeye başlanıyor ya, işte oradaki set havası ayne

Homefront'ta da var.

Bakın bu otobüsten izlediğimiz, korkunç olması gereken sahneler, bize günüşında sunuluyor, herhangi bir filtreleme veya görsel efekten uzak tutulmuş ve oyun, inanılmaz grafiklere sahip değil. Eh, o zaman da inandırıcılık gidiyor; zaten daha ne olduğunu bilmemiğiniz bir oyuna, sunulması gereken atmosferle alakası olmayan bir görsellikle başlıyorsunuz.

Otobüse bir direniçi saldırısı oluyor, direnişçiler sizi de kapıdan oradan uzaklaşıyor. Daha sonra direnişçilerin kendilerine kurdukları hayatta tanışır sunuz. Gözlerden uzak bir alanda, terk edilmiş bir bölge havası verilmiş, kendi enerjilerini ürettikleri, elektrik ve elektronikten uzak bir yaşam... Ve bu da gördüğünüz ikinci büyük set oluyor. Buradaki yaşam o kadar yapay duruyor ki az sonra yönetmenin çokip "Tamam kestik." diyeğini düşünüyorsunuz.

Atmosferden yoksun bir oyun Homefront. O kadar ki beş saatlik oyun boyunca bir kez bile helyecanlanmadım, bir kez bile, "Şurası güzel olmuş." dedemdim, diyemedim. Metro 2033'te Rusya'nın nasıl bir felaketle karşı karşıya olduğunu, insanların tünelerde nasıl yaşam mücadelesi verdiği nasıl hissedebiliyorsak, burada da bir o kadar hissiz kalyoruz.

#### Saldırı Hareketi



Daha oyunun hemen başında, elimize bir dürbünlü tutuşturuluyor. Bununla, yazda da bahsettiğim gibi, birtakım zırhlı aracı hedefe kilitliyoruz. Kilitliyoruz kilitlemesine de neyin hedefi...

Birçok oyunda dürbünlü hedef belirleyip buraya hava veya top saldırısı yapıldığını görmüştük. Burada da benzer bir durum söz konusu ama saldırıyı direkt olarak araçlar gerçekleştiriyor. Örneğin; görseldeki zırhlı araç, bulunduğu yerden fırlıyor ve füzeleri sallayarak saldırına geçiyor. Hedef belirtmediğiniz takdirde de en yakınındaki düşmana makineli tüfekle kurşun yağıdırıyor.

#### Sıradan hayatı

Oysa ki silahlarımız var, düşmanlarımız bol, tanklar, ilginç oyuncaklar elimizin altında; hatta cephanе özellikle az tutulmuş ki Kore ordusunun karşısında Rambo gibi bir portre çizmeyeşim.

Bir helikopter pilotu olarak ne kadar yetenekli olduğumuz da bir başka dosya konusu. Karşılaştığı tüm makineli tüfekleri rahatça kullanıyor, birisi, "Önune çıkan tanklara bu dürbünlü cihazla hedef al ve onları şu otomatik hareket eden araçla yok et." dediğinde, bunu doğduğumuzdan beri yapılmışcasına, büyük bir maharetle hallediyoruz. Bu bir oyun olduğu için, silahları kullanmak için bir alışma süreci elbette ki gerekmeyecektir ama bari karakterimizin yaşadığı zorlukları biraz anlayabilseydik, iyı olmaz mıydı?

Atmosferdeki yavanlık, sürekli yanınızda gezen karakterlere de etki etmiş. Homefront, piyasadaki çoğu FPS gibi, "elinizden tutan biri olmadığı sürece ilerleyemediğiniz" oyumlardan. Sürekli birileri size eşlik ediyor ve üstüne bir de hafif geri zekâlılar. Düşmanları vurmayı geçtim, duracakları yeri bile zar seziyorlar; eğer onların durması gereken yerde durursanız, siper almayı reddedip ateş altında kalarılar. Bu kukla karakterler, karakter açısından da zayıf olduğundan mütevelli, onları pek umursamak da istemiyorsunuz. Zaten birkaç gün önce tanışmışsınız; ölseler de umurumuzda olmaz...

#### Helikopterden Amerika manzarası

Oyunun başlangıcında birkaç ufak grupla çatışıyoruz. Bize karşı koyan askerler, basitçe siper alan ve bulundukları yerden pek ayrılmadan size ateş edip bomba sallayan adamlardan ötesi değil. Zaman zaman mavi bir ışık yayan ve yakalanınca üstümüze ateş açan kulelere rastlıyoruz, zaman zaman da ağır

#### Kuzey Kore Hakkında Bilmeniz Gereken Beş Şey



1. Kuzey Kore'nin coğrafyası çoğunlukla dağlıktır. Bu dağların arasında da uzun nehirler yer almaktadır. (Google Earth'te şehir ararken neden sürekli dağ bulduğumu daha iyi anlıyorum şimdi.) En yüksek dağı Paektu'dur ve yaklaşık 2740 metre yüksekliğindedir.

2. 2009 yılında yapılan nüfus sayımı sonucunda Kuzey Kore'nin nüfusu 22.6 milyon olarak belirlenmiştir. Açıkk ve kötü tıbbi koşullar yüzünden ortalama insan ömrü 63 yıldır.

3. Halkın %50'si Budist veya Konfütüyüsçü'dür. Geleneksel inançlardan Şamanizm'le halkın %25'i yönelmişken, geriye kalan kısmı diğer dinleri benimsemiştir. Komünist yönetim yüzünden Kuzey Kore'nin belirli bir dini yoktur.

4. Başkenti P'yongyang'dır ve bu şehir aynı zamanda Kuzey Kore'nin en büyük şehridir. Ülke dokuz vilayette bölünmüştür ve iki yerel idarenin kontrolüne bırakılmıştır.

5. Kendi kendine yetmemi amaç edinmiş bir ülke olduğu için Kuzey Kore kendini dünyaya kapatmıştır. Ekonomisinin %90'ından fazlası devletin kontrolündedir ve üretilen malların %95'i yine devlete ait kurumlardan çıkmaktadır. Tüm ekonomi askeriye hizmet ettiği için ülkede fakirlik diz boyudur ve Kuzey Kore ordusu ve askeri gücü, dünyanın en büyük dördüncü gücү haline gelmiştir.



silahlarla donatılmış araçlar görüyoruz. Oyunun beş saatlik süresinde yaklaşık iki büyük saat geçirdikten sonra savaşlar biraz daha büyüyor ama aksiyon, herhangi bir FPS oyunundakinden fazlasını veremiyor. Biz de ne yapıyoruz, garip ve tatmin edici olmayan bir bitişe sahip olan oyunumuzun sonuna ulaşıyor ve multiplayer'a adım atıyoruz.

Homefront'un tek kişilik senaryosunu PC'de oynayıp multiplayer'i için PS3'e geçen garip bir insanım. Hem konsolda, hem de PC'de oyunu baştan sona oynayacaktım ama gerçekten canım istemedi. PS3'te de gamepad'le multiplayer'a geçince feleğim şaşmadı değil.

Yeri gelmişken bu iki sistem arasında, oyun ne gibi farklılıklar gösteriyor, biraz bahsedeyim. Özellikle oyunun ayarlarını maksimuma getirirseniz, PC'de konsollara göre bir hayli iyi bir görselliğe kavuşuyorsunuz. PS3'te grafikler maalesef hiç tatmin edici değil. Oynanıştaysa herhangi bir farklılık yok. Ben her zamanki gibi mouse ile çok daha iyi bir hassasiyet yakaladım fakat konsolların da FPS oynamayı alışkanlık edinmiş arkadaşlar, bu konuda sıkıntı yaşamayacaklardır.

Multiplayer kısmında iki tane mod bulunuyor. Team Deathmatch ve Capture and Hold. İkisinde de oluşturulan takımlar direnişçiler ve Kore askerleri olarak ayrılıyor, haritalar da yine harabeye dönüşmeye yüz tutmuş Amerikan bölgelerinden oluşuyor.

Burada da pek büyük bir yenilik yok. Yani malum, ünlü FPS'leri oynadısanız, oradaki multiplayer özelliklerinin neredeyse tümü, burada da var. Karakteriniz yine seviye atlıyor, yeni silahlar açıyor, ve karakterinize verebileceğiniz yeni özelliklere (Perk) ulaşıyorsunuz.

Multiplayer'ı PS3'te oynadığım için elbette ki önce bocaladım. Hem de bayağı büyük bir bocalama. Ne rakiplerimi vurabiliyor, ne de kaçabiliyordum. Kafama roketler mi inmedi, araçlardan ateş mi açılmadı... Biraz başarılı oldukça tecrübe puanıyla birlikte, Battle Point de kazanmaya başladım. Battle Point, her maça kullanabileceğiniz birtakım özellikleri satın almak için gereken "para". Kontrol ettiğiniz karaktere iki tane özellik

ekleyebiliyorsunuz ve bunlar dilerseniz sadece size etki ediyor, dilerseniz de bulunduğunuz takıma. Mesela kendinize zırh alarak birkaç kurşunla yere inmiyorsunuz ya da hava saldırısı satın alıp düşmanlarınıza roket yağıdırabiliyorsunuz. Eğer bulunduğunuz haritayı iyi tanıyor ve saklanacak yerlerini bulunduğuna inanıyorsanız, drone'ları da devreye sokmak mümkün. Ben bunları kullanırken nedense iyi saklanamadığım için pek fazla olay çıkaramadım fakat yaya olarak hareket eden bir oyuncuya, kocaman ve zırhlı bir araçla kovalamanın da ayrı bir zevki var.

Sıradan özellikler-



den biraz daha fazla puan isteyen, içine binip savaşabildiğiniz araçlar arasında da tanklar, cipler ve helikopterler bulunuyor. Özellikle helikopterle saldırmak çok eğlenceli fakat rakip oyuncular, helikopterin ne kadar tehlikeli olduğunu bildikleri için bir anda üstünüzde kullanıyor, pek fazla havada kalamıyorsunuz.

Multiplayer'daki bir diğer güzel özellik de öldükten sonra maça yeniden giriş yapmak istediginizde, eğer savaş alanında sizin takımınızdan birisi, bir araç kullanıyorsa direkt olarak o aracın içinde oyuna giriş yapabilmeniz. Böylece bir aracın makinelini kısma geçmek için yoldan otostop yapmak zorunda kalıymıyorsunuz.

İstilanın sonuna gelirken lafi toparlamak gerekiyor. Ortada bir çaba olduğu belli fakat bunun bize gösteriliş şekli biraz sıradan;hatta biraz değil, bayağı bir yavan. Dönüşüm, düşünüyor, ortada Crysis 2 gibi bir gerçek varken, Homefront'u neden almanız gerek, hiçbir neden bulamıyorum. Bir Crysis 2'nin sizi hikayenin içine çekuisine, sunduğu görsel kaliteye bakın, bir de Homefront'a... Üç aydır yeni FPS oynamıyor olsaydım, yine Homefront biraz tatmin edici olabilirdi ama şu an için, bu oyuna evimizde yer yok gibi gözüküyor... ■ Tuna Şentuna

## Homefront

+ İstila altındaki Amerika fikri fena değil, multiplayer modları oyun süresini uzatıyor

- Görsellik, oynanış, atmosfer, hiçbir sizi etkileyemiyor

6,7



Yapım **Creative Assembly**  
Dağıtım **Sega**  
Tür **Strateji**  
Platform **PC**  
Web [www.totalwar.com/shogun2](http://www.totalwar.com/shogun2)  
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



# Shogun 2: Total War

Japonya'yı merak edenlere



**I**lk oyunun çıktığı günü gün gibi hatırlıyorum. Windows XP işletim sistemine daha yeni geçmiştim. Bilgisayarımdaysa 256Mb Ram vardı. Döneminin bütün oyularıyla çatır çatır çalışıyordu. Ta ki onunla karşılaşana kadar... Total War ismini ilk duydugumda ne olduğunu anlayamamıştım. Oyunu aldığım düğünden, eve gelene kadar geçen süreyi; "Neye verdik yine bu kadar parayı; kaç CD oynamış arkadaş, bari güzel bir oyunı çırka." diye düşünerek geçirmiştüm. Oyunu kurduğumdaysa bilgisayarımın 256Mb'lık Ram'ı gibi ben de öylece kaldım; çünkü tipki bilgisayaram gibi ben de oyunu tam anlamıyla kaldırılamamışdım ve her şey düşük çözünürlükte çalışmaya başlamıştı. Oyun yapısı olsun, stratejik derinlik olsun, grafikler olsun, bambaşka bir oyunu Shogun Total War. Yıllar içerisinde ardi arkası kesilmeyen serininse bence hep en iyi oyunu olmuştu; evet, Medieval da buna dahil. Uzun zaman beklememizeye rağmen gibi göründü bana, bakalım siz de benim gibi düşünüyor musunuz...

## Bir ada

Shogun 2: Total War (S2TW) 16. yüzyıl Japonya'sında geçiyor. Bütün kıtayı paramparça eden Onin Savaşı'ndan hemen sonrası konu alıyor. Bu dönem Japon tarihinde büyük bir önem taşır çünkü feudal yapının ağırlığının en çok hissedildiği, din ve devletin yavaş yavaş farklılaşmaya başladığı ve kardeşin kardeşi öldürdüğü bir dönemdir. Ayrılmış ve dağlıktır klanların yegane amacısı, bütün klanları tek bir bayrak altında topla-

mak ve bütün adaya hükmedecek Shogun'luk mertebesini kendi liderleri için elde etmektir.

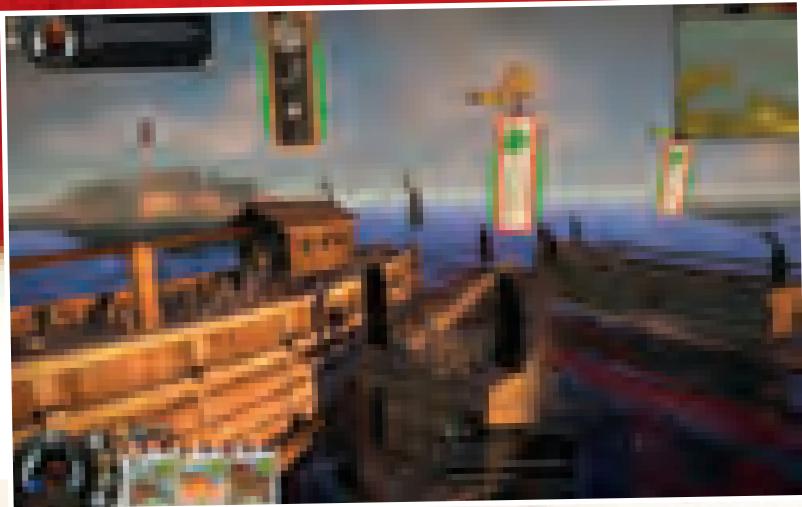
Oyunun hemen giriş menüsünde öncelikle ayarlar kısmına bir bakmanızı tavsiye ediyorum. (Gerçi ben bunu hep tavsiye ediyorum ama genelde hatırlatmak gerekiyor.) İnsanlar genelde Crysis 2'nin grafiklerine ve bilgisayarlarında çalışıp, çalışmayaçagina takmış durumda ama asıl bakılması gereken oyulardan bir tanesi S2TW. Grafik detayları üzerinde bolca oynama yapmanızı tavsiye ederim, ta ki oyunu en akıcı şekilde oynayabilece kadar. Burada en çok sisteminize yüklenen opsiyon gölgelendirme olacaktır. Dikkatiniz...

Şimdi sıradan bir gidelim sevgili okur. Ana menüye baklığımızda birçok opsiyonun olduğunu görüyoruz. Fakat ben bile ki bütün Total War oyunlarını bitire bitire bir hal olmuş birisi olarak ne olursa olsun, tutorial görevleri yaparım. S2TW içerisinde birçok tutorial görev bulunuyor. Bunlar en basit hareketler ile başladığı gibi, özellikle yeni oyuna birlikte gelen kritik noktalara parmak basıyor. Bu sayede oyun içerisinde hoş olmayan sürprizlerle karşılaşmamız engellenmiş oluyor. Buraya da hallettiyiniz artık senaryo moduna geçebiliriz. Custom Battle ve Historical Battles gibi opsiyonlarsa sadece bu oyunun profesyonelleri tarafından oynanabilen savaşlardır, benden söylemesi.

Japonya haritasının içerisinde kendimizi kaybetmeden önce seçmemiz gereken bir klan söz konusu. Malum büyüp Shogun olacağız. Oyunu ilk açtığınız zaman seçilmeyi bekleyen dokuz farklı klan göreceksiniz. Aralarından bazı-

## Böylesi grafik

Uzun zamandır bir oyunun grafiklerine hayran kalmaşıtm. S2TW eğer grafikleri ultra ayarda oynayabilirseniz size inanılmaz bir görsel şölen yaratacak. Her birimin kıyafetinden, saldırısına kadar bambaşka bir dünya burası...



▶ rının ismen tanındığı klanlara söyle; chosokabe, shimazu, date, hojo, mori, oda, takeda, tokugawa ve uesugi. Klan seçiminin ardından nasıl bir oyun oynayacağınızı da seçmeyi unutmayın. Hemen sağınzıda nasıl bir oyun oynamak istediğiniz size soruyor. Eğer "Short Campaign" kısmını seçerseniz, seçtiğiniz ırka göre değişen spesifik bölgeler de dahil olmak üzere, 1575 kişiye kadar 25 bölge ele geçirmeniz gerekiyor. Eğer "Long Campaign"

**İlk oyundan hatırlayacağımız Hıristiyan ekip, S2TW'da da yerini almış durumda. İsteğe bağlı olarak seçtiğimiz bu yeni din sayesinde, yine ilk oyunda olduğu gibi baruta kavuşabiliyoruz**

derseniz bu durum 1600 yılına kadar 40 bölgeye çıkıyor. Hayır, ben sonsuz S2TW oynamak istiyorum ve bu seride de iyiyim diyorsanız; 1600 yılına kadar 60 bölgeyi ele geçirmenizi isteyecek olan "Domination Campaign'i seçebilirsiniz. Her ırkın kendisine göre yetenekleri, özelliklerini bulumaktır. Bu yetenekler oyunda büyük farklılıklarla yol açabiliyor. Misal; Chosokabe klanının okçuları bir hayli gelişmiş durumda ama Mori klanı da atlar konusunda bir adım önde. Bu özelliklerin yanı sıra bir de haritanın neresinde başladığınız çok önemli. Malum; sırtınızı bir köşeye yaslamak ve de deniz yakınında olmak fazlasıyla kolaylık sağlıyor ki bu duruma da klan seçimi esnasında degeinilmiş.

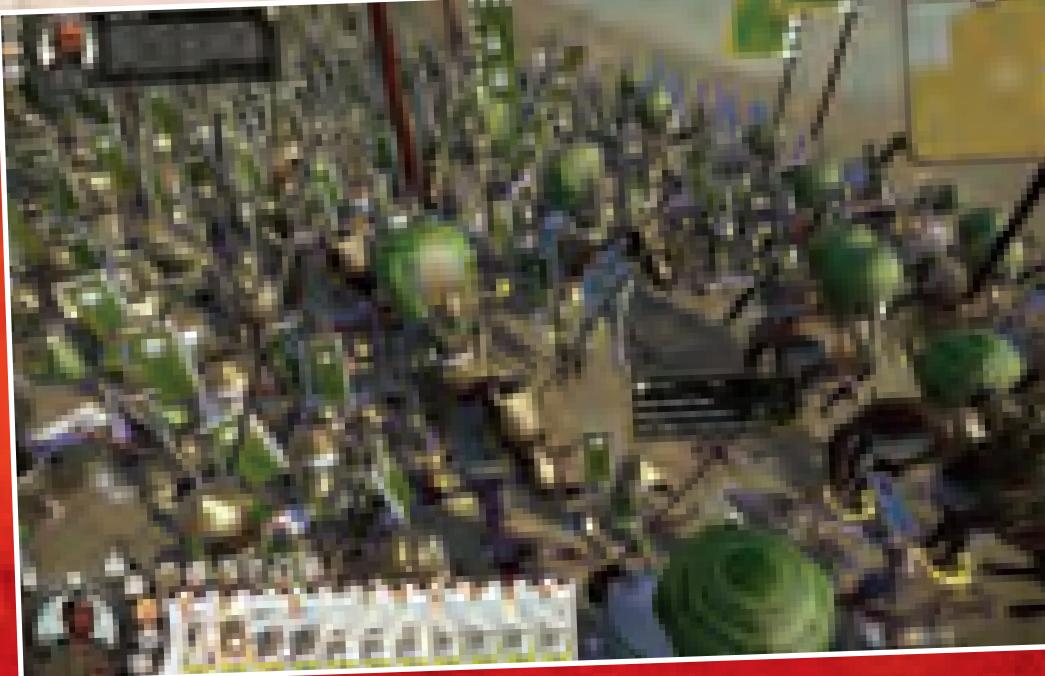
Oyuna girdiğimiz anda o bildiğimiz Total War haritasıyla karşı karşıya kalyoruz. Bir önceki oyundan bu yana çok fazla bir şey değişimyen ara birim, güzelliğini ve sadeliğini koruyor. Bizim işimiz zaten arabirimle değil, gelin birazcık daha detaylara girelim... S2TW'nin senaryo modu birçoklarınızın bildiği üzere, serinin tamamında olduğu gibi, tur bazlı ve savaşlar olarak ikiye bölünmüş durumda. İlk olarak tur bazlı harita düzlemdinden bahsetmek istiyorum. Bu harita üzerinde yerleşimlerimizde bina yapabiliyor, askerlerimizi hareket ettirebiliyor, anlaşma menüsünde ulaşabiliyor ve denizleri kontrol edebiliyoruz. Askerlerimizi hareket ettirmek yine ilk oyunlardaki gibi; birimlerimiz bir yerden başka bir yere her tur belirli bir mesafe gidebiliyor. Bu hareketlenmenin en büyük düşmanıysa hava şartları; eğer kış vakti düşman bölgede bir ordumuz varsa, açık ve sefalet içerisinde çürüyebiliyor ki bunu gerçekten hiç istemeyiz. Anlaşma menüsü yine önceki oyunlara benzeyen. Diğer klanlarla her türlü anlaşma yapabiliyoruz. Barış anlaşması, askeri anlaşmalar, ticaret anlaşması sadece göze batanlar. Pek tabii aynı zamanda da en çok kullanılması gerekenler arasında.

Özellikle para kazanmanın çok zor olduğu bir oyun olan S2TW'de ticaret yapmazsanız çok da uzun yaşamamazsınız. Oyun içerisindeki ticaret dinamikleriyle bir hayli yenilenmiş durumda. Deniz kısmı burada çok büyük bir yer tutuyor. Tipki Napoleon Total War'da



### Alternatif

Napoleon: Total War (8,7)  
StarCraft II: Wings of Liberty (9,7)  
WH40K: Dawn of War II - Retribution (8,6)



## Shogun 3, böyle dev Japonların Edo dönemi Japonya'sında savaştığı bir dövüş oyunu ola ya!

olduğu gibi yine deniz üzerindeki ticaret rotalarının peşindeyiz ama bu sefer Japonya kıyılarında olduğumuzdan mütevelli onlarca, yüzlerce irili ufaklı ticaret adası bizleri bekliyor. Zaten bu durum bizi birazdan anlatabilecek deniz savaşlarına çekicek. S2TW ile seride eklenen en büyük yeniliklerden bir tanesi "Bushido" ile "Way of Chi" yetenek ağaçları olmuş. İlk özellikleri iki turda aktif hale getirilebilen yetenekleri kısaca açıklamak gereklidir; Bushido tarafında gelişen bir ırk askeri güçe önem vermiş demektir. Öğrenilen yeni yetenekler bolca askeri amaca hizmet ediyor. Daha fazla zırh, daha fazla zarar puanı gibi birçok farklı ve güçlü özellik mevcut. Way of Chi ise daha çok ekonomik bir yetenek ağıacı. Bu sayede; ekinlerimizden daha çok hasat alabiliyor, birimlerimizin tur başına ihtiyaç duydukları paraları azaltabiliyoruz ya da halkın huzurunu artıracak binaları yapabilir hale getiriyoruz. Anlayacağınız iki farklı kol mevcut. Fakat her ikisini birden geliştirmek birazcık zor; çünkü ilk yetenek iki turda açıldığı gibi, dördüncü yetenek için yedi tur beklememiz gerekiyor ki her ayağın dört farklı kolu olduğuna da deðinmek lazıim. Halkın huzuru kavramını atlamak istemiyorum zira S2TW'da da bu durum çok ama çok kritik. Stratejik haritamızda en çok dikkat etmemiz gereken şey bu belki de. Benden söylemesi.

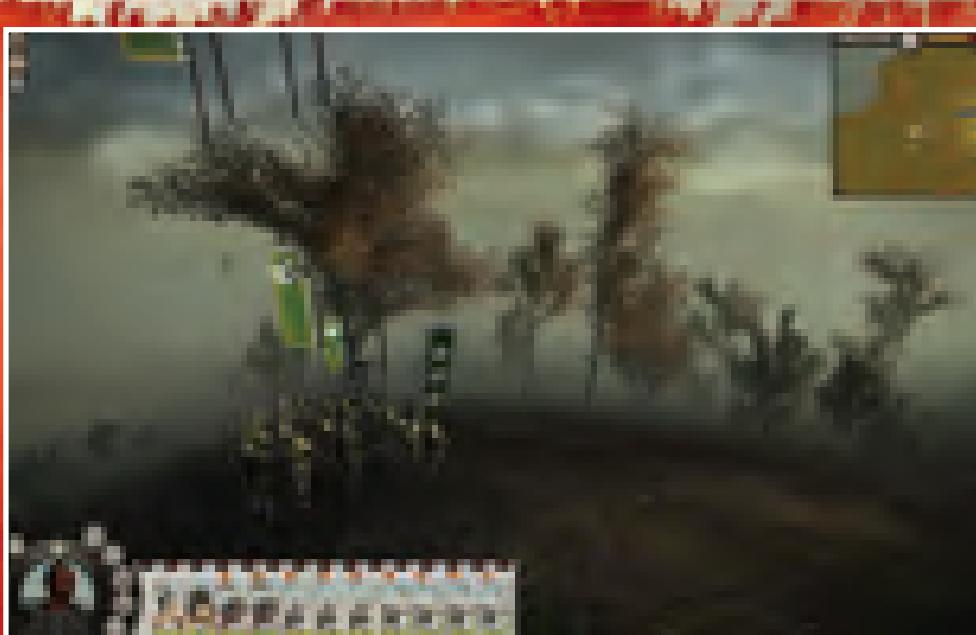
İlk oyundan hatırlayacağımız Hıristiyan ekip, S2TW'da da yerini almış durumda. İstege bağlı olarak seçtiğimiz bu yeni din sayesinde, yine ilk oyunda olduğu gibi baruta kavuþabiliyoruz. Savaşlar esnasında çok büyük bir avantaj sağlayan barut ile beraber gelen toplar da oyundaki dengeleri bir anda alt üst edebiliyor. Yine de bir anda Hıristiyan olmak kolay olduğu kadar zor da þunkü S2TW'daki dinamikler sayesinde halk bir anda galeyana gelebiliyor. Liderlerimizi takip etmek zorunda kalan bir halk yaratmak içinse, soyularımızı eğitmeyiz



gerekiyor yoksa oyun içerisinde sadece evlendikleri bir kadın yüzünden bile bombastik işler yapabiliyorlar. Böyle bir yeniliğin Total War serisine eklenmesi, oyunculara tam bir hanedanlık yönetme hissyatını da beraberinde getirmiþ.

### Kafalar gözler bir yana

Bir bölgeye savaş açtığımız anda her şeye hazırlıklı olmamız gerekiyor. Malum herkesin amacı aynı ve boşluğumuzu bulduğu anda saldırıyor yapay zeka. Bir düşman ünitesine saldırdığımızda bilindik bir menüye karşılaşıyoruz. Otomatik savaş modu, kaçma modu ve direkt olarak savaşa yönetme modu. Buraya eklenen "Save" seçeneðiye sanıyorum S2TW ile gelen en kritik özelliklerden bir tanesi. Savaşlar yine bilindik Total War serilerinde olduğu gibi karşımıza çıkıyor. Ucu buçağı görünümeñ haritalar ve kontrolümüz altındaki binlerce ünite... Ünitelerimiz ile yapabileceğimiz stratejilerse çok fazla. Yine de en çok dikkat çekecek birim generalimiz oluyor. Sahip olduğu yetenekler sayesinde oyunun gidiþatını bir anda değiþirebiliyor. Savaş ortamını en çok etkileyen etkense hava. Özellikle yağmurlu havalarda dinimizi değiþtirip de edindiðimiz barutun kullanılmaz hale geldiðini görmek çok büyük hüsran yaratabiliyor. (Hüsran ne kelime ya, katlediliyoruz burada. Dipçıkle saldırdık az önce Katanalarla!) Kale savaşlarıysa çağ'a uygun hale getirilmiş. Zaten yapımcılar sürekli bu durumdan bahsedip duruyordu. Sözlerinde durmalarına sevindim; bu aralar zor rastlanan bir yetenek ne yazık ki.





► Efendim şimdi büyük kale savaşlarını bir kenara bırakın; bu savaşlar daha çok bildiklerinize benzıyor ama oyunun genelinde küçük ve orta seviye kalelere karşı savaşacağımızı balsırsak söyleyeceğimiz kulak verin. İlk olarak her kalenin bir "Keep'i yanı ana binası var. Bu binayı ele geçirdiğimiz anda kale düşüyor. Ele geçirmek içinse içerişine girmemiz ve bir müddet burada durmamız gerekiyor. Kaleavaşlarında en etkili birimler, özellikle ilk ve orta seviye oyun dönemleri için, açık ara okçularımız. Her kalenin birçok kulesi bulunuyor. Bu kuleleri de yakınılarında bir müddet durmak suretiyle ele geçirilebiliyor ve rakibe karşı kullanabiliyoruz. Pek tabii kaleler de öyle Avrupa kaleleri gibi dümdüz değil. Keep'e gidene kadar aşama aşama ilerliyoruz. (Detayları rehber bölümünde bulabilirsiniz.)

Gelelim denizlere... Napoleon: Total War'da gördüklerinizi bence bir unutun. Deniz savaşları S2TW'ın en büyük yeniliklerinden. Sözlerime daha önce bu kadar güzel deniz ve

hava efekti görmediğimi söyleyerek başlamak istiyorum. Gerisiz düşünün... (Deyip bırakmak? Hahaha. Hakikaten sadece düşünseniz de ben yazmasam?) S2TW'da denizlerde hüküm sürmek çok önemli. Özellikle deniz ticaretinin büyük bir yere sahip olduğunu da düşünürsek, denizlere ne kadar önem vermemiz gereği çok daha iyi anlaşılacaktır. Öncelikle birçok farklı gemi olduğunu söylemem gerekiyor. Fakat genel ayrılm; küçük ve hızlı ile yavaş ve zırhlı arasındaki fark gibi yarışılmış oyuna. Yine de bundan çok daha fazlası var merak etmeyein. Bütün gemilerin üzerinde askerler bulunuyor ve her geminin taşıdığı belirli miktarda ünite var. Misal; en küçük gemimiz alevli oklar atabiliyor ve düşman gemisine zor anlar yaşıtabiliyor. Heavy Bune gibi ağır hareket eden gemilerse daha çok bordalama görevi görürler. Bordalama deyince duranlarınız

### Seviye



Bu oyun ne kadar gerçekçi ona değinmek istedim bir kez daha. Şimdi hani savaşlar oluyor ya, böyle kafa göz giriyoruz. Hah, orada insanlar kendilerini bir garip hissediyorlar; yanı en azından girip de çıkabileler. Hal böyle olunca bir sonraki savaş için daha bir hazır oluyorlar. S2TW'da bu durum için bir yetenek sistemi uygun görmüş. Birimlerimizin her birisi savaş atlattıkça yetenek puanı kazanıyor ve bu sayede seviye atlayabiliyor. Yeni seviyeye fazladan zırh demek, güç demek. Eğer bir birliğiniz yetenek savasmış ve başlarında hanedan soyundan bir kimse olmadan bizi zafer taşımışsa, kendisini 1000 altın karşılığında general mertebesine yükseltebiliyoruz. Böylece suikaste kurban giden ya da savaş meydanlarında alakasızca ölen generallerimiz yerine birisini koyabiliyoruz.

## ANALİZ



varsı gelişmeleri hiç takip etmiyor demektir... S2TW içerişine eklenen bordalama sistemi neredeyse kusursuz çalışıyor. Diğer gemilere ip atmak suretiyle içerişine saldırmamızı olanak sağlayan bu sistem sayesinde Total War serisi bir yaşına daha girdi. Firebomb gibi gemilerse savaş başlamadan önce haritanın herhangi bir yerine üç adet mayın bırakıyor. Gemilerin hareketlerinin fazlaıyla gerçekçi olduğunu düşündüğünüzde, bir mayından kaçmanın ne kadar zor olduğunu çok daha iyi anlayacağınızda eminim. İşin içerişine barut girince mertlik biraz bozuluyor evet ama her teknoloji gibi barutun da birçok dezavantajı bulunuyor. Özellikle sürekli bir yana bakma zorluluğu, yakınına gelen bir geminin onu kolayca yok etmesine sebep oluyor.

### Multi

S2TW ile seride birçok değişme oldu. Bu değişimlere en büyük örneklerden bir tanesi Avatar Conquest isimli multiplayer modu. Bu moda girdiğimizde ilk olarak kendimize bir avatar yaratıyoruz. Online olarak oynadığımız oyuncularla sürekli yetenek puanı kazanan avataramıza zamanla gelişiyor ve güçleniyor. Bu mod'da Japonya'nın parçalarla bölünmüş birçok bölgesinden bir tanesinde oyuna başlıyoruz. Saldırımızı başlattığımızdaysa başka bir kişiye karşı oyun oynayabiliyoruz. Kazandığımız savaşlardan aldığımız puanlar sayesindeyse karakterimizin; liderlik, silah kullanma, ok kullanma gibi özeliliklerini geliştirebiliyoruz. Multiplayer Campaign'lerse seride ilk olarak Napoleon: Total War ile eklenmişti. Karşı karşıya oynamayı bildiği gibi takım olarak da oynanan bu modu S2TW'de de görmek beni çok sevindirdi. Skirmish oyun modları da gelişmiş durumda. S2TW tam tamina 37 tane skirmish haritaya sahip ve neredeyse her çeşit savaş mevcut. Deniz, kara ve kuşatma olarak sıralanmış savaşlarda günlerin saatlerini ve havanın

koşullarını da belirleyebiliyoruz.

Oyun boyunca dikkatimi çeken çok fazla hata olmadı aslında. Sadece otomatik savaş moduyla ilgili bir sorunum var. En küçük savaşlarda bile bu modu seçmemiyorum. Çünkü yüzde 70 gibi yüksek bir ihtimalle generalim ölüyor. Bunun sebebiye en net, normal zorluk seviyesinde rakibe karşı oynarken görüyoruz. Genelde rakip süvarileri, eğer birimlerimizi iyi saklamışsa, bir anda üzerimize koşuyorlar. Eh malum, generaller de çoğunlukla bu süvarilerdenoluştuğu için araya girince yastık savaş oluyor. Yani keşke en azından ufak bir savaş bile yapmak zorunda kalmasaydık, sanki oyun daha akıcı olurdu. Bir de bazen ünitelerimiz takılabiliriyor. Süvarilerim atarından inip, tekrar bindiklerinde birçok kere öylece kalaklırlar. Son olarak gözüme taklansa halen birimlerin fazlaıyla birbirine benzemesi; yani Napoleon'da da bu duruma takılmış tim, halen gözüme batıyor. Artık birazcık daha farklı oyun içi birimleri görmek istiyorum.

### Shogun olmak

Bayadır bekliyordum S2TW'u. Seri olarak geçmişe dönmek fazlaıyla akıllıca bir hareket olmuş. Oyunun beraberinde getirdikleri ziyadesiyle doyurucu. Hem görsel, hem de oyun dinamikleri açısından harika bir gelişme S2TW seri için. Grafiklerin tavan yaptığı, müziklerin insanın ruhunu dinlendirdiği, politikanın her an aktif olduğu ve sürekli bir ölüm kokusunun havada gezindiği bu inanılmaz oyunu oynamayanlar sadece bir oyunu değil, bütün bir Japonya'yı kaybeder; benden söylemesi.

■ Ertuğrul Süngü

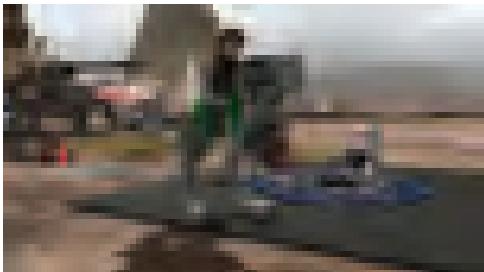
### Shogun 2: Total War

- + Stratejinin dibine vurması, denge deniz, kara ve kale savaşları, Japonya'yı anlamak
- Tekrar edebilen savaş haritaları, bazen sapitan yapay zeka

9,2



**Yapım Traveller's Tales**  
**Dağıtım LucasArts**  
**Tür Adventure**  
**Platform PC, PS3, Xbox 360, PSP**  
**Web [www.lucasarts.com](http://www.lucasarts.com)**  
**Türkiye Dağıtıcısı Aral**



# LEGO Star Wars III: The Clone Wars

Star Wars evreninin en farklı hali



**S**iz küçükken ne kadar LEGO yaptinyız ya da hala yapıyor musunuz, bilmiyorum ama ben henüz minimal bir dimağken envai çeşitli LEGO'ım vardı. Bu LEGO'larla sanki limonata yapıyormuşçasına eğlenir, üzerine de serinliğin keyfini yaşırdım. Yani demek istedigim, öyle kutusunda gösterdiği gibi aynı şekli yapmadım. Sürekli daha farklı tasarımlara giderdim. (Limon da öyle ya hanı...) Aradan uzun yıllar geçti ve artık yeni neslin LEGO almaya zahmet etmediğini, onun yerine bilgisayar oyunlarına yöneldiklerini fark eden firma yetkilileri, cidden mükemmel bir karar olarak LEGO'ları oyun dünyasına taşıdılar. Gel gelelim artık kendisine fazlasıyla alışıgımız LEGO oyunlarının yeni Star Wars ayağı elime düştü, hem de üçüncü oyunuyla. Ben de bir güzel test ettim kendisini sizler içün...

## 0 bir tek! (Obi-Wan)

Bu galaksiler arası kötü espriden sonra hemen oyunun detaylarına geçiyorum. LEGO Star Wars III (LSW3) harika bir yerde başlatıyor oyuna. Geonosis isimli böcek dolu evrendeyiz arkadaşlar ve Duku, kahramanımızı ele geçirmiş durumda. Filmlerden hatırlayacağınız Geonosis Arena'dayız ve infazımızı gerçekleştirmek üzere üzerimize üç farklı yaratık salınış. Oyun'a başladığımız bu aksiyon dolu noktada, hem filme beraber işlenen bir senaryo içerisindeyiz, hem de bütün bu olaylara birinci elden tanıklık ediyoruz.

Karakterlerimiz yine çok ama çok şirinler. Bu aralar "şirin" kelimesini fazla kullanır oldum, farkındayım ama böylesine afacan karakterlere ne dememi bekliyorsunuz. Özellikle karakterlerin bu denli büyük bir evren içerisindeki duruşları harika tasarlanmıştır. Misal; bir kaçış sahnesinde herkes gergin bir savaş halindeyken, Anakin'in Padme'ye kilitlenmiş bir şekilde öpüyor ama bir yanında da üzerinde gelen işçiler yansıtıyor olmasa... Açıktası çok güldürdü beni. Yeteneklerimiz arasındaysa malum, işin kılıcı kullanımı üst düzeyde. Özellikle yakın mesafede bir hayatı etkili olan bu silahlar sayesinde düşmanlarımızın çoğunu tek seferde yok edebiliyoruz. Throw Lightsaber sayesindeyse uzak mesafedeki ve de özellikle uçan düşmanlarımıza rahatlıkla ulaşabiliyoruz. Force'lارımıza gayet güzel ayarlanmış, özellikle Push gücü sayesinde çok rahat edeceğinizi garanti edebilirim.

Her karakterin farklı bir özelliği var. Her karakterin dedim, evet. LSW3'te sonsuza yakın sayıda farklı karakter bulunuyor. Gideceğimiz görevlerde önce hangi karakterleri kullanabileceğimiz bize sorulduğum gibi, görevde uygun karakter seçmemiz de işimizi kolaylaştırıyor. İndiğimiz görevlerde ise genelde birden fazla karakter kontrol edebiliyoruz. Tek bir tuşla değiştirebildiğimiz karakterlerin farklı özelliklerini kullanmak suretiyle geçtiğimiz bölümler bence en eğlencelileri.

Geçtiğimiz her bölüm sonunda bir adet "Golden Brick" kazanıyoruz. Bu cihazlar çok işimize yarayacak, aman kaybetmeyein. Gittiğimiz her görevdeye bolca "Stud" toplayacağız. Bize puan olarak dönecek olan bu parçalar da yüzümüzün güemesine sebep olacak. Her görev sonunda döndüğümüz gemimizdeki menü sayesindeyse ne yapmak istediğimizi kolaylıkla seçebiliyoruz.

Benim LSW3 boyunca gözüme takılan en büyük sorunsa kamera açları oldu. Özellikle istediğimiz şekilde dönmeyen bir kamerayla oyun oynamak cidden büyük bir işkence haline dönüyormuş, bunu bir kez daha anladım.

Yanımızdaki

karakterlerse biz onları kontrol etmediğimiz sürece öyle böñ böñ bakıyorlar; cidden çok can sıkıcı bir durum...

## Anakin, efendi ol!

Anlayacağınız LSW3, yine Star Wars hayranları başta olmak üzere birçok oyuncuya hitap edecek bir oyun olmuş. Özellikle iki kişinin oynarken inanılmaz eğleneceği oyun esnasında, eğer kamera açılarından kafayı yemezseniz şimdiden size afiyet olsun diliyorum. ■ **Ertuğrul Süngü**

## LEGO Star Wars III: The Clone Wars

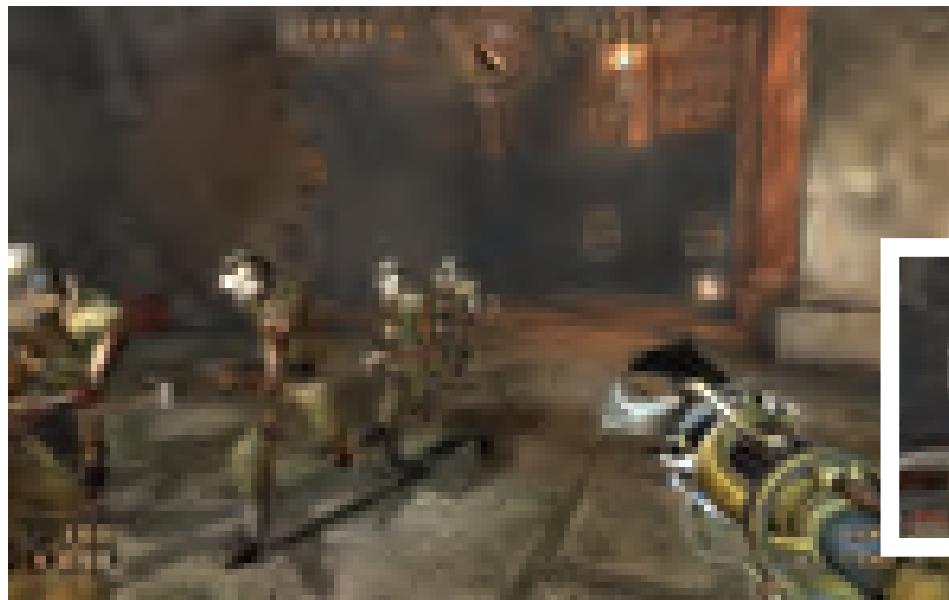
- + Eğlenceli, sonsuz karakter, bolca görev
- Sadece görüntü veren ama başka bir iş yapmayan kamera

**8,0**



## Alternatif

- LEGO Indiana Jones 2 (8,9)
- LEGO Star Wars: The Complete Saga (-)
- Star Wars: The Force Unleashed II (7,6)



Yapım Eggtooth Team  
Dağıtım JoWoD Entertainment  
Tür FPS  
Platform PC  
Web [www.jowood.com](http://www.jowood.com)



■ Sıralanmış, nereye gidiyor  
bunlar, buradayım ben!

## Painkiller: Redemption

Bu cehennem sıkıma başladı artık

**S**öyledi Half-Life 2'nin çıkma arifesinde olduğu dönemlerdi. Millet Half-Life 2'nin fizik motorunu görüp görüp oyun çıkmadığı için kuduryordu. Tam da piyasanın delicesine Half-Life 2'yi aşerdiği dönemlerde Painkiller çıktı. İlk Painkiller oyunu, Half-Life 2'ye "Havok 2.0 fizik motor öyle değil, böyle kullanılır!" der gibiydi adeta. Half-Life 2, ertelene ertelene oyuncuların sabrı taşırımıtı zaten, sonunda olan oldu ve Half-Life 2'nin kodları çalınıp elden ele dolasmaya başladı. Evet, Crysis 2'nin başına gelen olayın benzeri, vakti zamanında Half-Life 2'nin de başına gelmişti.

İlk Painkiller oyunu 2004'ün başlarında piyasaya çıkmıştı. Öncelikle oyunun demosunu oynamıştım ve demosuna öldüm, bittim, mest oldum o zamanlar. Şahane grafikler, aklı ziyan detaylar, süpürge-sine binip havada uçan cadılar kazık fırlatmalar falan çok etkileyiciydi. Hemen gidiip Painkiller'in tam sürümünü aldım. Bir bölüm, bir bölüm daha, bir bölüm daha derken oyunu baştan sona oynayıp bitirdim. Her açılan yeni bölümde demodakinden daha etkileyici bir atmosfer aradım ama avucumu yaladım. Oyundaki son bölümüm de bitirdikten sonra fark ettim ki yapımcılar, oyunun içeriği bölümünü demo olarak önlümüze sunmuşlardır. Maymun gözünü açmıştık artık, bir oyunun sadece demosuna kanıp koşa koşa oyuna satın alma devri de böylece kapandı benim için. Neyse, bunlar yedi yıl evveldi, biz şimdilik elimizdeki oyuna bakalım. Painkiller'in devamı nitelijinde bir sürü oyunu çıktı, Battle Out of Hell, Overdose, Resurrection ve son olarak da Redemption geldi.

Şimdi ilk olarak Redemption'in hikayesinden başlayalım. Cehenneme ilk giren adam Daniel, daha evvel cehennem ordularını komuta eden Alastor'un ve Lucifer'in canına okumuştı. Bu sefer

de cehennemin yönetimini, iblislerin başı olan Eva ele geçiriyor ve Daniel'e sağ kolu olmasını teklif ediyor. Daniel bu teklifi elinin tersiyle itip Belial ile ittifak yapıyor. Belial, kendi çapında portal ustası bir tip ve daha evvel Daniel ona yardım ettiği için bu iyiliğin altında kalmamak adına onunla birlikte dişi şeytan Eva'ya meydan okumaya karar veriyor. Buraya kadar iyi güzel de kulağa hoş gelen bu hikaye, oyunun geneline pek yedirilmemiş. Basit metinlerden ibaret olan hikaye, oyun içinde ete kemiğe bürünmeye başaramıyor. Oyuna başladığınızdaysa Daydream, Insomnia, Nightmare ve Trauma olmak üzere dört farklı zorluk seviyesinden birini seçiyorsunuz. Uzun tırnaklı bir ele sahip olmanız dikkatlerden kaçmıyor. Oyunda gerçekten çok ilginç silahlarınız da var. Mesela gözünden kırmızı işin saçan, dili dışında bir kelle var, yeşil asit püskürten tabancanız var, avcılar kullandığı türden ok fırlatan bir yay sistemi var, güllé tabancası var, çift namlulu kemik atan tüfeğiniz var, sonsuz mermili ve kırmızı kirbaçlı, küp şeklinde tuhaf bir silahınız var. Üstelik bunların hepsini aynı anda taşıyabiliyorsunuz. Adam o kadar silahı nerelerde

saklıyor ve nasıl yavaşlamadan teke gibi koşabiliyor, orasını çözemedim ama oyun bayağı bir hızlı, neredeyse Quake III hızında.

### Küflenmiş grafikler

Oyun mekaniği olarak Redemption'in ilk oyundan pek bir fark yok. Doom ve Quake baz alınarak geliştirilen Painkiller, bu oyunda da aynı çizgisine devam etmiş. Gotik ortamlarda üzerinize aynı anda saldıran yüzlerce düşmanı tuz buz edip ruhları toplayarak Nirvana'ya ulaşmak, yani "Demon" moduna geçip önlümüze geleni öpmek yine oyun boyunca yaptığımız esas olay. Doğrusunu isterseniz yedi koca yıldır Painkiller yeni düşmanlar ve silahlar dışında eski tas, eski hamam. Sanki Redemption, Painkiller'in bir ek paketi gibi olmuş. Oyuna yeni haritalar, silahlar ve düşmanlar eklemesi ve aynı yemeği pişirip önlümüze koymuşlar. Bu oyundan her zaman en sevdiğim yönü, aynı anda yüzlerce düşmanın üzerimize saldırması olayydı. Kendinden Matrix'teki Neo gibi hissetmenizi sağlayan olay aynen korunmuş, aynı anda yüzlerce iskelete, kılıçlı kalkanlı şövalyeye, alevli ok atan yaratıklara karşı mücadele etmek zevkli bir olay ama şahsen bunu dört saat boyunca ve yedi yıllık küflenmiş grafikler eşliğinde yaptıktan sonra oyunu kapadım ve bir daha da açmadım. Bulletstorm gibi yüz bin milyon stilde düşman patakladığım oyular dururken, Redemption'a dört saat ayırmış olmam bile büyük bir lüks. Oyunun ömrü, tek kişilik modda 10 saat'e kadar uzayabiliyor. Multiplayer moduya zaten yok ve 4.99 Dolar değerindeki bir oyun için fena bir süre değil toplamda. Redemption oyun motorunun temelini zaten People Can Fly firması atmış. Painkiller'in bu bağlamda Bulletstorm'un gelişim sürecinde payı olduğunu düşünüyorum.

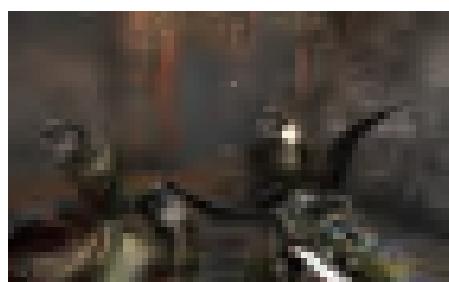
■ Ahmet Özdemir

### Painkiller: Redemption

+ Yüzlerce düşmana metal müzik eşliğinde ölüm yağırmak, 6.000 düşman çeşidi, saatlerce oyun süresi

- Basit metinlerden oluşan cılız hikaye, küflü grafikler

6,0



Alternatif

Bulletstorm (8,6)  
Killing Floor (-)  
NecroVision (5,8)



Yapım Relic Entertainment  
Dağıtım THQ  
Tür RTS  
Platform PC  
Web [www.dawnofwar2.com](http://www.dawnofwar2.com)  
Türkiye Dağıtıcısı Aral

# Warhammer 40.000 Dawn of War II: Retribution

Artık birileri cezasını çekecek!



**G**eçtiğimiz aylarda bitirdiğim ve yeterince uzun süren "Warhammer Fantasy" dosya konumun ardından, ben de yavaş yavaş 40K tarafına yönelmemi düşünüyorum. Fakat araya bir Magic the Gathering girdi ki sormayın. Warhammer oyuncusu olarak Fantasy'yi masaüstünde çok severim ama ne yazık ki kendisinin adam gibi bir dünyası yoktur. Diğer taraftan 40K'yi masaüstünde hiç sevmem ama öyle bir evreni vardır ki içerisinde kaybolursunuz. Bu kadar geniş ve bir o kadar da çeşitli dünyaya sahip pek fazla oyunla karşılaşmak nasip olmuyor son zamanlarda. Dawn of War II ise bu dünyayı ve içerisinde barındırdıklarını fazlaıyla kullanıyor gibiymi, yani en azından ben öyle düşünüyorum fakat yine de bu oyunu, tamamen RTS (Gerçek Zamanlı Strateji) olan ilk seride görüp çok daha kalitesiz bulmuştum. Dawn of War II: Retribution ise gayet sessizce çıktı piyasaya. Evet, bu oyunu bekliyordum ama Shogun 2: Total War'u bekleyen gözlerim ve fantastik iş hayatım yüzünden resmen unutturdum kendisini bana. Karşıma çıktığında ne yalan söyleyeyim, çok ama çok mutlu oldum. İşte o

mutluluktan bir derleme ile karşınızdayım.

## Vallahi çok mutluyum

Retribution ile ilgili verilmesi gereken ilk bilgi, bu oyunun tek başına çalışabildiği olacaktır. Yani yeni bir ekleni olmasına rağmen, orijinal oyuna ihtiyaç duymuyor. Bu da demek oluyor ki koşa koşa gidip bu oyunu gönül rahatlığıyla edinebiliyoruz. Olaylarsa yine yakından tanıdığımız "Aurelia" isimli gezegende geçiyor. Başından birçok olay geçen yer, artık engizisyon tarafından kullanılıyor, daha doğrusu engizisyon buraları bir nevi yok ediyor. Fakat mekanımızın asıl sorunu bununla bitmiyor. Chaos tarafından tamamen yoldan çıkarılmış ve yozlaşmış Space Marine bölgüsü olan Master Azariah Kyras, bütün olayların merkezindeki karakter olarak karşımıza çıkarıyor. Her ne kadar açılış videomuzdaki sahneler Space Marine'leri baz alarak ilerlese de aslında her ikinin bu gezegende kendisine ait bir işi var. Bu durumu çok net olarak oyunu oynadıkça görebiliyoruz.

Retribution, kullanıcıların yüzünü ilk olarak altı

farklıır seçeneğiyle güldürüyor. Bu ırklar Space Marine, Chaos Marine, Eldar, Orc Boyz, Imperial Guard ve Tyranid olarak karşımıza çıkıyor. Dediğim gibi herkesin kendisine ait bir derdi var ama benim ilk ilgimi çeken ırklar Tyranid ve Imperial Guard oldu. Malum, bu ırklarla oynamak eskiden nasip olmuyordu oyunculara. Aynı zamanda Chaos ve Space Marine gibi ırkların senaryo olarak ne yapacaklarını da az çok tahmin ettiğimden olacak ki farklılık peşinde koştum.

## Yapısal değişiklikler

Şimdi, önceki oyunları hatırlayanlar bir el kaldırınlar bakayım... Tamam, o zaman size bu bilgilerinizin



## Alternatif

Company of Heroes (-)  
Dungeons (7,2)  
Warhammer 40k: DoW II (9,3)



bir kısmını unutmanızı söyleyeceğim. İlk olarak karşımıza çıkan karakter menüsünde üç farklı ana özellikleşimiz olduğunu görüyoruz. Bu özellikler Stamina, Offense ve Will olarak üçe bölünmüş durumda. Fakat eskiden olduğu gibi bu özellik puanlarına birkaç yatırımdan sonra yeni bir yeteneğe sahip olmuyoruz; çünkü sistem tamamen değişmiş durumda. Onun yerinde her birisi beşçe bölünmüş üç adet özellik barı mevcut. Yani verdığımız her bir puan karşılığında yeni bir yeteneğe sahip oluyor karakterimiz. Hangi özellik ağacından gideceğimizse bir hayli önem taşıyor zira bütün hepsine verecek kadar puanımız olmuyor. Bu temel kısmı geçtikten sonra, oyun içerisindeki asıl büyük değişikliği geliyorum. Eski oyunları oynayanların bilecekleri üzere, her bölüm içerisinde ve bölüm sonunda farklı eşyalar buluyor ve bu eşyalarla karakterlerimizi güçlendiriyorduk. Artık oyun içerisinde sadece ikinci görevleri yaptığımız zaman yeni bir eşya bulabiliyoruz. Bir de gittiğimiz görevin sonunda kazanacağımız ödüller mevcut. İşte her şeyi değiştiren yegane oluşum da bu ödüller arasında bulunuyor.

Çünkü verilen ödüller artik sadece eşya değil. Bir de oyun içerisinde üretmemize olanak sağlanacak yeni birimler ve bu birimlerin upgrade'leri de gelen diğer ödüller arasında. Ne demek mi istiyorum? Şöyle ki oyun içerisinde birlük üretimi yapabiliyoruz. Ele geçirdiğimiz birbirinden farklı stratejik noktalardan sayesinde asker üretimiz sürekli kazanabiliyor.

Bu birimlerinse birçoğu oyunun başında kapalı ve sadece bu upgrade'lerle açılabiliyorlar.

Peki, nasıl mı üretim yapıyoruz? Oyun içerisinde yerleştirilmiş üç farklı kaynak var. Bunlardan bir tanesi maksimum birim limiti ve sadece haritada alaklı bir stratejik nokta varsa daha çok birime yet açabiliyoruz. Diğer iki kaynağımızda eskiden içlerinden bolca med-kit çıkan kutularda bulunan, Requisition ve Power. Bu iki kaynak, ana hatlarıyla oyundaki her şeyimiz. Bölüm geçtikçe karşımıza çıkan ünitelerimizin upgrade'lerini de yine sadece her bölümsonunda gelen seçenekler sayesinde yapabiliyoruz. Yani onun haricinde oyun içi ünite upgrade'i diye bir şey söz konusu değil. Fakat bu durum Hero'larımızı pek etkilemiyor; çünkü kendilerinin, sadece

o bölüm boyunca geçerli olacak Health, Energy ve Attack Power upgrade'leri mevcut. Bu upgrade'ler için kullandığımız kaynaklarımız aynı zamanda ölen birimlerimizi direkt olarak yeniden canlandırmak için de gerekiyor.

Multiplayer konusunda resmen kendisini aşmış durumda Retribution. 30'dan fazla multiplayer haritası ve bir de buraya eklenen Imperial Guard ırkıyla beraber benzersiz bir oyun deneyimi sunuyor. Her yerin bir anda tanklarla dolması ve onlarda askerin bir anda haritada bir yerden bir yere koşması, savaş hissyatını çok daha net bir şekilde gözler önüne seriyor. Özellikle co-op oynayacaklara buradan duyurulur; bu oyunu kesinlikle oynayın! Grafiklerse zaten güzeldi, üzerinde bir şey yapmaları gerekmeyordu ama yine de rahat durmamış yapımcılar ve yıkılma efektleri üzerinde birazdık daha çalışmışlar.

Müzikler ve seslendirmeye zaten harikaydı ve artık en üst seviyeye gelmiş durumda. Yani ben daha ne isterim?

Oyunun en büyük eksisi ise Imperial Guard ırkıının bazı özelliklerinin bug yaratması. Tank çağrılarınız zaman beni çok daha iyi anlayacsınız. Bir de haritalar beni fazla sıklıyor; yani her şey çok düz. Warhammer ruhunu bazen soluyamadığım için kızdım yapımcılara, sizin de aklınızda olsun... Sonuç olarak ilk oyuncuları birazcık bile sevdiyorsunuz, bu oyunu en azından bir ırkla bitirmeden başından kalkmayacaksınız. Aha buraya da yazıyorum... ■ Ertuğrul Süngür

## Warhammer 40.000 Dawn of War II: Retribution

- + İrk sayısı, değişen upgrade sistemi, harika RTS öğeleri
- Odun gibi haritalar, amaçlar çok belli, kayıp Warhammer ruhu

8,6





Yapım The Sims Studio  
Dağıtım Electronic Arts  
Tür Simülasyon  
Platform PC, Mac  
Web [www.thesimsmedieval.com](http://www.thesimsmedieval.com)  
Türkiye Dağıtıcısı Aral

## The Sims Medieval

The Sims'in Ortaçağ RPG çıkarması...

**Y**ıllarımızı verdigimiz, oyunlarınımız dizdidiğimiz köşemizin başcu süsü olan The Sims ve çekirdek ailesi serisine yepyeni bir oyun daha geldi. Arayi açmışlardı son bir - iki aydır, gözlerimiz yollarda kalmıştı haliyle. Aileye yeni eklenen The Sims yavrusu, bu kez diğerlerinden çok farklı. Yani "çırın ördek yavrusu" demek istemiyorum; kendince bir güzellik, değişik huyları ve tipi var bence. Süründen ayrı takılıyor, Electronic Arts'ın ona olan güveni de tam. Adından anlayacağımız üzere, Ortaçağ'ın bağlarından kopup gelmiş. The Sims severlere yepyeni bir oynanış ve farklı bir deneyim sunmayı amaçlayan The Sims Medieval, yaşam simülasyonu özelliğini yanı sıra, RPG dünyasının kapilarını arıyor. "Hero" denilen Sim'imizle gerekne görevleri yerine getirdiğimiz bu yeni The Sims oyununda, belli bir amaç için bu kez "gerçekten" çabalarıyoruz.

### Kazanda pişen yemeğin tadı bir başka!

Oyna girdigimizde, rengi ve dokusu dışında bildigimiz gibi bir Sims menüsü karşılıyor bizi. Dönem kıyafetleri, makyajları ve aksesuarları oldukça tatmin edici görünüyor. Bunun yanında karakterimizin oyun içindeki görevlerinde belirleyici rol oynayacak olan iki farklı özelliğini de seçmek durumundayız. Bunalardan ilki Traits, yani bir nevi iyi huylar. Diğeriyse Fatal Flaws denilen, Sim'in geleceğini kötü yönde etkileyebilecek ve krallığınıza zarar verebilecek huylar. Karakterimizin özelliklerini seçtiğten sonra RPG tadındaki sınıflarımıza göz atıyoruz. Kral ve Kralice olmanın yanı sıra Fiziki,



Büyücü, Casus, Tüccar, Demirci, Şövalye ve Doktor olabiliyoruz. Karakter özelliklerini geride bırakıp artık oyuna başladığımızda, krallığımızın ve kahramanımızın bütün gidişatını etkileyebilecek olan Ambition seçeneklerinden birini seçiyoruz. Bunlara göre farklı görevler veriliyor. Krallığımızın da yükselmesi için dört farklı dalda puana ihtiyacı var. Well-being (Refah), Security (Güvenlik), Culture (Kültür), Knowledge (Bilgi). Sepya renklere bezenmiş devasa kalemiden içeri girdigimizde görevler teker teker gelmeye başlıyor. RPG benzeri özellikleri bilmeyen The Sims oyuncuları için hazırlanmış bir yardım bölümü de mevcut. Aldığımız görevler, eğilmek istediğimiz sınıfı da belirliyor. Mesela; demirci, yani Blacksmith görevleriyle daha iyi ekipmanlar edinebilir ve bunları satarak para kazanabiliriz. Ormandaki bitkileri toplayıp iyileştirme gücümüzün üzerinde çalıştığımızda başarılı bir Cleric olmak mümkün. Her görev için bir Quest Performance bulunuyor, bunlara topladığımız puanlarla krallığımızın etrafındaki binaları yapabiliyoruz. Güvenli bir kale için güvenli sağlayacak bir gözetleme kalesi yapabilir veya kültür seviyesi için tiyatro inşa edebilirsiniz. Bunalrı yaptıkça krallığımızın da seviyesi yükseliyor. Krallığın içindeki herkesle etkileşime geçip karakterinizi geliştirmek, kral veya kraliçeyi oynuyorsanız savaş taktikleri üzerinde çalışmak ve konseye danışmak tamamen sizin elinizde. Sim'imizin ihtiyaçlarıyla oldukça aza indirgenmiş; açlık ve enerji dışında hiçbir şeyden sorumlu değiliz.

Sepya görüntülerini ve tarihi dokusu dışında zaten ortalamanın altında olan grafikleriyle The Sims Medieval, eski kitleşini ne kadar memnun edecek, emin değilim ama farklı bir deneyim sunduğu kesin. Bebek bezi değiştirmek ve mutfak tezgahı temizlemek yerine, Ortaçağ ormanlarında avlanmak keyifli anlar yaşatabilir. Denemekte fayda var. ■ **Ayça Zaman**

### Alternatif

**The Sims 3 (9,0)**  
**The Sims Castaway Stories (7,0)**  
**The Sims Life Stories (-)**



### The Sims Medieval

- + Ortaçağ teması, RPG öğeleri
- Bazı görevlerde ortalamanın üstünde İngilizce gereksinimi

**7,5**



**Yapım Blue Tongue**  
Dağıtım THQ  
Tür Platform  
Platform PS3, Xbox 360  
Web [www.deblob.com](http://www.deblob.com)  
Türkiye Dağıtıcısı Aral

## de Blob 2: The Underground

Yaz, çiz, sil, boyaya, işte rengarenk dünya!

**B**öyle oyunlar elime geçtiği zaman çok seviniyorum ben. Vallahi, yalanım yok. Yani ne ucuzcu firma oyunları gibi özensiz, ne de yıllar öncesinden çok şey vaat edip beni hayal kırıklığına uğratan oyunlar bunlar. de Blob 2 de bu grubu ziyadesiyle dahil benim gözümde. Neden olduğuna birazdan değineceğim ama buradan okurlarımıza seslenmek istiyorum; kilitlenmeyin şu Counter-Strike'a, dandik World of Warcraft'a; birazlık etrafınıza bakın arkadaşlar.. Super Meat Boy, Who's That Flying?! ve şimdi de de Blob 2, bu oyunları göz ardi etmeyin...

### Ara renkler

Efendim, aslında bu oyunu en iyi bilenleriniz Wii sahipleri olacaktır zira serinin ilk oyunu 2008 yılında sadece Wii için üretilmişti. de Blob 2 ise PlayStation 3 ve Xbox 360 sahiplerini de mutlu etmek üzere tasarlanmış bir oyun olarak karşımıza çıktı. Bütün dünyayı karartmak için ant içmiş bir kötülüğe karşı koymduğumuz oyunda, amacımız dünyamızı yeniden renklendirmek. Karakterimize yuvarlanan ve zıplayan bir renk topundan başka bir şey değil. (Bildiğin Bonibon ya da M&M.) de Blob 2 ye başladığımızda karşımızda siyah ve beyazlar içerisinde bir dönüp bulunuyor. Renklendirme işlemi önce etrafı bulunan renk gölgetlerine atlamamız gerekiyor. Başlangıçta sadece kırmızı, sarı ve mavı gibi ana renklere sahibiz ama merak etmeyein, oyunu birazlık oynadıkça diğer ara renklere de kavuşuyo-

ruz. Bu noktada oyunun bir diğer özelliği ortaya çıkarıyor: Ara renkleri kendimiz yapmak zorundayız. Yani sizin anlayacağınız; yeşil, turuncu, mor ve kahverengi gibi renklere kendi uğraşlarımızla kavuşuyoruz.

Bütün bu işlemleri yaparken gözüme ve kulagina takılan bazı yenilikler oldu. Misal; animasyonlar çok şirin ve cidden çok akıcı. de Blob 2 oynarken, oyunun yağ gibi aktığına tanık olacaksınız. Müzik olarak beni benden aldı diyebilirim. Biz hızlandıktı ya da daha büyük işler başarıyla çoğalan bir müzik var ki biz buna dünya üzerinde "Jazz" diyoruz. Bir müzik, bir oyunla bu kadar mı iyi harmanlanır arkadaş... Çok beğendim çok!

de Blob 2, oynadıkça detaylanan bir oyun. Neden mi? İlk olarak yukarıda da bahsettiğim gibi renk kombinasyonlarının zamanla açılması ama daha da önemlisi oyunaambaşka bir tat katan iki boyutlu bölümlerin açılması. Bu bölümler genelde bulmaca ve zamana karşı yarışlarla bezenmiş durumda. Zaman demsişen eklemekte fayda var: Her bölümde zamana karşı yarışıyoruz. Bölüm başınaya genelde 15 dakikamız oluyor. Fakat merak etmeyein, zaman sorunu yaşayacağınızı hiç zannetmiyorum zira öldürdüğümüz yarattıklar geri sayına -cinslerine göre- 15 ila 30 saniye arasında zaman ilavesi yapıyor. Hal böyle olunca da zamanın pek önemi kalmıyor.

Bölüm geçitçe oyuna eklenen yenilikler arasında beni en çok eğlendireni, yerçekiminin kalktığı, daha doğrusu yön değiştirdiği görev oldu. Kısacası demek istediğim, bu oyunu öyle iki bölüm oynayıp bırakmayın. Daha bulmanız gereken onlarca farklı zırh ve "power-up" mevcut bu oyunda...

### Ana renkler

Bütün platform oyunlarının bir türlü lanetinden kurtulmadığı "kendini tekrar etme" durumu, de Blob 2'de de kendisine çok güzel bir yer edinmiş. Bu oyunu çok sevseniz bile, sanmıyorum ki bir kere bitirdikten sonra bir kez daha köpüre köpüre oynayacınız...

### ■ Ertuğrul Süngü

#### de Blob 2: The Underground

- + İnsanın içine mutluluk katıyor, harika müzikler, rahat oynanış
- Kendisini çok tekrar ediyor, hâzen gereksiz derecede şirin

**7,9**

### Alternatif

- LittleBigPlanet 2 (9,0)
- Super Meat Boy (8,0)
- Who is That Flying? (8,0)



**Yapım Capcom**  
**Dağıtım Capcom**  
**Tür Yarış**  
**Platform PS3, Xbox 360**  
**Web www.capcom.com**  
**Türkiye Dağıtıcısı Aral**



## MotoGP 10/11

Bir kask, iki teker ve bir tulum...

**H**er ne kadar "yarışma" fikrini sevmesem de yarış oyunlarıyla aram sıcak neyse ki. Aslında her zaman dört tekerli araçları tercih ederim zira olayın iki teker boyutu bambaşka. Piyasada birkaç motosiklet oyuncu serisi mevcut ama MotoGP, bu kulvarın en güçlerinden. Serinin yeni oyunu olan MotoGP 10/11 de piyasaya girişini henüz yapan ünlülerden. Oyunun bir test sürümü hazır elimize ulaşmışken siz bu zevkten mahrum bırakmak istemedik biz de ve son sürat daldık MotoGP dünyasına. Karşımıza çıkanlar yeterince tatmin ediciymi peki? Görelim...

Son yıllarda neredeyse tüm yarış oyunlarında görebileceğiniz simülasyon altyapısı, MotoGP 10/11'de de yer alıyor. Bunu, oyunu ortalama bir zorluk derecesinde oynadığınız zaman rahatlıkla fark edebiliyorsunuz. Daha üst zorluk derecelerine ve hatta profesyonel kulvara adım atığınızda olay o kadar çırılardan çıkıyor ki bir tek ehlilik istenmiyor sizden. Bir motosiklet yarışçısının umyası gereken tüm kurallar ve daha fazlası söz konusu ve tüm bu detayları birebir uygulamanız bekleniyor sizden. Daha derin detaylara girdiğinizde, motosikletinizi ince ayarları bile devreye giriyor ki bu noktada eğer bir profesyonel değilseniz, listede yer alan terimlere alık alık bakıyorsunuz. İşin acayıp yanı, en kolay zorluk derecesinde bile hafif hafif esen bir simülasyon havası var oyunda.

Her motosiklet yarışı oyundan olduğu gibi MotoGP

### İki Tekerli Multiplayer

MotoGP'10/11'in en eğlenceli tarafı, multiplayer seçenekleri halidir. Malum, ortada koskoca bir yarış fıkı var. Oyuna yeni başlamış 10 kişiyle bir arada yarışırken görmek isterdim şahsen. Kendimi de hesaba katırom da gözümde rezalet ama görülmeye değer sahneler canlanıyor.

### Alternatif

**Burnout Paradise (9,6)**  
**MX vs. ATV Reflex (-)**  
**SBK X: Superbike World Championship (-)**

10/11'de de olay, zamanlama üzerine kurulu. Virajlara ne kadar hızla girdiğiniz ve dönüş eylemini ne zaman gerçekleştirdiğiniz direkt olarak performansınıza yansıyor. Bir yerden sonra o kadar yoğun bir konsantrasyon gerekiyor ki tüm dünyaya bağıınız kopuveriyor. Oyuna adınızı attığınız ilk andan itibaren "İşte bu sefer oldul!" diye sevinirken, gördüğünüz sonuç koskoca bir "0" (Yazıyla sıfır...) puan oluyor ve son sıraların birkaç basamak üstünden ötesini göremiyorsunuz. Bu da hırs damalarını ayaklandırmıyor tabii ki ve o yoğun konsantrasyonun daha fazlasına ihtiyacınız olduğunu o an hissediyorsunuz.

Oyunun falso noktaları da yok değil tabii ki. Mesela sunum... Artık tüm yarış oyunlarının dikkat etmesi gerektiğini düşünüyorum sunum olayına. Sağlam bir sunum yoksa ortada, bomboş bir oyun görüyorum ben ortada. Sadece fonksiyona odaklanmış, görsel yanyila cıalanmış ama ruh eksikliğiyle kıranan bir oyun olmaktan öteye geçemiyor bu tarz oyular. MotoGP 10/11'den görsel anlamda etkilenmedim. Sunum anlamında da neredeyse hiçbir şey yoktu; ancak tüm bu eksik noktalara rağmen beni ekranın karşısına bağlamayı bildi. Daha profesyonel bir motosiklet yarışı tutkunu olsam, daha da fazla etkilenirdim her şeyden ama maalesef ağırlıklı olarak motosiklet yarışı tutkunlarına hitap ediyor her şey. Muhtemelen böyle bir tutkunuz olduğu için alırsınız MotoGP 10/11'i zaten. Dolayısıyla ben aranızda girip çomak vazifesini görmeden son yorumu yine size bırakıp çekileyim aradan. Yolunuz açık olsun... ■ **Ertekin Bayındır**

### MotoGP 10/11

- + Derin detaylar ve oyuncuya ekrana sabitlemesi
- Sunum, yetersiz grafikler

**7,5**





Yapım **2K Czech**  
Dağıtım **2K Sports**  
**Tür Spor**  
Platform **PS3, Xbox 360**  
Web **2ksports.com/games/topspin4**  
Türkiye Dağıtıcı **Aral**



## Top Spin 4

Estetiğin sarı toplarla ifadesi...



**A**laşıldı, bu ay spor oyunlarından gidiyoruz. MotoGP 10/11'le bol bol hız yapıp Virtua Tennis 4'le ter attıkten sonra bir de Top Spin 4 çıktı karşıma. Siz de biliyorsunuz ki 2K Sports'un, yani spor bazlı oyunlarda çığır üstüne çığır açan ünlü oyun firmasının yüklü iddialar eşliğinde piyasaya sürdüğü bir oyun Top Spin 4. Beklediğim iki şey vardı oyundan: Doğallık ve sağlam bir atmosfer... 2K Sports'a da bu anlamda sonuna kadar güveniyordum ki oyunu oynamaya başlar başlamaz, tüm beklenilerimi karşıladığı için bu olağanüstü oyun firmasına hayır dualarımı savururken buldum kendimi.

"Tenis oyunu dediğin budur!" diye ünlemli bir cümle geçti içimden oyunu oynamaya başladığım andan itibaren ki sadece bir dostluk maçındaydım o anda. "Bir tenis oyunu, günümüz şartları dahilinde Top Spin 4'ten daha iyi olamaz!" diyorum arkadaşlar. Bunu hiç düşünmeden öne sürebiliyorum zira bu estetik sporun sahneye taşınması o kadar başarılı yansıtılmış ki büyülenmeden edemedim. Hele ki oyunun sesleri... Oyuncular sahaya çıkarken spikerin yaptığı sunum, kendini tutamayan bazı seyircilerin ağızlarından çıkan cümleler, yine oyuncuların topa vurma esnasında çıkardıkları sesler... Tüm bu detaylar o kadar başarılı ki kendinizi oyunun atmosferine kaptırmamanız için resmen sağır olmanız lazımdır.

Oyunun grafik kalitesi konusunda da doğal bir güzellik söz konusu. Virtua Tennis serisinin hala vazgeçemediği, teknik topuna bir kuyruklu yıldız havası veren efekt yok mesela Top Spin 4'te. Oyuncuların hal ve hareketleri de bir o kadar doğal. Tribünlerdeki seyircilerin görüntüleri bile doğallık unsuruna destek veriyor. (50 seyircinin 20'sinin birden aynı hareketi sergilemesi hariç tabii ki.) Tüm bu güzelliğe oyunun teknik alt yapısı da eşlik ediyor ve bu noktada o kadar ince düşünülmüş detaylar devreye giriyor ki alightediniz zevk ikiye katlanıyor. Bakalım neymiş bu detaylar...

Genelde tenis oyunlarında topa vurmak için sadece tuşa basmak yeterlidir. Topa sert vuracaksanız, aynı tuşa biraz daha uzun süreli basarsınız. Top Spin 4'te bu sistem aynen

### Yıldızlar

Heyecandan bahsetmeyi unuttuğum yıldızlar var oyunda. 2006 yılında tenis kariyerini sonlandıran, dünyanın en iyi tenis oyuncularından biri olan Andre Agassi bile var kadroda. Onun yanı sıra Federer ve Nadal gibi olmazsa olmazlarla birlikte bayanlar kulvarından Serena Williams da kadronun önemi isimlerinden.

korunmuş ancak ince bir detay daha eklenmiş olaya. Topa vururken zamanlanmanız çok önemli mesela. Topa erken vurmak veya geç vurmak, hatta gereğinden düşük veya yüksek şiddette vurmak direkt olarak performansa yansıyor. Daha da ötesi, aşırı sert vurduğunuz bir topun saha dışına çıkması bile olası. Ve bu konuda denge o kadar sağlam kurulmuş ki ne sürekli dışarı giden toplar söz konusu, ne de her topun illa ki sahanın içine düşmesi... Lafın kasası, tüm ayrıntılarıyla harika bir tenis performansı sunuyor size Top Spin 4.

Hazır bu kadar heyecanlanmışken bol bol detay dökerdim size bu satırlar yoluyla ama maalesef yerim kısıtlı. Oyunun kariyer modunun tadına bakmak ve hatta multiplayer heyecanını yaşamak için birer bahane olsun artık size tüm anlattıklarırm. Emin olun ki Virtua Tennis 4'ü oynadıktan sonra tüm 2K Sports çalışanlarına oyun dünyasında yer aldıkları için bir kez daha teşekkür edeceksiniz. Hayatınızın tenis tecrübesini yaşamaya hazır misiniz artık? Haydi o zaman, hepinize kolay gelsin.

### Ertekin Bayındır

#### Top Spin 4

- + Doğallık, başarılı sesler ve grafikler, yormayan teknik detaylar
- Ara sahelerinin yükleme sıklığı, az olsa da doğallığı bozan bazı görsel detaylar

**9,0**

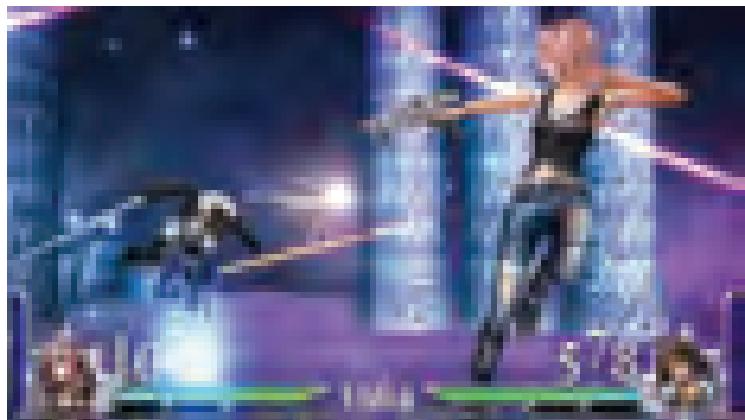


Bir Sampras klasiği,  
şahane bir kare, değil mi?



### Alternatif

SEGA Superstars Tennis (-)  
Smash Court Tennis 3 (-)  
Virtua Tennis 2009 (9,0)



Yapım **Square Enix**  
Dağıtım **Square Enix**  
Tür **Aksiyon / RPG**  
Platform **PSP**  
Web [na.square-enix.com/dissidia\\_012](http://na.square-enix.com/dissidia_012)



## Dissidia 012: Final Fantasy [PSP]



Sinirli değilim, sinirli değilim, sinir...

**Ü**zerinize afiyet, Dissidia adındaki bu oyun beni bir kez daha çileden çıkardı. Oyunda söyle bir şey var çünkü, bir alandaki beşinci savaşınızda artık sağlık mağlub kalmıyor ve son savaştaki boss kıvamındaki adam, ağınzına ağınzına vuruyor. Bir yeniliyorsunuz, iki yeniliyorsunuz, üç, dört, beş derken benim PSP falsolu bir şekilde uçup duvara dik duran kütüphaneden sekiyor ve açık olan pencereden dışarı fırlayarak, özgürlüğe kavuşuyor.

Bu kişisel beceriksizliğim de olabilir, oyunun sınır bozucu olmasından dolayı da kaynaklanabilir. Seçimi kendime bırakıyorum, size bırakırsam alacağım cevap ortamı bir kez daha gerebilir!

### Sükunet

Tamam, sakinleşelim ve oyunumuza geçelim. Uyumun temsilcisi Cosmos ve kötülüğün cisim bulmuş hali Chaos, bir kez daha karşı karşıya gelmiş durumda; hatta, bu bir döngü olarak karşımıza çıkıyor zira bu oyunda olanlar, aslında ilk Dissidia'nın öncesini anlatıyor. Meğerse Topta Köyü Aşure Şenlikleri gibi bu olay, dönemin vuku bulmaktaymış ve kimseyi adam gibi yenemediği için zavallı Final Fantasy karakterleri sürekli dövüş haline deymiş. (Arada da FF serisinde rol alıyorlar herhalde.)

Yeni oyunda, yeni Final Fantasy karakterleriyle yine bu büyük savaşın içine düşüyoruz. Savaşlar yine, son derece üç boyutlu alanlarda yer alıyor ve yine birkaç tane saldırısı hareketiyle işleri özetlemeye çalışıyorız.

Bence Dissidia'nın en büyük eksiği bu: Savaşlar yeterince eğlenceli değil. Çoğu savaşta kazanmak için ya şansınızı yaver gitmesi gerekiyor ya da zamanlamayı hep iyi tutturmanız. Karakterinizin sahip olduğu hareketler, sadece bir yere kadar etki ediyor. İşin kötüsü, çoğu hareketten sonra karakteriniz açık ve rölyefi ve rakibinizi de bunu mutlaka değerlendirdiriyor.

Bir çeşit satranç mantığı kurulmuş ve hatta Dissidia oyunu tam anlamıyla bir strateji oyunu gibi oynamanıza da olanak tanıyor. Oyunu RPG modunda oynayarak, sadece yapacağınızı hareketleri seçiyor ve rakibinizi bu şekilde yenmeye çalışıyorsunuz.

### İki Oyun Bir Arada

Eğer sâbredip bu oyunu bitirirseniz, sizi büyük bir sürpriz karşıılıyor olacak. İlk Dissidia oyunu, hiçbir eksiği olmadan ve hatta yeni oyunun özelliklerinden de faydalananarak, başından sonuna kadar oynayabileceğiniz için açılıyor.

### Yardım et

Bilmeyenler için özetleyelim. Oyunda Bravery ve HP Attack olarak iki farklı saldırı tipi var. Daire tuşyla Bravery, Kare ile HP saldırınızı yapıyoruz. Bravery saldıruları düşmana temas ederse hem sizin Bravery puanınız yükseliyor, hem de onunki düşüyor. Bravery sıfırı indiğinde de HP Attack ile ağır hasar verebiliyoruz.

Yeni oyunda bu kaç - kovala oyununa çeşni olarak Team Assist özelliği getirilmiş. Saldırılarınızı düşmana yedirdikçe bir çizgi doluyor ve bu dolduğunda, aynı Marvel vs. Capcom 3'teki gibi oyuna kisa bir süreliğine, yardımcı bir karakteri sokuyoruz. Saldırısını yapan karakter hasar verebilirse veriyor ve çekip gidiyor.

Bir başka yenilik de yeni gelen karakterlerin farklı oynanış şekillerine sahip olması. Örneğin; FFXIII'ten tanıdığımız Lightning, aynen kendi oyunundaki gibi farklı rollere geçebiliyor. Medic olup kendini iyileştiriyor, Ravager rolüyle büyü yapabiliyor. FFVI'dan Cecil, yine bulunduğu oyundaki gibi bir Dark Knight'a dönüştürüyor.

Grafiksel anlamda oyuna diyecek hiçbir şey yok. Efektler ve karakter tasarımları yine çok iyi. Zaman zaman yavaşlamalar oluyor ama onları da görmezden gelmek kolay.

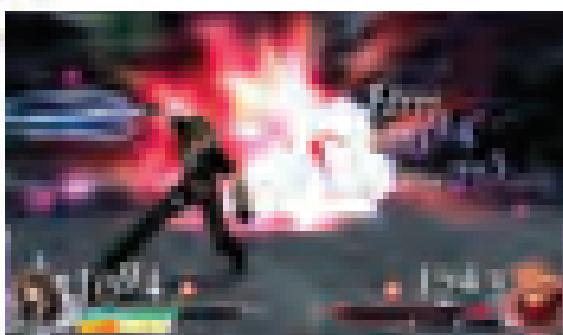
Oyunun en büyük artılarından bir tanesi de elbette ki her savaş sonucunda tecrübe puanından, birçok eşyaya kadar envai çeşit bonusa kavuşturabilmeniz. Oyunda toplayacak, peşinden koşacak o kadar çok öğe var ki, eğer oyuna kendinizi verirseniz günlerce başından kalkamayabilirsiniz.

Tüm güzel özelliklerine rağmen, Dissidia'yı herkese tavsiye edemiyorum. Final Fantasy karakterlerini seviyor ve biraz aksak olan bir savaş sisteme ses çıkarımıyorsanız, bu oyunu tercih edebilirsiniz. Yoksa, bu iş olmaz. ■ **Tuna Şentuna**

### Dissidia 012: Final Fantasy

- + Yeni FF karakterleri oyuna çok iyi oturmuş, uzunca bir süre bu oyunu oynayabilirsiniz
- Savaş sistemi biraz tutuk ve sınırlı

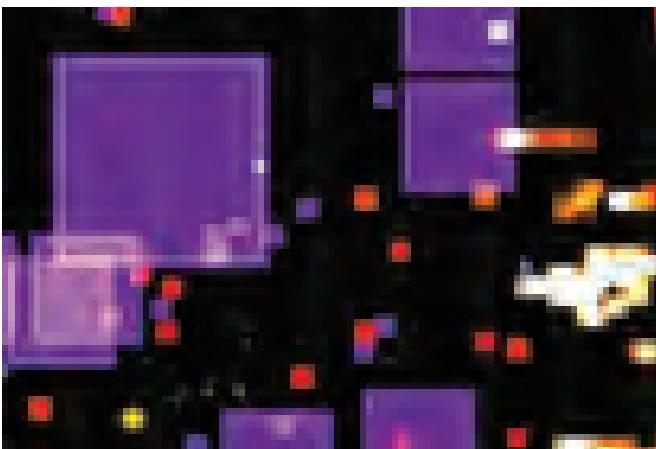
**8,2**



### Alternatif

- Gods Eater Burst (-)
- Lord of Arcana (-)
- Monster Hunter Freedom Unite (-)





## Blockshooter

Kaç saniye hayatı kalacaksınız?

**B**asit oyunları severim. Nedeni de rek gelen Güneş kıvamındaki blok yiğinını dardurdurmadız gereklidir zira fazla büyürse bize hareket edecek alan bırakırmış. Hem kırmızı bloklara ateş et, hem mavilerden kaç, hem bunları yaparken Güneş'i durdurmayı çalış... Üstelik enerjisi yüksek, özel silahlarla donatılmış, bunlar da yok. Saf skor mücadeleleri yapıyorum, iş bağımsız oyunlara gelince de basitlikten yanıyorum.

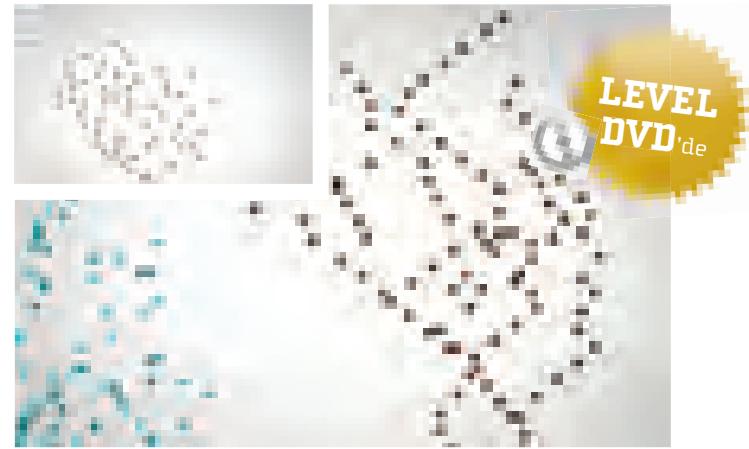
Misal; Blockshooter. Görüp görebileceğiniz en basit oyunlardan biri. (Diğerde Shit Bit olsa gerek.) Yuvarlak bir noktayı kontrol ediyor, Space tuşıyla ateş ediyor ve renkli bloklara ateş edip onlardan kaçmaya özen göstererek puan toplayıyoruz. Bu sırada ekranın sağ tarafından büyüğe-

re basit oyuncuları severim. Nedeni de rek gelen Güneş kıvamındaki blok yiğinını dardurdurmadız gereklidir zira fazla büyürse bize hareket edecek alan bırakırmış. Hem kırmızı bloklara ateş et, hem mavilerden kaç, hem bunları yaparken Güneş'i durdurmayı çalış... Üstelik enerjisi yüksek, özel silahlarla donatılmış, bunlar da yok. Saf skor mücadeleleri yapıyorum, iş bağımsız oyunlara gelince de basitlikten yanıyorum.

Blockshooter ve kesinlikle siz affetmeye de yetişti yok. ■ Tuna Şentuna

Tür Shoot'em Up  
Yapım Milk Corporation  
Web [milkcorporation.com/blockshooter.html](http://milkcorporation.com/blockshooter.html)

7,2



## Shit Bit

Bağımsız, hür radyo, Airwave!

**S**adece ufak bir noktasınız onun gözünde. O ise hızla geliyor ve engel dinlemiyor. Kollarınızı açıp kaderinizi mi mahkum olacağınız, yoksa saklanacak bir yer mi arayacağınız...

Kahverengi, minik bir noktasınız. Space tuşıyla zipladığınızda, zipladığınız yerde bir başka kahverengi nokta beliriyor ve orada kalyor. Ne kadar çok ziplarsanız, o kadar çok nokta beliriyor ekranدا. Bu sırada fondaki kareler de yavaş yavaş azalmaya başlıyor. Tehlikehin habercisi bu kareler ve tamamıyla

yok olduklarında, ekranın dört bir yanından sular fışkırmıyor.

Siz, bıraktığınız kahverengilikler ve su... Bunalıların hepsi birer pikselden oluşmaktadır. Zamanınız bittiğinde ve sular fışkırmaya başladığında, zıplayarak oluşturduğunuz kahverengi noktaların arkasına saklanmalısınız ki felaketi atlatın. Her bölümde su farklı bir noktanın geliyor, nereye saklanacağınızı kestirmek zor. ■ Tuna Şentuna

Tür Bulmaca  
Yapım Kerim Safa  
Web [gamejolt.com/freeware/games/other/shit-bit/4590](http://gamejolt.com/freeware/games/other/shit-bit/4590)

7,1

## Legend of Fae

Düşmanını bil, saldırını yap

**Y**aşasın renkli taş oyunları! Hiç bitmiyorlar, her zaman yenileri geliyor. Legend of Fae de bu oyunlardan bir tanesi. Bir kızın hikayesi anlatılıyor. Kötülüğe karşı savaşıyor. Savaşmak için de elementlerin gücünü kullanıyor.

Fae'nin elinin altında ateş, su, hava ve toprak güçleri var. Bunlarla kendi istekleriyle Fae'ye katılmış olan kadim güçler. Fae, hedefine doğru ilerlemek zorunda ama sürekli birtakım düşmanlar çıkmıyor karşısına. Onları durdurmak için elementlerin gücünü kullanma-

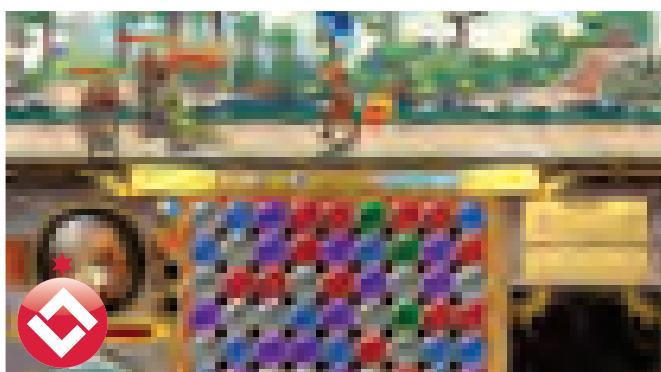
si gerekiyor ve bunu yapması için de...

Fae ekranın üst bölümünde ilerleyip savaşırken, bir yandan da siz aşağıda renkli taşları yan yana getirerek ona güç sağlıyorsunuz. Mor taşlar ilerlemesini sağlıyor, elementlerin güçleri de kendi renklerindeki taşlarda gizli. Bunları hızla yan yana getirmek ve uygun elementin gücünü, bu elemente karşı zayıf olan düşmana karşı kullanmak size kalıyor.

■ Tuna Şentuna

Tür Bulmaca  
Yapım Endless Fluff Games  
Web [www.endlessfluff.com](http://www.endlessfluff.com)

8,0



## Cardboard Box Assemblers

Kutu katlama sanatı

**B**ir fabrikada sürekli mukavva kutularla uğraşmanın sonucu, kafayı kutularla bozmaktır. Ben ateşim varken yoğun bir şekilde, bir şeyleler uğraşırsam, onlar her neye rüyama giriyor örneğin. (Bir gece boyunca rüyalarında StarCraft'ta ordu kurduğumu biliyorum.) Bu oyundaki dostumuz da fabrikadaki kutular yüzünden bir hayal alemine dalıyor ve dev kutuların içerisinde çıkış ararken buluyor kendini.

Şöyledi düşünün, bir kutunun tüm kenarlarında yüzebiliyorsunuz.

Amacınız da çıkış kapısını bulmak. Tabii ki üç boyutlu bir kutu bu ve tüm kenarlarında yüzebiliyor olmanız, garip bir yerde olan çıkışı bulmanız için zorluk yaratıyor.

Kahramanınız zıplıyor, merdivenlere tırmanıyor, yüksektenden düşse bile canı acımıyor. İlk başlarında çıkışa hiçbir şey bulmadan ulaşabilseniz de ilerleyen bölümlerde birçok puan kristalli ve kapıyi aktive edecek anahtarlar bulmanız gerekiyor. ■ Tuna Şentuna

Tür Bulmaca  
Yapım Miguel Angel P. M.  
Web [games.adultswim.com/cardboard-box-assembler-puzzle-online-game.html](http://games.adultswim.com/cardboard-box-assembler-puzzle-online-game.html)

8,2



ÜMIT ÖNCEL

# AJAN SİMİT

GİZLİ DOSYALAR



Fotoğraf: Adem Başaran

## ŞİMDİ NEREDELER?

Geçtiğimiz ay detaylı bir araştırma hazırlamak için yollardaydım. Anımsayanlar olacaktır, daha önce burada bir dönemin ünlü oyun karakterlerinin bugün nerede, ne yaptıklarını sizlere aktarmıştım. Bir önceki ay yollara düşmemin sebebi, dünyayı dolaşarak eski defterleri karıştırmaktı ve zamanında oyun dünyasında şöhrete kavuşmuş karakterlerin izlerini sürmekti. Yolculuk planı tam olarak umduğum gibi gitmeden birakın yazı yazmayı, beni yanlış yerbeler gönderen "Şimdi Neredeler" istihbarat Ekibi'nin yüzünden canımı zor kurtardığım durumlara düştüm. Bildiğiniz Indiana Jones havalarında oradan buraya hoplaya ziplaya bir yandan gizli gerçeklerin üzerindeki sırlar perdesini aralamaya, bir yandan da olmadık tiplerin nefeslerini ensemde hissederek kaçmaya çalışıyordum. Neyse ki sonunda yeni yazım için yeterli malzemeyi toplayabildim ve sadece tek motoru sağlam eski model bir uçakla geri dönebildim. Uçak yolculuğunda karşılaşlığım fırtına ve düşme tehlikelerinden bahsetmek bile istemiyorum. İşte sizin için bin bir güçlükle bir araya getirdiğim "Şimdi Neredeler?" dosyasının yeni bölümü...

### LARA CROFT

Lara Croft'la ilk olarak 1996 yılında tanışmıştık. Lara Croft'u bize tanıtan ilk Tomb Raider oyunu o yıl önce Saga Saturn'de, ardından MS-DOS'ta ve Playstation'da çıkmıştı. Kısa sürede büyük başarı yakalayan ilk Lara Croft, düzgün fizigiyle de dikkat çekiyor. Serinin ilk üç oyunu boyunca aynı Lara Croft'la bir aradaydık ama dördüncü oyun Lara için sonun başlangıcı oldu. O dönen oyuları geliştiren Core Design, 2000 yılının Tomb Raider: The Last Revolution ile Croft'un da değişmesine karar verdi. Yeni oyun için yeni bir Lara Croft ile anlaşılinca ilk Lara'ya da yol gözüktü. Fakat dört yıl boyunca şöhrete ve başarıya alışmış olan Lara, bu değişimi kabullenemedi. Güney Amerika'ya yerleşerek kendi başına kalıntıları aramaya, eski uygurlıkların gizemlerini çözmeye uğraştı. Fakat hiçbir destek görmeden pek de kolay değildi bu. Lara'nın iziminden yaşıyor. Eğer bu mekanda çok ilginç bir keşif yaparsa şöhreti tekrar yakalayabileceğine inanıyor. Mum ışığında yaptığı kısa sohbette -kirıcı olmamaya çalışarak- bunun artık pek mümkün olmadığını ve düzgün bir iş bulmasının daha iyi olacağıni anlatmaya çalıştım, ağaç gövdesinden oyarak yaptığı tabanca benzeri bir şeyle beni tehdit edince kaçmak zorunda kaldım. İlk Lara Croft, bugün ışığı sönmüş bir yıldız...

### EARTHWORM JIM

Earthworm Jim, Türkiye'de çok büyük şöhrete ulaşmadı ama görünüşe göre Meksika'da dumrum biraz daha farklı. Lara Croft'un saklandığı mahzenden uzaklaşırken sınıra yakın bir kasabada soluklamak için uğradığım bir barda Jim'i gördüm. Eğer oyunu oynadıysanız, Jim'in bir solucan olduğunu ve son derece zayıf bir vücutu olduğunu hatırlayacaktır. Başında Meksikalılar'a özgü bir sombrero ile barın en ortasındaki masada oturan Jim'in aynı zamanda en Meksikalı geçinen Meksikalı'yı bile kıskandıracak bir göbeği vardı. Henüz öğlen saatleri olmasına rağmen karşısındaki adama en son ayakta kalanın kazanacağı bir tekila içme yarısına girmişi. Benim izlediğim üç - beş dakika sonunda Jim'in karşısındaki adamın ahşap mekanın civilerini sarsacak bir gürültüyle yere devrildiğini gördüm. Bir zamanların yerinde duramayan oyun karakteriye ancak yan gözle dev solucanı kırıdatabilen olmadı. Kendisiyle kısa bir sohbet etme imkanım oldu. Meğer Jim, 2008'de oyun yeniden çıkacağı söyletileri yalanlanınca hayatı küstüm ve gözlerden uzak bu kasabaya yerleşip hayatını tekila yarışları yaparak ve çiftçilerin tarlalarını havalandıracak kazanıormus. Ama kimse tarlasında iki metrelik çukurlar görmek istemediğinden aynı zamanda turistlerle fotoğraf çektirek de para kazanmaya çalışıyor. Beraber çektiğimiz fotoğraf için 100 Peso ödedim ama bunun kaç para ettiğine dair en ufak bir fikrim yok...





PlayStation'ın 15 Yılı

# Efsaneler Kolay Doğmaz...

**“** PlayStation'la tanışmadım...” şeklindeki cümleler bu dosya konusuna yaklaşmaz. “Hic düşündünüz mü, PlayStation'dan önce ne yapıyorduk?” diye sormak da fazla iddiyalı olabilir.

“Biliyor musunuz, Sony CD ile çalışan bir konsol projesi için Nintendo'yla irtibat halindeymiş her şeyden önce.” dersem fakat, ilginizi bu yöne çekebilirim.

Yıl 1986. Nintendo konsol üretiyor, fiyakası pek yerinde. Sony ise elektronik ve dijital medya konusunda uzman. Nintendo, Sony'ye gidiyor, “Boyle böyle, kartuş oyununu artık bırakmak istiyoruz biz, sizde de CD'ler varmış birtakım, onları uyarlasak bizim konsola? Sizin oğlanlar halleder...” diye teklife bulunuyor. Sony de, “Olur olur, hele bir soluklanın!” şeklinde cevap veriyor.

Biraz uzunca bir süre geçiyor bu görüşmenin ardından; toplamda beş sene kadar. Bu süre zarfında Sony, PlayStation'ı tamamlıyor ve CD-ROM sürücüsüne sahip bir Super Nintendo, o yıldı CES fuarından görücüye çıkıyor. Tam bir gün sonra, Nintendo antlaşmayı fes ettilerini açıklıyor. Sony'yi bertaraf edip yerine Philips ile yeni bir antlaşma yapıyorlar ve Sony, CD-ROM'lu cihazını alıp inzivaya çekiliyor.

Nintendo görüşmeleri kesmiyor; Sony'nin hala bu projede yer almasını istiyor ama Sony'yi oyunla ilgili kısımlara skıkmayı düşünmüyör. Sony bunu reddetti ve 1992 yılında, Sony'nin patronları bir toplantı düzenliyor. Toplantı sonucunda projenin geleceğine umutsuzlukla bakılıyor ve projeden sorumlu olanlardan biri, Ken Kutaragi, Sony bünyesinde olan ama finansal

oyun konsolunu anında benimsediler ve 1995 yılında gelindiğinde, Japonya'da tam 1.000.000 adet PS satılmıştı. O dönemlerde PlayStation'a kısaca PS değil, PSX denilmekteydi fakat “X” harfi, daha sonra düştü ve sonrasında yeniden, başka bir konsolun isminde yerine geldi. (Buna bir kutuda değindik.)

Dünyanın geri kalanının PS'la tanışması, 1995

## Her beş PS3 oyuncusundan bir tanesi, tek seferde 10 saatten fazla bir oyunun başında kalmış

açıdan kendi bağımsızlığıyla ünlenmiş Sony Music'e gönderiliyor.

Bu noktadan sonrasya işlerin rengi değişmeye başlıyor. 1993'e gelindiğinde, SCEI tarafından PlayStation projesine yeşil ışık yakılıyor. 1994 yılına gelindiğinde, Tokyo'daki bir şovda PlayStation, prototipiyle yapımcıların karşısına çıkıyor ve geleceğin efsanesinin doğum günü için geri sayım başlıyor...

### PlayStation doğuyor...

1994 yılının Ekim ayında, Japonya PlayStation'la buluştu. Bu 32bit'lik, CD-ROM medyasıyla çalışan

yılının Eylül ayına denk geldi. Zaten yeterince ünlenmiş olan konsol, yanında gelen iyi oyunlar sayesinde, anında ilgi gördü ve rakibi Sega Saturn'u kısa sürede gölgdede bıraktı.

1996'da PS'in fiyatı düştü, satışları yükseldi. 1997'de Platinum adı altında, en iyi oyunlar son derece düşük bir fiyattan oyunculara sunuldu, konsol satışları bir kez daha arttı.

1998 yılı, Sony cephesinde son derece önemli bir yıldı çünkü PS'a yepyeni bir gamepad geliyor. Titreşim özelliği olan ve iki tane analog kolla birlikte gelen bu gamepad'e DualShock ismi takıldı ve kısa sürede, bu gamepad'ın tüm özelliklerini



► kullanan onlarca oyun piyasaya sürüldü. Nisan ayında satışa sunulan DualShock, Ağustos ayında PS'in standart gamepad'i haline geldi.

Her ne kadar PS hala zirvede olsa da ve inanılmaz oyuncularla konsol sahiplerini mutlu etse de Sony, ileriye dönük çalışmalarına başlamıştı bile. 1999 yılının Mart ayında, SCE "yeni PlayStation"ın

di. PlayStation 2, çok iddialıydı ve iddialı olmayı ne kadar hak ettiğini, o günden başlayarak ispat etmeye devam etti.

Bu sırada Sega, son bir hamle yapmıştı. Dreamcast adındaki, kişisel olarak hayranı olduğum güçlü konsolunu PS2'den önce piyasaya sürmüştü. Ne var ki PS2, Dreamcast'in sonunu hazırladı. Sony'nin yaptığı antlaşmalar, PS2'nin donanımsal anımdaki artıları, Sega'nın son umudu olan Dreamcast'i piyasadan -maalesef- sildi.

2001 yılında, zaten halihazırda birçok iyi oyuna sahip olan PS2, Sony'nin yaptığı üç önemli antlaşmaıyla, daha da iyi oyunlara kavuştu. Square, artık sadece oyun işiyle ilgilenen Sega ve Disney Interactive, sadece Sony'nin konsolu için oyun hazırlayacaktı. Nintendo, çaresiz gözüküyordu.

Evdé tek başına oyun oynama devrine, 2003 yılında son verildi. Sony, piyasaya sürdüğü Network Adapter ile PS2'lerin geniş bant internet bağlantısıyla, multiplayer oyunu izin vermesini sağladı.

2004 yılı, yine önemli bir yıldı Sony için. Bu sene içerisinde PS2'nin boyutu %75 küçüldü. Elindeki kocaman siyah kutuları değiştirenlerden, PS2'yle ilk defa tanışacak olanlara kadar herkes, yeni ve incecik PS2'nin peşine düşmüştü. Bu yıl, bir ince cihaz daha açıldı. PlayStation Portable, yani taşınamabilir PlayStation, E3 fuarında duyuruldu. Kocaman ekranı, PSOne ve hatta daha iyisi olabilecek kadar kaliteli grafikleri, kablosuz internet bağlantısı ve açıklanan oyunlarıyla, PSP büyük heyecan yarattı.

PSP, 2005 yılında piyasaya sürüldü. Beklendiği gibi yoğun bir ilgi gördü. Bu yıl içerisinde, Sony bir başka açıklama daha yaptı. Halen yeterince

başarılı bir profil çiçen PS2'nin devamı, PS3 hazırlanmaktadır ve 2006 yılında oyuncuların evlerine konuk olacaktır...

### Üç numara

İkinci PlayStation gibi bir kutu değildi. Parlıyordu, Spider-Man filminin logosuna sahipti ve donanımsal olarak, ondan güçlü yoktu. PS3, her anımda büyülüyci bir portre çizmektedir. 1080p çözünürlüğündeki Blu-ray oyunlar, HD filmler, kablosuz gamepad desteği, Wi-Fi ile internete bağlanma olanağı...

PS3 bu yıl piyasaya çıktıığında, ilginç bir şekilde PS2 de altın çağını yaşamaktaydı. O kadar iyi oyunlar çıkmıştı ki konsola, kimse PS2'yı birken bir bırakıp PS3'ün peşinden koşmak istemedi. Bu nedenle PS3, maratona biraz yavaş başlamış oldu, Sony'nin beklediği ilgiyi göremedi.

Sony'nin rakipleri, yeni konsollarıyla pazarın altını üstüne getirmeye başlayınca, Sony de bir şeyle yapması gerektiğini hissetti. PS2'ye olan önem azalmalı, HD devrinin konsolu PS3 daha fazla ilgi görmeli idi. Yavaş yavaş firmaları PS3'e özel oyunlar yapmak üzere ikna etmeye başlayan Sony, önemli oyunların sadece PS3'e olmasını sağladı ve konsolun reklamlarına da ağırlık verdi. 2006 ve 2007 yılları PS3 için biraz sönükk geşe de 2008'e gelindiğinde PS3 artık herkesin gözü kapalı tercih etmeye başladığı bir konsol haline gelmişti. 2009 yılında Sony, ayın PS2'de yaptığı gibi konsolun daha ince, daha hafif, daha az tüketen bir versiyonunu piyasaya sürdü. Artık her anımda daha makul olan PS3, Sony'nin oyun piyasasındaki yeni bayrak gemisiydi...

### Başarı nasıl geldi?

Sony aslında geleceği, yarattığı konsolun başarısıyla birlikte görmüş oldu. PlayStation piyasaya çıktıığında, Nintendo 64 ve SEGA Saturn gibi iki önemli rakibi vardı. Nintendo da, Sega da çok uzun süredir oyun piyasasındaydı ve Sony, yeni cihazıyla büyük bir risk almıştı.

## PlayStation oyuncularının coğunluğu, bir sene boyunca PS oynamamak yerine, bu süre zarfında hiçbir sosyal ağa bağlanmamayı kabul ediyor

çalışmalarının neredeyse sonlandığının haberini verdi. Avrupa'daki 25.000.000'a yakın PS sahibi delirdi, sokaklara dökülenler zar zor zapt edildi; sevinç, çok büyütü...

### İkinci rount

Mart ayında Japonya'nın yarısı evine kapandı; PlayStation 2 piyasadaydı ve iyi oyuncularla birlikte gelmişti. 128-bit'luk bu canavar, aynı zamanda DVD de oynatabiliyordu. Her ne kadar şekil açısından kara bir kutudan ötesi olmasa da içeriğ önemliydi. PlayStation 2, Ekim ayında Amerika'da piyasaya çıktığında 500.000 adet sattı, Kasım ayında Avrupa'da satışa sunulduğunda da benzer rakamlar gerçekleşti.

### Dikkat çekenler



#### PSPgo

Önce PSP vardı, ona "Fat PSP" dendi birkaç yıl sonra. Çünkü ilk PSP'den sonra, PSP Slim piyasaya çıkmıştı. PSP Slim daha inceydi, daha hafifti. PSP Slim'den sonrasında herkes yepyeni bir PSP beklerken, PSPgo piyasaya çıktı. PSP'den daha küçük olan ve kızaklı sistemiyle kontrol tuşlarını ekranın altında saklayan PSPgo, maalesef dünya genelinde pek fazla sevilmedi çünkü UMD desteği yoktu ve sadece dijital oyunların kullanımına izin veriyordu.



#### PS Move

Nintendo Wii'nin en büyük özelliği, hareket algılayan kontrol cihazı teknolojisi Microsoft'u ve Sony'yi de harekete geçmeye zorladı. Sony, PS3'le kullanılmak üzere PS Move'u geçtiğimiz yıl piyasaya sürdü. Bu cihaz sayesinde oyunları hareketlerinizi algılayabilmekte ve artık oyuncularla çok yakın ilişkileri olmayanlar bile kolayca oyunlara katılabilimekte.

#### NGP

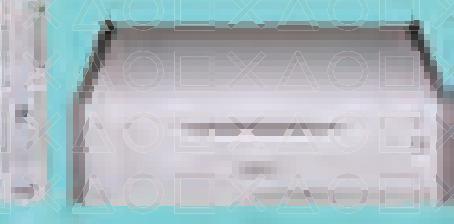
Haber sayfalarımızda hakkında bolca bilgi bulabileceğiniz NGP, yani Next Generation Portable, PSP'nin devamı niteliğindeki güçlü el konsolu. Bu yılın sonunda piyasaya çıkması bekleniyor ve üstün grafiklerinin yanında, dokunmatik ekranı ve arka paneli ile de farklı bir oyun deneyimi yaşatmayı hazırlanıyor.

## Arada kalanlar



### PSOne

PS2'nin açıklanmasıyla birlikte piyasaya sürülen, son derece ince, son derece hafif PlayStation'a PSOne ismi verildi. Bu cihaz o kadar küçüktü ki yanınızda taşıyabileceğiniz bir el konsolu kıvamındaydı. Sony de bunun farkındaydı ki konsola bir LCD ekran ve araç adaptörü de ekledi. Böylece uzun yolculuklarda da PS keyfi yaşanabilecekti.



### PSX

2003 yılında sadece Japonya'da satışa sunulan bu cihaz, ek özelliklere sahip olan ve sık bir görünümle gelen PlayStation 2'den başkası değildi aslında. Bu cihaz televizyondaki programları kayıt edebiliyor, video oynatabiliyor, fotoğraf gösterebiliyor, müzik çalabiliyor... Ne isterseniz yapıyordu kısacası. Üstünde entegre olan ethernet girişyle de anında internete girebilme olağanı sağlamaktaydı. Çok güzel bir cihazdı fakat uzun ömürlü olmadı ve Japonya dışında görülmedi.



### PocketStation

Dreamcast'in kayıt kartlarındaki özellikle sahip olan bu kayıt kartı, ufak bir ekranı sahipti. Bu ekran sayesinde mini oyunlar oynayabiliyor ve kızılıötesi bağlantısıyla başka oyuncularla veri alışverişinde bulunabiliyordunuz. Japonlar'ın enteresan bakış açısına son derece uygun bir aletti bu fakat denizleri aşip diğer kıylara ulaşamadı.

Sega cephesinde bir sorun vardı. Ortada hem Mega Drive, hem bunun eklentisi 32X, hem de Saturn adında bir cihaz vardı. Üstelik Saturn, PS'in bir yıl önce teknik özelliklerinin sızması yüzünden aceleye gelmiş ve garip bir çift işlemciye sahip olmuştu. Dolayısıyla Saturn'ın oyun yapmak hiç de kolay değildi ve yapımcılar, Saturn dışında bir platforma çöldeki vahşi bakar olmuşlardı. Bunlar yetmezmiş gibi, PS piyasaya çıktıığında PS'a ve Saturn'ın yapılan oyunlar arasında büyük farklar görüldü; PS'dakiler her zaman çok daha iyi gözüküyordu.

Sony'nin elindeki, kimsenin farkında olmadığı asıl silah ise üç boyutlu oyunlardı. (Şimdiki gözlüklü 3D oyunlar değil.) Panasonic, Atari, Sega, SNK... Konsol sahibi tüm bu firmalar iki boyutlu oyunların hala revaçta olduğunu ve olacağını düşünürken, Sony üç boyutlu oyunlarla yepeni bir çağ başlatıyordu. O dönemde üç boyutlu oyunları ancak, çok güçlü sistemlere sahip Arcade makinelерinde görmek mümkündü. Sony bu Arcade oyunlarını, düşük bütçelerle ve neredeyse aynı kaliteyi koruyarak PS'ye uyarlamaya başlayınca, volkan patlaması misali büyük bir çıkış yaptı. Üç boyutlu oyunlar artık piyasanın hakimidi ve kimsenin daha fazla "iki boyutlu oyun" görmeye niyeti yoktu. Saturn, Panasonic'ın 3DO'su, Atari'nın garip cihazı Jaguar, SNK'nın Neo-Geo'su... Hepsi yavaş yavaş tarihe gömülüürken sadece Nintendo, oyun alanındaki başarılı tutumu ve tecrübe ile ayakta kalabildi.

PlayStation 2'nin macerası, ilki kadar olumlu başlamamıştı. Cihaz Japonya'da piyasaya çıktığında çıkış oyunlarının çok iyi olmaması, cihazın fazla güçlü olduğu için programmanın zor olması,

çıktıktan sonra az üretimden dolayı PS2'nin kolay kolay bulunmaması gibi nedenler, Sony'yi iyiden iyiye rahatsız etmeye başlamıştı. Oysa ki grafiksel

timine son verdiğiğini açıklamak zorunda kaldı. Artık meydan Sony'ye ve Nintendo'ya kalmıştı. Sony, 2001 yılının sonlarına doğru oyun port-

## Kratos, PlayStation ismi ortaya çıktıından beri bu sistem için yaratılmış en ünlü kahraman

anlamda harikalar yaratınan bir "emotion engine", DVD filmleri oynatabilme özelliğine, tuşları hassasiyete duyarlı DualShock 2 gamepad'ine ve gayet makul bir fiyata sahipti. Bu sırada Sega'nın Dreamcast'i ayakta durmaya çalışıyordu ama Sony'nin yine elinde önemli bir koz vardı: Electronic Arts... Sega, büyük firmalarla antlaşmalar yapmayı es geçmişti ama Sony, bu konuda yanlış adım atmamıştı. Özellikle Electronic Arts'ın spor oyunlarını PS2'ye taşıyarak, Dreamcast'in Amerika ve Avrupa macerasını kıstılamış oldu. Sega zaten Saturn yüzünden kaybettüğü paraları toparlamaya çalışıyordu ve yetersiz oyun desteğiyle PS2'nin yükselişi bir araya gelince, Sega Dreamcast'ın üre-

föyüni geliştirerek, PS2'yi vazgeçilmez hale getirmeyi başardı ve bu noktadan sonra konsol piyasasının en ünlü ismi, PS2 oldu.

### Her şey yeni başlıyor

PlayStation ismi, şu an için PlayStation 3, PlayStation Portable, PlayStation Home, PlayStation Move gibi isimlerle yaşamaya devam ediyor. Sony'nin efsanevi konsolu, her geçen yıl daha da büyük bir efsaneye dönüştür ve bu süreçte, milyonlarca destekçisiyle, oyunun ismi yine ve yeniden, PlayStation adıyla yansıyor tüm dünyaya... PlayStation: It Only Does Everything.

■ Tuna Şentuna



## Önemli oyunlar PlayStation



Kuşkusuz ki PlayStation'ın ilk, en önemli oyunu Ridge Racer'dı. Bu arcade stilini yarış oyunu Japonya'da o sıralar bir numaraydı fakat bize ulaşana kadar büyüsünü biraz yitirdi. Avrupa, Ridge Racer'dan çok Psygnosis adlı efsanevi firma tarafından hazırlanan ve mükemmel müziklere sahip olan WipEout'u sevdı. WipEout son derece hızlı oynanışı ve teknolojik grafikleri ile göz kamaştırıyordu. Sega'nın tutuk oyunu Virtua



Resident Evil

Fighter'a rakip olarak hazırlanan, Namco'nun şahseri Tekken de yine PS'ı, PS yapan oyular arasına girdi o sene.

Bu oyunlardan bir sene sonra piyasaya çıkan ve Capcom imzasını taşıyan Resident Evil, "survival horror" adında bir oyun türünün türemesine neden oldu. Zombilere karşı verilen çaresiz mücadele, o kadar etkileyiciydi ki herkes bu oyunu oynamak için sıraya girdi.

Tomb Raider ve Crash Bandicoot, 1996 yılında damgasını vuran oyular arasındaydı. Crash Bandicoot özellikle küçük oyuncuların ilgisini o kadar çok çekti ki bir ara Sony'nin maskotu haline geldi.

Ve PlayStation'ın en iddialı RPG'si, 1997'de piyasaya çıktı. O zamana kadar sadece ufak bir kitle tarafından bilinen Final Fantasy, FFVII ile adını tüm dünyaya duyurdu. Etkileyici senaryosu, mükemmel arasıhneleri, oyuncunun bir bölümune geldiğinizde gözlerinizin önünde ölen karakteri (Güzel Aeris...)

ve yaratılmış en karizmatik kötü kahramanlarından bir tanesi, Sephiroth ile unutulmaz bir oyun oldu FFVII.

1998'de iki önemli oyun, Metal Gear Solid ve Polyphony Digital'in muhteşem yarış simülasyonu Gran Turismo, PS'ı herkesin alması gerektiğini vurguladı. Metal Gear Solid kendi hayran kitlesini oluşturdu, Gran Turismo ise Uzak Doğu tarzı yarış oyuncularının yanında, gerçekçi ve Batı'nın ilgisini çekenlecek yarış oyuncalarının da var olabileceğini kanıtladı.

1999'da PS2'nin çıkışacağı açıklandığında, PS'a bomba gibi oyular yağmaya devam ediyordu. Kaybık oyularının inanılmaz keyifli olabileceğini gösteren Tony Hawk's Pro Skater, Resident Evil'dan daha korkunç survival horror'ların olabileceğiini önlüme seren Silent Hill ve konsolda FPS'lerin de oynanıldığını kanıtlayan Medal of Honor... Hepsinin bir adım daha ileri gitmesine olanak sağladı.

## Önemli oyunlar PlayStation 2

Tekken Tag Tournament! Evet, ünlemli bir çıkış yaptırmıştı çünkü PS2 piyasaya sürüldüğünde, bu sistemi tercih etmek için gösterilebilecek en büyük neden bu oyundu. TimeSplitters, SSX ve FantaVision da gayet iyi oyuları ama PS2'yi gördüğünüz yerde almak için çok da yeterli sayılmazlardı.

2001 yılında, Grand Theft Auto III'ün çıkışıyla birlikte gözler PS2'ye çevrildi. Özgürce dolasabildiğiniz, üç boyutlu bir GTA... Bir hayalin gerçek olması gibi bir şeydi bu. Yine bu sene içerisinde Devil May Cry, Gran Turismo 3 ve Rez, PS2'nin önemli oyuları arasında kendilerine yer edindi.

Sinema izlermişcesine oynanabilen Metal Gear Solid 2, PS2'yi 2002 yılında zirveye taşıdı. RPG'ciler

soluğu Final Fantasy X'te alırken, GTA'cılar Vice City'de tozu dumana kattı.

Yıl 2005'e geldiğinde Sony çok büyük bir bomba patlattı. Nereden geldiğini kimse anlayamadı ama Kratos artık hayatımın vazgeçilmeyen kahramanlarından bir tanesi olmuştu; God of War, dünyanın en iyi aksiyon oyunu olarak o yıl tarihe geçti.

## Metal Gear Solid 2

Yıl  
2000



Tekken Tag Tournament

## Önemli oyunlar PlayStation 3

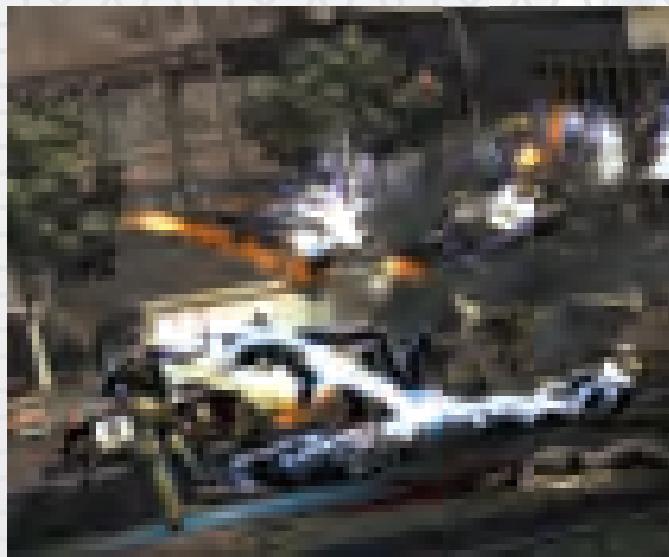
Rakibi Xbox 360, PS3 piyasaya çıktıında çoktan kendine sağlam bir temel edindiği için Sony'nin işi bu defa zordu. Yine de Heavenly Sword ve MotorStorm gibi oyunlarla ilgiyi üstüne çekmeyi başardı. Biraz sönükle geçen bir yılın ardından, PS3'ün oyun arşivi de iyiden iyiye genişlemeye başladı. Killzone 2 ile oyuncular, kaliteli bir FPS oynama imkanına kavuştular, Metal Gear Solid 4 ile HD kalitesinde bir MGS oyunu oynama fırsatı yakaladılar.

inFamous, Uncharted 2, Heavy Rain, God of War III derken, PS3'ün kendine özel oyunları adından fazlasıyla bahsetmeye başladı. Sony, LittleBigPlanet adındaki son derece orijinal oyunuyla PS3'e çok büyük bir kitle kazandırdı ve PS Home'un devreye girmesiyle, oyuncular PS3 oyunlarını online ortamlarda daha da keyifle tecrübe etmeye başladı.



Heavy Rain

Yıl  
2006



Killzone 3



inFamous



# LEVEL ONLINE

HABER

İNCELEME

DOSYA REHBER **VİDEO**

İLK BAKIŞ

FORUM

ve fazlası...

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

Her gün gizemlerde...

# Donanım

Almanya'daki CeBIT fuarından izlenimler!

**B**u ay Recep Batlaş, Almanya'nın Hannover şehrinde bulunan CeBIT fuarına katıldı. Ayağının tozluyla fiuardan gelen Recep, ilk izlenimlerini parlayan gözlerle bizimle paylaştı. En yeni ürünler ve en son teknolojileri yerinde inceleyen LEVEL'in donanım editörü hepimizin ağızını sulandıran ürünlerle geri döndü. Mesela BMW mühendisleri tarafından geliştirilen Thermaltake Level 10 GT kasa, oyuncular için 10 numara bir kasa olarak karşımıza çıkıyor. Yine ASUS'un oyuncuları düşündürerek ürettiği son ses kartı da konunun üstü olan Recep'in elinden geçtiğten sonra donanım sayfalarımıza konuk olmayı başardı.

Ve oyun makineleri artık sırt çantalarına giriyor! Oyunlar uğrına masaüstüne zincirli kalma devri yavaş yavaş sona eriyor. Masaüstü bilgisayarların oyuncuları esir aldıkları günler geride kalmak üzere. Bozulduğunda bilgisayarıca götürüne kadar kollarımızın koptuğu yarım ton ağırlığındaki devasa kasalarla elveda. Artık sahil kenarında güneşlenip kokteyllinizi yudumlarken, bir yandan da dizüstü bilgisayarınızda Crysis 2 oynamanız mümkün. Hem de yağ gibi kayan grafiklerle! Bu yaz plajda şezlongun üzerinde uzanmış, oyun oynayan daha fazla sayıda insan görürseniz şaşırmasın. Recep'in bu ay incelediği 3.5 kg ağırlığındaki MSI GT680-RAID, test merkezimize ulaştığında hepimizi mest etti.



110

## MSI GT680-RAID

Peh, kim bakar bikinili kızlara plajda Crysis 2 oynamak varken!



112

## GTX 590

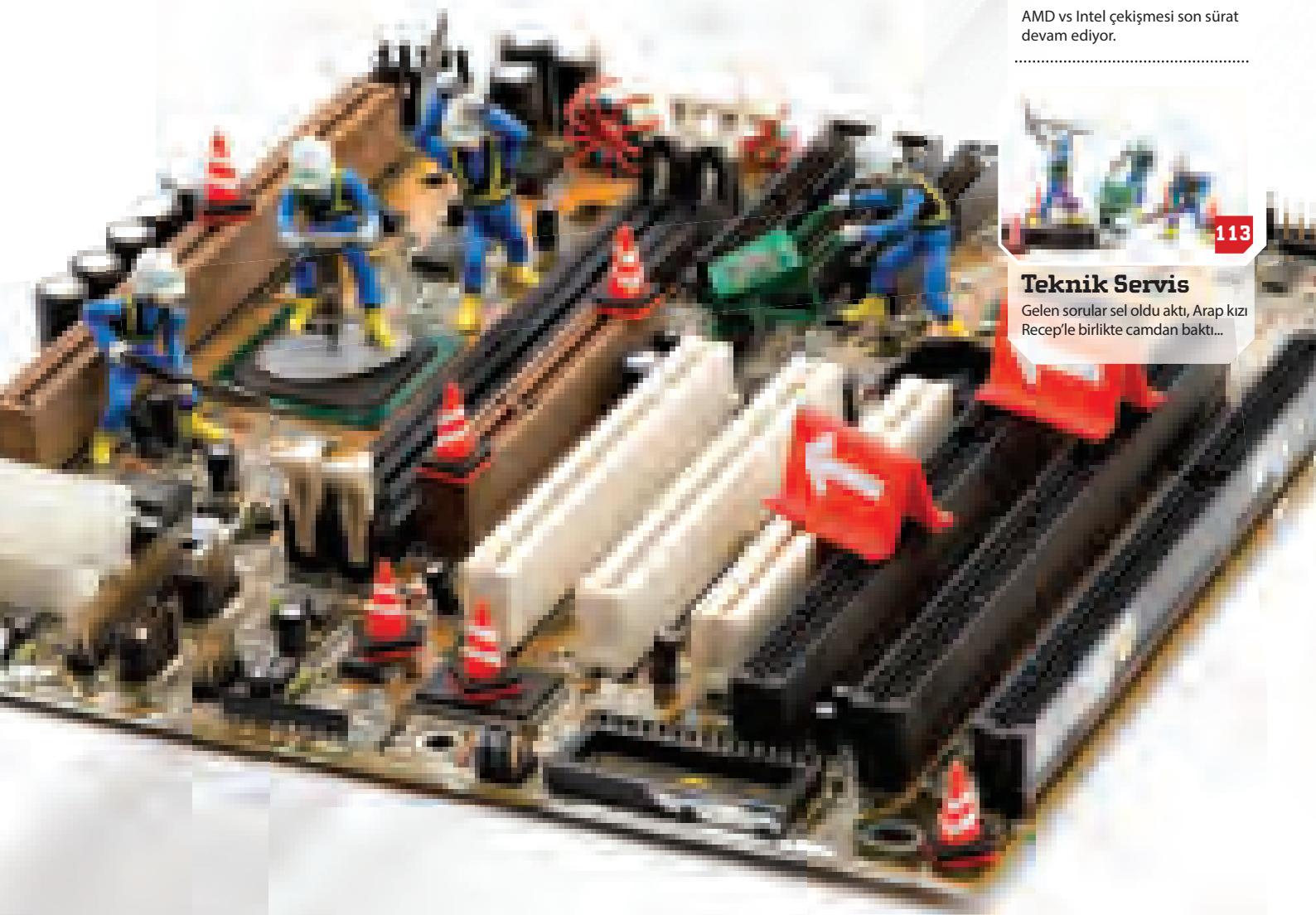
AMD vs Intel çekişmesi son sürat devam ediyor.



113

## Teknik Servis

Gelen sorular sel oldu aktı, Arap kızı Recep'le birlikte camdan baktı...



### 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



## MSI GT680-RAID

Nihayet Türkiye'de



Sadece 3.5 Kg ağırlığındaki bir dizüstü bilgisayar ile bütün oyunları en üst seviyede oynayabileceğinizi söylesem ne derdiniz? Bundan iki yıl önce böyle bir sözé kendim bile inanamazdım ama işlemcilerdeki transistor sayısının her iki yılda bir ikiye katlanacağını söyleyen Moore Yasası ve gelişen teknolojiyle performansın artarken boyutların küçülmesi, nispeten hafif oyuncuların mümkün kıldı. MSI'nın LEVEL Test Merkezi'ne konuk olan yeni oyuncu bilgisayarları öncelikle şimdiden kadar gördüğümüz en hafif oyuncu bilgisayarı olma özelliğine sahip. Sadece 3.5 Kg ağırlığında olan GT680-RAID artık oyuncularınızı çalışma masanızca çakılı olmaktan kurtarıp sırt çantanızda taşımanızı mümkün kılıyor.

MSI'nın öncelikle ekran konusunda oyunculara Full HD çözünürlüklü ve LED arka aydınlatmalı bir ekran sunduğunu görüyoruz. Hem RTS hem de FPS oyunlarında çok daha geniş bir görüş alanına sahip olmanızı sağlayan bu ekran ile daha en başta oyuna 1-0 onde başlıyorsunuz. Tabii ki bu ekranada 1080p filmleri izlemenin keyfi de ayrı bir konu. GT680'nın 2.0 GHz hızında

çalışan ve Turbo Boost ile 2.9 GHz'e kadar çıkabilen yeni nesil Sandy Bridge i7-2630QM işlemcisi dört sanal olmak üzere 8 çekirdeğle performans ihtiyacını fazlaıyla karşılıyor. Eğer bu performans bana yetmez diyorsanız da sorun değil. Ürünün üzerindeki Turbo tuşuna bastığımızda Turbo Drive Engine+ devreye giriyor ve sisteme daha fazla güç vererek işlemci ve ekran kartını, sistem kararlılığından en ufak bir ödün bile vermeyerek, overclock ediyor. Bu işlemden sonra sistem normalden fazla isınacak diye bir derdiniz de olmuyor zira MSI bunun için de bir Fan Boost tuşuna sahip. Tek tuşla fanların hızına kolayca hükmedebiliyorsunuz. Daha önce test ettiğimiz bütün oyuncu bilgisayarı boyutları dolayısıyla tasarım konusunda demir döküm kalıplarından çıkmış bir haldeydiler. GT680 ise nispeten yumuşak kenarları, kırmızı hatları ve peteği andıran tasarımla oyuncuları arasında Alienware'i dahi gölgедe bırakan bir ürün. Güç tuşu kalkan ve touchpad'indeki üçgen Assassin's Creed simgesi olan GT680, kırmızı etiketli WASD ve yön tuşlarıyla da farklı bir hava yaratıyor. Ürünle birlikte Assassin's Creed II DVD'si, taşıma çantası ve oyuncu faresi geldiğini de belirtelim. Söz konusu tasarım olduğunda ürünü üzerindeki hoparlörlerden de bahsetmemizde fayda var. Baştan aşağıya elden geçirilmiş bir ses teknolojisiyle gelen bu oyuncularının canavarı, Dynaudio ve DTS Surround Sensation ile ses konusunda bizden tam not aldı. MSI'nın oyuncularının performansına da göz atmadan geçmiyoruz. GTX 460M ekran kartı ile gelen canavarın üstüne ilk saldırdığımız oyuncu DirectX 11 destekli Stalker: Call of Pripyat. Full HD çözünürlükte 62 FPS ile MSI oyunu

### TEKNİK ÖZELLİKLER

Ecran:	15.6" Full HD LED
İşlemci:	Intel Core i7 2630QM 2.0 GHz (2.9 GHz Turbo)
RAM:	8 GB DDR3 1333 MHz
Ekran kartı:	NVIDIA GTX 460M 1.5GB GDDR5
Sabit disk:	2 x 500 GB 7200 RPM
Ağırlık:	3.5 Kg (Pil Dahil)

cerez niyetine yiyor. Bir sonraki oyumuz olan Far Cry 2 de Full HD çözünürlükte ve Ultra ayarlarında 40 FPS ile gayet akıcı. Sistem katılı Metro 2033'ü dahi 1080p kalitesinde 30 FPS ile oynatabilen GT680, Mafia II'de de en yüksek ayarları açmamıza izin verip oyunu 50 FPS ile oynatarak bizden tam not alıyor. İncelememizi noktalamadan önce ürünün bir de SSD ile gelen sürümü olduğunu belirtelim. Tabi USB 3.0 ve RAID gibi daha birçok özelliği araştırmayı da size bırakıyoruz. Şimdi izninizle biz GT680'i çantasına koyup LAN partisine doğru yola çıkıyoruz. ■ Recep Baltaş

### MSI GT680-RAID



+Yüksek oyun performansı

+USB 3.0 desteği

+Çift sabit disk

+Zengin kutu içeriği

**Fiyat:** 2049 \$ + KDV

**İthalat:** Penta

**Web:** www.penta.com.tr

**Puan:** 9/10

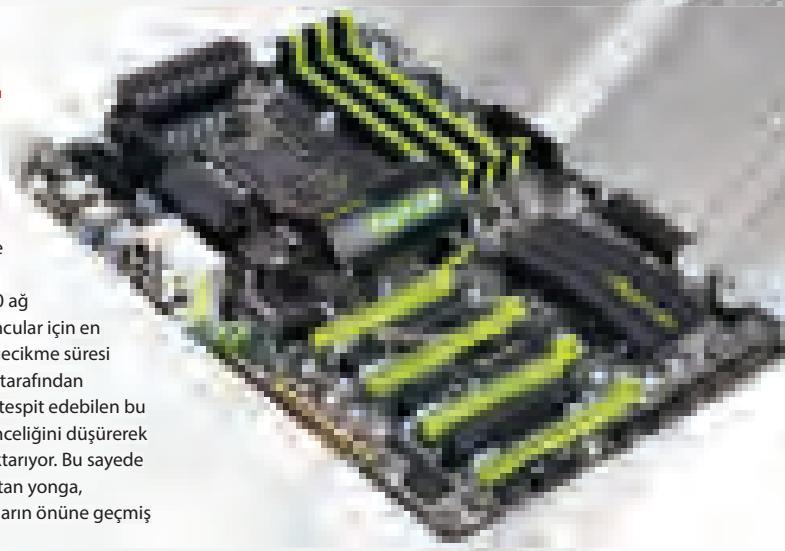
# Gigabyte G1.Assassin

Her şey oyuncular için

**R**akiplerinin oyunculara özel olarak çıkardığı anakartlardan sonra Gigabyte da bu alanda sesini duyurmak için G1 serisi ile çıktı geldi. Firmamın bu seride ait en üst seviye anakartı G1.Assassin, ilk bakışta dörtlü CrossFireX ve üçlü SLI desteğiyle dikkat çekiyor.

Üst seviye bir ses yongasını anakarta dahil ettiğini söyleyebiliriz. G1.Assassin'in öldürücü özelliklerinden biri de üzerindeki BigFoot NetWorks tarafından üretilen Killer E2100 ağ kontrolcüsü. Killer E2100, oyuncular için en önemli değerlerden biri olan gecikme süresi üzerine yoğunlaşıyor. Oyunlar tarafından gönderilen alınan veri trafiğini tespit edebilen bu yonga, ağıdaki diğer trafiğin önceliğini düşürerek en yüksek önceliği oyunlara aktarıyor. Bu sayede gecikme süresinde düşüş yaratan yonga, oyunlarda ağ kaynaklı takılmaların önüne geçmiş oluyor. ■ Recep Baltaş

Fiyat: 529 TL + KDV  
İthalat: Arena  
Web: [www.arena.com.tr](http://www.arena.com.tr)



## Asus Xonar Xense

Muhteşem ikili

**A**sus'un uzun zamandır oyunculara yönelik olan çalışmalarını bilmeyen yoktur. Firmamın ROG serisi anakartları oyunculara performans konusunda bütün gereksinimlerini karşılarken ses kalitesi konusunda oyuncuların giriş seviyesi ses kartlarıyla idare etmesi gerekiyordu. Oyuncular için sesin önemini bilen Asus, bu konuda da gerekli performansı sunmak için Sennheiser ile ortaklaşa çalışarak Xonar Xense'yi geliştirmiştir. Xense'in kutusunu açtığımızda karşımıza ilk olarak Alman ses dehası Sennheiser'in PC350 kulaklığı çıkarıyor. 6.30mm'lik iki adet altın kaplama jak ile ses

kartına bağlanan kulaklık, mümkün olan en yüksek kalitede ses için ses kartıyla en uyumlu model olarak seçilmiş.

Hem ses kartı hem de kulaklığın Dolby Headphone 5.1 desteği sunması ise ortaya mükemmel bir ses kalitesi çıkarıyor. Son olarak kutudan çıkan Xonar ses kartının EMI koruması ile pürüzsüz bir ses sunduğunu belirtelim.

■ Recep Baltaş

Fiyat: Belli Değil  
İthalat: Çözgi  
Web: [www.cizgi.com.tr](http://www.cizgi.com.tr)



## Thermaltake Level 10 GT

Hızlı kasa olur mu demeyin

**G**eçtiğimiz yıl Thermaltake ve BMW güçlerini birleştirmiştir, BMW'nin Amerika tasarım takımı, kasa ve soğutma konusunda uzman olan Thermaltake ile birlikte Level 10'u kullanıcıların beğenisine sunmuştur. Bu yıl Level 10 tasarımini farklı bir boyuta taşıyan Thermaltake, daha güncel teknolojileri destekleyen ve yine üst düzey oyuncular ile çoklu ortam eğlence fanatikleri hedefleyen Level 10 GT'yi gün yüzüne çıkardı. Level 10 GT'yi incelemeye başladığımızda ilk dikkat çeken şey, kasanın ön kısmında yer alan USB 3.0 portları oluyor. Birçok kasanın aksine tek değil, iki adet USB 3.0 portuna sahip olan Level 10 GT ile kasanın arkasına ulaşmaya gerek kalmadan USB bellekleriniz ve sabit disklerinizi doğrudan SuperSpeed USB portlarına bağlayabiliyorsunuz. Kasalardaki en büyük problemlerden biri de sabit diskleri idi. Bu konuda da bir yenilik sunan Thermaltake, 5 adet sabit disk yuvası ile NAS cihazlarına benzer bir tasarım uygulamış. Bu yeni tasarım ile bilgisayarınıza sabit disk takmak veya sistemdeki sabit diski çıkarmak inanılmaz derecede kolay. Üstelik SATA teknolojisi buna yıllardan beri müsaade ederken diğer kasa üreticilerinin bu konuda

şimdide kadar herhangi bir adım atmamış olmaları da bir hayli ilginç. Level 10 GT'nin iç kısmına baktığımızda geniş bir alan görüyoruz. 37cm uzunluğundaki ekrakartlarını dahi destekleyen Level 10 GT, yine aynı anda üç adet HD 6870 veya GTX 580 takmanızı imkan veriyor. Thermaltake'in uzmanlık alanlarından biri olan soğutma koşunu da Level 10 GT'de göze çarpan bir nokta. Önde ve yanda içeri hava üfleyen iki fanın yanında üstten ve arkadan dışarıya hava veren iki adet egzoz fan ile Level 10 GT'nin içinde bileşenlerinizin serin kalması garantileniyor. Daha iyi soğutma ve aynı zamanda sessizlik isteyenleri de unutmayan firma, Level 10 GT'de su soğutma desteği sunmayı da ihmal etmiyor. Bu denli kaliteli bir kasada kablo yönetimi de olmazsa olmazlar arasında. Son olarak içine bu kadar bileşen monte ettiğiniz Level 10 GT, bir kilit sistemi barındırmayı da ihmal etmiyor.

■ Recep Baltaş

Fiyat: Belli Değil  
İthalat: Vektron  
Web: [www.vektron.com.tr](http://www.vektron.com.tr)



## NVIDIA'dan HD 6990'a rakip geldi

**D**ünya'nın en hızlı ekran kartı çift GPU'lu AMD Radeon HD 6990'dan sonra NVIDIA da kolları sıvadı ve GTX 590 ile çıktı geldi. Performans konusunda başa baş giden bu iki ekran kartından HD 6990, 4 GB belleğinin sayesinde 2560 x 1600 çözünürlükte rakibine az da olsa fark atmayı başararak burun farkıyla dünyanın en hızlı ekran kartı unvanını elde ediyor. Her iki kart da 699 dolarlık bir fiyat etiketine sahip ve kartların ülkemizdeki fiyatı 1200 TL'den başlıyor. 1024 çekirdekli olan GTX 590, 3 GB GDDR5 bellek ile geliyor ve altı milyar transistor barındırıyor. Kartın en güzel yanı ise "Recep abi bu oyunun çalıştırır mı?" sorusunu tarihe gömmesi oluyor.

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



Microsoft  
**DirectX 11**

## AMD DirectX 11'den şikayetçi

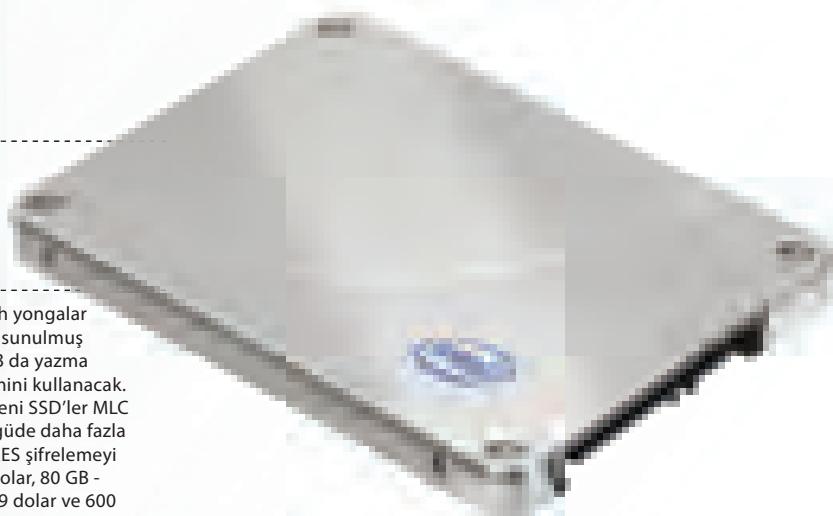
**O**yunlarda mükemmel görüntüler elde etmemizi sağlayan DirectX teknolojisi meğer günümüz ekran kartlarının performansının önündeki en büyük engeli olmuş. AMD'nin belirttiği üzere, DirectX arabirimini yüzünden oyun geliştiricileri ekran kartının gerçek gücünden yaranamıyorlar. Aslında buna en güzel örneklerden biri de Crysis 2. Altı yıl eski ve orta sınıf bir ekran kartına sahip olan PS3 ve XBOX 360 oyunu akıcı bir biçimde oynatabilirken aynı oyunu oynamak için bizim 10 kat daha güçlü ekran kartları kullanmamız gerekiyor. Peki, neden geliştiriciler DirectX'i aradan kaldırıp doğrudan ekran kartına komut veremiyorlar? Cevap basit: uyumluluk. Konsollar gibi PC'ler tek olmadığı için PC'ye yazılan bir oyunun beş yıl önceki bir PC'de de çalışabilmesi için DirectX şimdilik şart.

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

## Intel'den yeni SSD'ler kapıda

**I**ntel'in yeni 320 serisi SSD diskleri 25 nm NAND Flash yongalar kullanacak ve siz dergiyi okurken yurtdışında satışa sunulmuş olacaklar. Sanıyede 250 MB okuma hızına ve 170 MB da yazma hızına sahip olacak olan bu yeni SSD'ler, SATA 3 Gb/s arabirimini kullanacak. Firmanın X25-V ve X25-M modellerinin yerine gelecek olan yeni SSD'ler MLC tipi NAND yongalar kullanacak ve bu sayede diskler tek döngüde daha fazla veri okuyup yazabilecek. Yeni diskler aynı zamanda 128-bit AES şifrelemeyi de destekleyecek. Peki ya fiyatlar ne durumda? 40 GB - 109 dolar, 80 GB - 189 dolar, 120 GB - 239 dolar, 160 GB - 329 dolar, 300 GB - 569 dolar ve 600 GB'lık model de 1,119 dolar fiyat etiketine sahip olacak.

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





# Teknik Servis

Ülkemizde hala toplama PC deyince insanların aklına ikinci el, solmuş eskimiş parçalardan oluşan bir bilgisayar görüntüsü gelebiliyor. Fakat gerçekte toplama PC, parçaların hepsinin sıfır olduğu ve her bir bileşenin en az iki yıl garanti olduğu bir bilgisayar. Hatta bazı parçaların 5 yıl garantisı var ki bu garantiyi marka bilgisayarlarda bulmanız imkansız. Ama ben bilgisayar toplamayı bilmiyorum derseniz de size en iyi tavsiyem bir Blade-PC alın. Blade-PC'nin diğer yerli üreticiler gibi ucuza mal edip "Günü Kurtaralım" politikası olmadığı için verdığınız paraya değer ve her türlü oyunu rahatlıkla oynatabilecek çeşitli oyun bilgisayarıları mevcut.

**S:** Ben sizin ekran kartı ile ilgili olan videonuzu izledim, çok yaralı oldu teşekkür ederim. Bu kadar güzel anlatmanıza rağmen yine de benim anlamadığım bir şey daha var. Ben yeni monitör alacağım ve bununla oyun oynayacağım, ekran kartım Palit 9800 Green 512 MB 256 bit. Bu ekran kartı ile Full ayarda 21,5 inchlik bir monitörde oyun oynayabilir miyim?

*Sinan Cansız*

**C:** Bu, oyunu oynayacağınız çözünürlüğe bağlı. Full HD'de en yüksek ayarları açmanız çok zor. Ama çözünürlüğü düşürürseniz en yüksek ayarlıarda oynarsınız. Yine de LCD monitörlerde Full HD oynayan fakat ekran kartı kaldırımsa orta ayarlıarda oynayın.

**S:** Sapphire HD 3870 ekran kartı ve 17" Philips 170s monitöre sahibim. Ekran kartını yükseltmek ve HD 5750 almak istiyorum. Şimdi 5750 alırsam aradaki performans farkına değer mi? *Çağatay Yılmazer*

**C:** Evet arada epey fark var diyebilirim. Yani iki katı bir performans artısını gözle görebilirsin. Ama yine de HD 6700 serisini bekleyip o serinden bir kart al derim. Hem daha düşük güç tüketiyorlar hem de daha az ısınıyorlar.

**S:** RAM'lerimi değiştirmeye karar vermiştim ve bu konuya ilgili size bir mail yazmıştım cevabınız için bir kez daha teşekkür ederim. Team Xtreem Dark 4GB DDR2 1066 MHz RAM aldım. Bunları sisteme sorunsuz şekilde taktım. CPU-Z'den değerleri kontrol ettim. JEDEC bölümünde yazan frekans değerleri normal mi? Yoksa RAM'ler düşük frekans da mı? BIOS'tan voltaj değerini 2.1V'a çıkarttım fakat değerlerde bir değişme olmadı şı anda 1.8V volt da çalışıyor. Anakart Gigabyte GA-EP45-DS3LR, işlemci Intel Core2Duo E7400 2.8 GHz, Windows XP SP3 32 bit. *Burak Özceyhan*

**C:** Öncelikle DirectX 11 destekli ekran kartında

XP kullanmayı bırakman gereklidir. XP artık 10 yıldan daha yaşlı bir işletim sistemi ve biliyorsun artık XP kullananları dövüyoruz. RAM'ler 400 MHz'de çalışıyor. Bu değeri çarp iki ile, eşittir 800 MHz. Kisacası bu değerler olması gereken değerler. İşlemcinle uyumlu olması için 800 MHz'de çalışmalar gereklidir. 1066 MHz için overclock yapmanız gereklidir. Ayrıca RAM'lere ek voltaj verme kafana göre, beklemeyin bir anda evi köfte kokusu sarabilir.

**S:** Crysis 2'nin minimum sistem gereksinimleri açıklandı. Benim sistemim Intel Core 2 Duo E6420 işlemci, 1 GB Ram HD 2600 PRO ekran kartı. Sence en düşük ayarlıarda kaldırır mı? En yüksek ayarlıarda oynamam için en az nasıl bir sistem gereklidir? *LeBron James*

**C:** Crysis 2'yi yerinden oynatabilmek için en az ama en az bir HD 5670 gereklidir. Tercihen HD 5750, ya da tabii ki HD 6850 tavsiye ederim. 1 GB ➤

► RAM ile Crysis 2 oynamanı hayal. RAM 4 GB olmalı.

**S:** Ben yeni bir bilgisayar toplayacağım ama bazı şeylerde kararsız kaldım. İşlemci i7 2600K, ekran kartı Asus Radeon HD 6870. Özellikle anakart konusunda kararsız kaldım. Intel'in, Asus'un, Gigabyte'nın, MSI'nın bir sürü anakarti var. Hangisini tavsiye edersiniz?

Ayrıca kasa, soğutma sistemi, güç kaynağı, bellek ve sabit disk tavsiye edebilir misiniz? Ömer Kaya

**C:** Anakart olarak tavsiyem yeni B3 Stepping yonga setine sahip ve asgari sınıf bileşenli MSI P67A-GD65-B3 olacak. ([www.bit.ly/ggYdUH](http://www.bit.ly/ggYdUH)) Soğutma için Zalman CNPS serisi ya da Thermaltake Frio olabilir. Güç kaynağı: Corsair veya Xilence veya Xigmatek'in 80 Plus sertifikalı ürünlerinden birini tercih edebilirsin. Bu sertifikaya sahip ürünlerin verimlilikleri ispatlanmıştır. Bellekte tabii ki Patriot, Corsair, G.Skill veya Geil. Sabit diskte de bütçene göre WD Caviar Black veya Seagate Momentus XT veya Samsung SpinPoint serisi olabilir.

**S:** Benchmark testleri yapılıyor ve internetten izliyorum. Özellikle dikkat ediyorum, kasaya monte etmeyorlar anakarti. Bende dışarıda kullanabilir miyim?

Nelere dikkat etmem gerekiyor? Fırat Ceylan

**C:** Anakartı dışarıda kullanmanızı hiç tavsiye etmem. Anakart toz kapar ve bu tozdan dolayı çabuk sorun çıkarır. Overclock yapanların anakartı dışarıda tutma nedeni parçaları kolayca söküp takılmak ve voltaj değerlerini kolayca okuyabilmek. Ama ben illa da anakartı görmek istiyorum dersen de sana akrilik kasa öneririm. Yine de akrilik kasaların çok toz çektiğini ekleyeyim.

**S:** Annemle konuştım, PC alacak bana ama toplama olmaz diyor. Bildiğin sağlam marka masaüstü PC var mı? Atakan Umut

**C:** Öncelikle toplama PC ikinci el değildir. Annen bilmediği için anlat ona. Ama olmaz derse Blade-PC al, dergideki incelemesini gösterebilirsin. Yoksa yerli markalardan bir ton para verip aldığı PC ile Mario bile oynayamazsınız.

**S:** Bir ekran kartı almak istiyorum. Daha önce ne almam gerektiğini sormuştum, ATI HD 5670 veya ATI HD 5770 almamı söylemiştiniz. Ben de fiyat araştırmalarını sırasında Nvidia 9800 GT'yi gördüm ve soldan ikinci rakamının önemli olduğunu söylediğiniz geldi aklima. Ancak ekran kartının özelliklerine baklığında Bit değeri dışında çekirdek hızı olsun, bellek hızı olsun, DDR olsun, her özelliklerle daha yüksek olduğunu fark ettim. Bunun nedeni ne? Birini alacağımı düşünürsek hangisini almalyım? Peki, aldığım oynadığım tüm oyunları son ayarda bana oynatacak mı? Mustafa Bayraktar

**C:** 9800 GT artık eskidi. DirectX 11 desteğinden

mahrum. HD 5750 daha mantıklı. Kartın Bit değeri de önemli fakat bu değeri herkes bilmediği için doğrudan soldan ikinci rakamı öneriyorum. Bu sayede ekran kartları hakkında hiç bilgisi olmayan kullanıcılar dahi soldan ikinci rakam beşin altında ise o kartı almıyor.

**S:** Bilgisayarım yaklaşık iki buçuk yıllık bir HP M9250. Özellikleri ise şöyle: Core 2 Quad Q9300 işlemci, Asus Benicia IPIBL-LB anakart, 6 GB DDR2 667MHz RAM, GeForce 9800 GT ekran kartı, işletim sistemi olarak 64 bit Windows 7 Ultimate kullanıyorum. Benim sorunum şu, ekran kartimi yenilemek istiyorum. Fakat anakartı değiştirmek istemiyorum. Bana anakartima uygun yeni bir ekran kartı önerebilir misiniz? Baran Özerhan

**C:** Anakartınızın yuvası PCI Express. Bu bağlamda karta herhangi bir PCI Express kart takabilirisiniz. Yeni kart tavsiyem HD 6850 ya da HD 6870 olacaktır. PSU da en az 500 Watt olmalı. Kasa içi hava soğutmasının da iyi olduğundan emin olun. HP kasaları biraz dar olabiliyor.

**S:** Sürekli HD5670'i öneriyorsunuz. Lakin daha 9800GT'yi bile geçemeyen bir kattır. Sadece DirectX 11 destekliyor diye göz boyama için yazılmış bir DX11. HD5670, DirectX11 performansı verebilecek bir kart değil. Şimdi asıl soruma geçmek istiyorum. Biliyorsunuz ki yeni ATI'nin 6000 serisi çıktı. HD5870 ile HD6870 arasında kaldım. Sizce hangisi almalıyım. Yoksa HD5870 fiyatına Palit GTX460 768 MB SLI mi yapıyım? GTX460 çok başarılı bir kart çünkü HD5830'u bile geçiyor. Bütçem 800 tl. Sadece ekran kartı alacağım. 700 Watt güc kaynağım var. Volkan Sancar

**C:** Sevgili Volkan dikkat edersen biz o kartı sürekli önermiyoruz. Özellikle "en az HD 5670" diyoruz zira dergiyi okyan okurlarımızın hepsinin 1200 TL'lik HD 6990 alacak bütçesi yok. Bu yüzden bir durum değerlendirmesi yaparken olaya tek bir açıdan bakmazsan tablonun bütününe görebileceğine inanıyorum. Örneğin soruyu soran kullanıcıda ekran kartı olarak 9500 GT var. Bu kullanıcının kasasına HD 5870 takarsa ne olur hep birlikte bir bakalım: Kasadaki yavaş işlemci bu karta yetişmez, RAM'lerin hızı veya kapasitesi yetişmez, anakartın veri yolu hızı kartin oluşturacağı veri trafiğini kaldırırmaz, güç kaynağı yetmez ve kasa o kartı kaldırıracak kadar soğutmaya sahip değildir. Sonuç tam bir kaos olur anlayacağın. Yani senin dediğin gibi herkese HD 5870 öneremeyiz. Soruna gelecek olursak: HD 5870 devri artık bitti. HD 6870 ile yanı performansı 250 lira daha ucuza alırken daha düşük güç tüketimi elde ediyorsun. 800 Lira paran varsa GTX 570 alabilirsin. En iyilerden biri MSI'ın Twin Froz II soğutmalı ve fabrika

çıkışlı olarak overclock'lı gelen modeli.

**S:** Ben bilgisayarımlı alalı yaklaşık 2,5 sene oluyor, o günden beri hiç bir arızası olmadı ama şimdi şöyle bir durumla karşı karşıyım: bilgisayarda oyun oynarken bilgisayarın görüntüsü aniden gitti ve ses de kesildi, ama birkaç saniye sonra bilgisayar kendini kapattı ve normal olarak açıldı. Ben tekrar oyunu açtım, beş dakika daha oynadım daha sonra yine aynı sorunla karşılaştım. Ama bilgisayar bu sefer kendini kapamadı. Ben de bilgisayarı yeniden başlattım ama bu sefer bilgisayar açılmadı, anakart ve üzerindeki bileşenler çalışıyordu, kasanın fanları da. Ancak bilgisayar, ekranı görüntü vermiyor ve hiçbir şekilde açılmıyor. Bütün parçaları kontrol ettim ama sorunun neden kaynaklandığını bulamadım ve bilgisayarı teknik servise teslim ettim. Bir hafta sonra bilgisayarı teslim almayı gittim ve bana sorunun ekran kartından kaynaklandığını, kartin ekrana sinyal göndermediğini söylediler. Şimdi sana sormak istedim asıl şey, ekran kartı bozulduğunda böyle bir sorun yaşanabilir mi? Acaba ekran kartını farklı bir PC de denemeler midir? Ve diğer parçaları da test etmişler midir? Bunları sormamın sebebi yeni bir ekran kartı alacak olmam ve aldığı zaman başka bir sorun ile karşılaşmak istemem. Son olarak da, ben bilgisayarım ilk bozulduğunda işlemcimi de söküp kontrol ettim ama tekrar takarken termal macun sürmedim acaba sürmem gerekiyor muydur? Yoksa üzerinde kalan yeterli midir? Onur Şahin Şentürk

**C:** Ekran kartı sindirdiğinde veya bozulduğunda sistem çalışmasına rağmen kart kendini kapatabilir. Kartın üzerindeki BIOS, ekran kartının sistemden bağımsız çalışmasına veya karar vermesine olanak tanır. Yani bu durum mümkün. Teknik servis teknikerler diğer bileşenleri de test etmişlerdir. Yeni alacağın kart kaliteli bir soğutmaya sahip olursa bir daha bu tür sorunlar yaşamazsınız. Piyasada çift fanlı, ısı borulu soğutmalı ve asgari bileşenlere sahip kartlar ve bu kartların ömrü kesinlikle 2.5 yıldan çok daha fazla. Kalitesiz termal macun zamanla kuruyabilir. Bu yüzden termal macunu yılda bir kontrol etmeye fayda var.

**S:** Toshiba markalı Notebook'umun klavyesi üzerine bir sıvı döküldü. Hemen bilgisayarı kapatıp pilini çıkardım. Ertesi gün açtığımda kablolu ağ bağdaştırıcıyı ayırt yöneticisinde gözükmemiyor ve kabloyu taktığında hiçbir yanıt gelmiyor. Kablosuz ağ kartı çalışıyor, fakat kablolu bağlantımı bir türlü başlatamadım. Ne yapmaliyım. Servise göndermeden yapabileceğim bir şey var mı? Yoksa servise mi göndermeliyim? Samed Biçer

**C:** Ürünün garantisini varsa servise götür. Aksi takdirde sen açıp müdahale edersen sorun olur. Aslında eğer oradaki su kurumuşa herhangi bir

## En Saçma Donanım Soruları

**S:** Uzun zamandır hata almıyorum. Ama bir şey oldu! Her şey normal iken, durdur yere PC kilitleniyor. Reset atmaktan başka çare kalmıyor. Acaba bu neden oluyor?

**C:** Bu tür soruları cevaplayabilmek için sistem özelliklerini tahmin etmem gerekiyor. Bunun için de Medyum Memiş'ten yardım almam gerekiyor.

**Seanslar çok pahalı, lütfen yapmayın.**

**S:** Abi şimdi benim PC 64 bit. 4 GB DDR3 RAM, 3.33 GHz i3 işlemci, HD 4650 Pro ekran kartı mevcut sisteme. Alliance of Valiant Arms diye bir oyun yükledim, MMOFPS, ama açılırken hata veriyordu. Ne yaptysam olmadı. Uyumluluğu değiştirdim, yönetici olarak çalıştırıldım yine de açılmadı. Sanırım

64 bit olmasından dolayı açılmıyor.

Ne yapmam lazı? 32bit'e nasıl düşürebilirim PC'yi ya da 64 bit daha mı iyi?

**C:** Soru gerçekten çok güzel, bütün teknik detaylar verilmiş ama her zaman diyorum, beni şu hataları tahmin etmek zorunda bırakmayın. Kalbime indireceksiniz.



## Sistem Gereksinimleri



### Crysis 2

Öncelikle şu Pentium 4 işlemcisi olanları çöp konteyninin yanına bı' alalım. Crysis 2'yi "oynamak" için ilk olarak en az çift çekirdeklili bir işlemci şart. Sonrasında 2 GB RAM'ınız ve 10 GB sabit disk alanınız olduğundan emin olun. Gelelim en can alıcıyı noktaya: Crysis 2 için bakkaldan aldığınız 7300 LE, FX 5500 veya 9500 GT gibi vasat karlar bir işe yaramıyor. En az soldan ikinci rakamı 8 olan bir 8800 GT veya HD 3850 şart. Tercihen GTX 560 Ti veya HD 6870 ile oyun görsel şölene dönüsecek.



### Need for Speed Shift 2: Unleashed

Cift veya üç çekirdeklili (AMD Phenom 8400 mesela) bir işlemci təsviye eden geliştirici Slightly Mad Studios, yine 3 GB RAM ve 10 GB sabit disk alanını da şimdiden ayırtın diyor. Fakat firma "ekran kartınızda 512 MB bellek olsun" deyince bizim gözümüzde teknik bilgileri sıfır iniyor. Biz ne diyoruz? Soldan ikinci rakamı en az 6 olan ve yine en az DirectX 9.0c destekli –tercilen 10- bir ekran kartınız olsun. Firmانın GTS 150 ile HD 3870'i aynı kefeye koymasına ise sadece gülüyo-ruz. Bunlar Slightly değil Completely Mad.



### Homefront

Təsviye edilən sistem gereksinimlərini açıqlayacağım için XP kullanicıları lütfen camdan atlasın, zira oyun Vista veya Windows 7 olursa daha iyi çalışırırmış diyor. Dört çekirdeklili bir işlemci, 2 GB sistem belleğinin yanında GTX 260 veya HD 4850 ekran kartını da pek sevənmiş Homefront. Oyunun 3D desteği olduğunu da belirtmeden geçmeyelim. Bunun içün ise 120Hz monitör, 3D Vision veya HD3D destekli ekran kartı, 3D gözlük ve bir çift de sağlam göz gerekiyor. 10 GB disk alanını aşmayı da unutmayın.



### Shogun 2: Total War

Shogun 2 isim vermək cəkinmişdir. Core i5 ya da Phenom II istərim diyor açık açık. 4 GB RAM'ı işlemcini yanında çerəz olaraq tüketən bu şaheser, noktası virgülüne aktarıyorum "AMD Radeon HD 5000 ve 6000 serisi ekran kartı veya denge DirectX 11 uyumlu ekran kartı" istiyor. Bu denli üst seviye bir oyun için sabit diske Windows 7 kadar bir alan açmak gerekiyor: 20 GB. Oyunun son ama çox önemli bir təsvisi dəha var: "Evladım strateji oyunu en az 1280x1024 çözünürlükte oynanır" diyerek lafi benim ağızından alıbor.

**Ücret ödededen de kurtulabilirsin. Eğer ağ kartı anakarta entegre ise sənə pahalıya pålayabilir. Astronomik bir fiyat derlerse olduğu gibi kullan. Piyasada USB Ethernet adaptörleri mevcut.**

**S:** İki gün önce kapattığım bilgisayarımı demin tekrar açtığımda ekranında ters giden şeyler vardı. Ekrani biraz daha karanlıktı, ve daha kirmiziydi. Denetim masasından NVIDIA

Control Panel'ı açtım. Kirmiziyi kıstım, parlaklığı açtım, kontrastı açtım / kıstım vs... Masaüstüm aydınlanmışa benziyordu, fakat bir oyuna girince yine aynı karanlık ve kirmızımsı atmosferle karşı karşıya kalyordum. İnternette de biraz gezindikden sonra zaten masaüstümün de yeterince normale dönmemiş olduğunu gördüm. Sence sebep nedir? Nasıl çözerim? *Can Yoldaş*

**C: Bunun nedeni oynadığın eski bir oyun olabilir. Bazı oyunlar, daha etkileyici görünebilmek**

**adına bilgisayarının renk ayarlarını değiştirebiliyorlar. Örneğin bir korku oyunu, ayarları kisarak daha karanlık bir görüntü yapabiliyor. Bu gibi durumlarda NVIDIA Control Panel'de sağ üstte yer alan "Restore Defaults" seçeneği var. Ona tıklaşan ayarlar varsayılan haline gelecek, yani sıfırlanacaktır.**

"DVD'den Sabit Diske" Recep Baltaş, mail'lerinizi bekler: [donanim@level.com.tr](mailto:donanim@level.com.tr)

## SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	350 Watt Güç Kaynaklı Standart/ 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	Dəhili 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>

# ROCKDA PEKİYYAT

SEFİK AKDOĞ

"ÖLÜ OYUNLAR  
GÖRÜYORUM"



### **BRUNSWICK PRO BOWLING**

Korkuyorum... O garip, tuhaf, birbirine tip tip benzeyen adamlardan, o beyaz adamlardan, o ordudan korkuyorum. Onları vurmak, dev... virmek, yok etmek istiyorum ama olmuyor, her seferinde savuşturuyorlar saldırularımı. Belki de daha gü... üçlü silahlardan kullanılmamış, daha güçlü olmamışım ama olmuyor, hep aynı silahı veriyorlar bana. Ne yapmam gerekiyor? Onları nasi... Vazgeçtim, ben kaçıyorum, geliyorlar!

### **WARRIORS: LEGENDS OF TROY**

Ben bu hikayeyi hatırlıyorum sanki? Sen biliyor musun doktor? Böyle upuzun bir adam var ama çok uzun, tahmin edemez, yeceğin kadar. Bu adamın bir tanesi de tankı var, kocaman, ağır, zırhlı, yenilmez, zarar görmeyen. Karşısında da iki tanesi, devasa boyutlarda karinca var. Neden karşı karşıya geldiklerini kimse bilmiyor, ben de bilmiyorum. Zaten ben bu hikayeyi de bilmiyorum doktor, atıyorum ama tutturabiliyor muyum? Sağ ol.

### **HYPERDIMENSION NEPTUNIA**

İki adet uçak biletim var, Gamindustri'ye, gelmek ister misin doktor? Tuhaf bir yer, nasıl anlatacağımı bilemiyorum aslında ama bi...ırçok kez gitmiştim oraya. Bana orada "Neptune" diyorlar ama neden, bilmiyorum. Hem oraya her gidişimde benden yardım isteyip bir rahat bırakmıyorlar. Şöyleden rahat oturmak, çevreye bakmak isti...iyorum ama yok bir düşmanları varmış, yok onu durdurmam gerekiyormuş. İstemiyyorum! Gitmeyelim!

### **YOOSTAR 2: IN THE MOVIES**

Ne kadar iyi bir müzisyen olduğumu defalarca anlatmışım ama bu kadar değil, daha fazla... azlası var bende! Bir kere ben çok da iyi rol keserim, rol yaparım, oynarım, ağlarım, gülerim, taklit yaparım... Daha sayayım mı? Terminator'da oynadım, The Blues Brothers'ta oynadım, Meet the Fockers'ta oynadım, The Matrix'te oynadım, Rocky'de oynadım, King Kong'da oynadım... Kariyerimi hafife alma doktor, daha neler var neler!

### **ŞİKAYETLER**

- Brunswick Pro Bowling
- Hyperdimension Neptunia
- Warriors:  
Legends of Troy
- Yoostar 2

*Not: HASTANIN durumu kötüye gidiyor...*



## Crysis 2

New York mu büyük, siz mi!

Umuyorum ki Crysis 2 incelemesinden sonra buraya gelmişsinizdir; çünkü oyunun temel özelliklerini orada anlatmış bulunuyorum. Derseniz ki "Ben zaten oyunu oynadım," işte o zaman tam olarak buradı olmalısınız.

### Öncelikle

Crysis 2, aksiyon dolu bir oyun fakat Nanosuit adındaki kıyafetimiz (Kostüm? Zırh? Buna ne diyeceğime tam emin olamadım...) yüzünden, oyunda stratejik hareketler yapmamiza da olanak tanınmış.

Oyuna başladığımız anda bizi Nanosuit'in tüm özellikleri olmasa da bir kısmı karşılıyor. Oyunu hangi sisteme oynadığınıza bağlı olarak da bunların kullanım şekli, bir ölçüde değişiyor. Şöyledi ki konsollardaki gamepad gerçek yüzünden, tüm tuşlar en ergonomik şekilde elinizin altında oluyor ve Nanosuit özelliklerinin birbiriley bu kadar yoğun kullanıldığı bir oyunda tuşların yakın olması hayat kurtarıyor. PC'deysede bir eliniz W, A, S, D tuşlarında, bir eliniz mouse'ta. Mouse'unuz bol tuşluysa yine sizin rast gidebilir. Öbür türlü, oyuna alışmanız zaman alacak demektir. Tabii ki konsollarla mouse hassasiyeti söz konusu olmuyor ve PC'den uzak, sadece konsollarla yetişen bir "oyun canavarı orduyu" yetiştirdiğim için onlara karşı başarılı olmak da zorlaşıyor.

Kontroller, Nanosuit özellikleri dışında diğer FPS oyunlarıyla büyük benzerlik gösteriyor, size zorluk çıkaracak herhangi bir konu bulunmuyor.

Standart oyun ekranında, sol alt kısmında haritamız bulunuyor. Bu harita hem tek kişilik, hem de multiplayer oyunda çok kullanışlı. Sarı bir ok olarak kendimi görüyorum. Çevrede düşman varsa onlar da birer ok olarak gösteriliyor ve renklerine göre, farklılık oranları da belli oluyor. Oklar beyazken düşmanınız sizi hiç fark etmemiş oluyor. Sarı olduğunda bir şeylerden şüphelendiklerini anlıyoruz ve kırmızı olduğunda sizi gördükleri yerde ateş ediyorlar. Ekrandaki mavi nokta ve mavi ok da görevinizi yer aldığı bölgeleri gösteriyor.

Haritanın hemen sağ tarafında, silahımızdaki cephe durumu sayıyla gösteriliyor, altında Nanosuit'in enerji rezervi bir bar olarak yer alıyor ve en alta da Nanosuit'in hangi modunda olduğumuz işaret ediliyor. Zırhın enerji seviyesinin dışında, herhangi bir sağlık barı bulunmuyor ve yaralanıp yaranmadığımızı, çoğu FPS'den alışık olduğumuz üzere ekranın renginin solmasına ve kalp atışlamızına göre anlıyoruz.



## Nanosuit

Üç temel özelliğimiz var: Hız, zırh ve görünmezlik. Eskiden olduğu gibi yükseklerde ziplamak veya sağlam bir yumruk patlatmak için "güç" moduna geçmiyor; bu iki hareket birer tuşla yapılıyor. Böylelikle son hız koşarken yüksek atlama yapmak için üç gün çalışmamız gerekmeyecek.

Bahsi geçen bu üç özelliğin birkaç tane alt başlığı var. Bunlara sahip olmak için bol bol uzayılıyoruz; çünkü ancak uzayı arkadaşımızdan düşen güçlendiriciler sayesinde Nanosuit'imize ek özellikler katabiliyoruz. (Nanosuit, uzayı geni emip bunu kendine entegre edebilen, ortaklaşa kivâmbında bir buluş aslinda.) Nano Catalyst adındaki bu, ekranda zar zor gözükken, bir sinek kolonisini andıran güçlendiriciler, beş farklı birim olarak bulunabiliyor. 20, 100, 300 ve 500 ve 2000 adet olarak birçok düşmanınızdan bunları edinebilirsiniz. Nano Catalyst'ler illa ki düşmanınızın tam olarak olduğu yerde bulunmuyor. Bazen düşmanlarınız dağılıp geriye düşüyor, bir yerlere yuvarlanıyor ve Nano Catalyst'ler yaratığın ilk olduğu bölgede bulunabiliyor.

Nano Catalyst'lerle neler alabileceğimize ayrı bir ekran da ulaşıyoruz. Dört farklı tuşun altında, üçer tane özelliği ulaşmamız mümkün.

### 1A. Threat Tracer

Üstünüzde gelen kurşunların birer iz bırakmasını sağlayarak, nereden atıldılarını anlamanızı sağlar.

### 1B. Proximity Alarm

Düşman size yaklaştığında, size sesle bir uyarı verir. Onu göremeseniz bile yakınında olduğunu anlaysınız.

### 1C. Cloak Tracker

Görünmez olan düşmanları, tam olmasa bile kısmen görmenizi sağlar.

### 2A. Armor Enhance

Kalkanı aktif hale getirdiğinizde, Nanosuit enerjisinin azalma hızını azaltır.

### 2B. Nano Recharge

Nanosuit enerji gerektiren güçleri kullandıkten sonra enerjinin şarj olması için gereken süreyi kısaltır, ayrıca sağlığınıza da daha hızlı dözelir.

### 2C. Deflection

Zırhınızın kalınlığını artırır ve kurşunlara karşı daha dayanıklı hale getirir.

### 3A. Mobility Enhance

Koşma ve yüksek ziplama için gereken Nanosuit enerjisinde tasarruf yaratır. Ayrıca bir yerlere tutunup kendinizi çekerken geçen zaman da azaltır.

### 3B. Air Friction

Düzenken daha kontrollü düşmenizi sağlar.

### 3C. Air Stomp

Yüksek bir yerden atladığınızda, yere hızla inmenizi ve altınzdakine zarar vermenizi sağlar.

### 4A. Covert Ops

Yürüken çıkışlığınız sesi azaltır, daha az fark edilirsiniz.

### 4B. Tracker

Düşmanlarınızın yürüken bıraktığı ayak izlerini görmeyi sağlar.

### 4C. Stealth Enhance

Görünmezliği aktif hale getirdiğinizde, Nanosuit'ten giden enerjiyi azaltır, ayrıca görünmezliğe geçiş ve görünmezlikten çıkış zamanını da kısaltır.

## Silahlar

Bu konuya geleceğimizi hiç tahmin etmemiştiniz eminim ki.. Silahlar, yani Crysis 2'nin can damarı. Tek tek tüm silahlara göz atmayacağınız ama birkaç tane önemli ve farklı olana burada değinmezsek, ayıp olur.



### Marshall

**Hassasiyet:** 3/20  
**Atış Hızı:** 2/20  
**Menzil:** 3/20  
**Hasar:** 15/20  
**Ağırlık:** 15/20

Güçlü bir pompalı tüfekle, görünmez olup düşmanın yakınına girebildiğiniz bir oyunda neler yapabileceğinizi bir düşünün.. İşte bu yüzden Marshall, hep yanınızda bulunması gereken bir silah. Pompalı tüfek olmasına rağmen, aslında vuramayacağınız kadar uzakta olduğunu düşündüğünüz düşmanları bile indirebiliyorsunuz. Tek kötü yanı, yavaş ateş etmesi ve kurşunlarının tek tek yerleştirilmesi. Çok fazla zaman kaybettiriyor.



### Scar

**Hassasiyet:** 11/20  
**Atış Hızı:** 11/20  
**Menzil:** 11/20  
**Hasar:** 12/20  
**Ağırlık:** 12/20

Her duruma uygun silahlar vardır ya, Scar da o tüfeklerden bir tanesi. Oyunun büyük bir kısmını bu tüfekle götürdüm ve pişman da olmadım. Scar, atış hızı hiç de fena olmayan bir silah ve bu yüzden de her türlü düşmana karşı etkili. Bu silahı özellikle dürbünlük takarak kullanmak çok iyi sonuç getiriyor; kullanacaksanız, bu şekilde kullanmanızı tavsiye ederim.



### L-TAG

**Hassasiyet:** 5/20  
**Atış Hızı:** 5/20  
**Menzil:** 17/20  
**Hasar:** 13/20  
**Ağırlık:** 5/20

Hasar gücü hiç de fena olmayan bir bomba atar L-TAG. Bombaları köşelerden sectirmek, patlatma zamanını ayarlamak size kalmış. L-TAG aynı zamanda mayın da döşeyebiliyor fakat bunu senaryo modunda kullanmanızı pek gerek kalıyor. L-TAG'in cepheye kapasitesi çok düşük ve cephanesi hiç de kolay bulunmuyor. O yüzden sadece zor durumlarda kullanmak istiyorsunuz.



### M2014 Gauss Rifle

**Hassasiyet:** 19/20

**Atış Hızı:** 13/20

**Menzil:** 19/20

**Hasar:** 17/20

**Ağırlık:** 5/20

Tetikçi tüfeklerinin şahı. Hem Railgun, hem Sniper Rifle; gönül daha ne ister? Ne ister söyleyeyim. Bu silaha cepheane ister mesela. 16 kurşun alıyor alet ve 16 kurşunu tükettiğinden sonra ara ki bulasın cephanesini. Gauss Rifle'ın yüksek hasar oranıyla düşmanınızı tek vuruşa rahatlıkla indiriyorsunuz. Düşmanınız çok kalın olmayan bir duvarın arkasında mı? Ateş edin.



### JAW

**Hassasiyet:** 7/20

**Atış Hızı:** 2/20

**Menzil:** 18/20

**Hasar:** 19/20

**Ağırlık:** 2/20

Roketatar'ın Crysis 2'deki ismi JAW'dur ve bu silahı bulduğunuz yerde kaçırmanız, suçlanacak bir davranış değildir. JAW'un da cephanesi pek az ama çok işe yarıyor. Özellikle birkaç tane düşman tipine karşı son derece kullanışlı. Bu silah ya güdümlü füze atıyor ya da bir çizgi üzerinde ilerleyen, sıradan bir füze. JAW'un dolum süresi biraz uzun olduğu için seri atış yapmanıza imkan yok.



### X43 Mike

**Hassasiyet:** 8/20

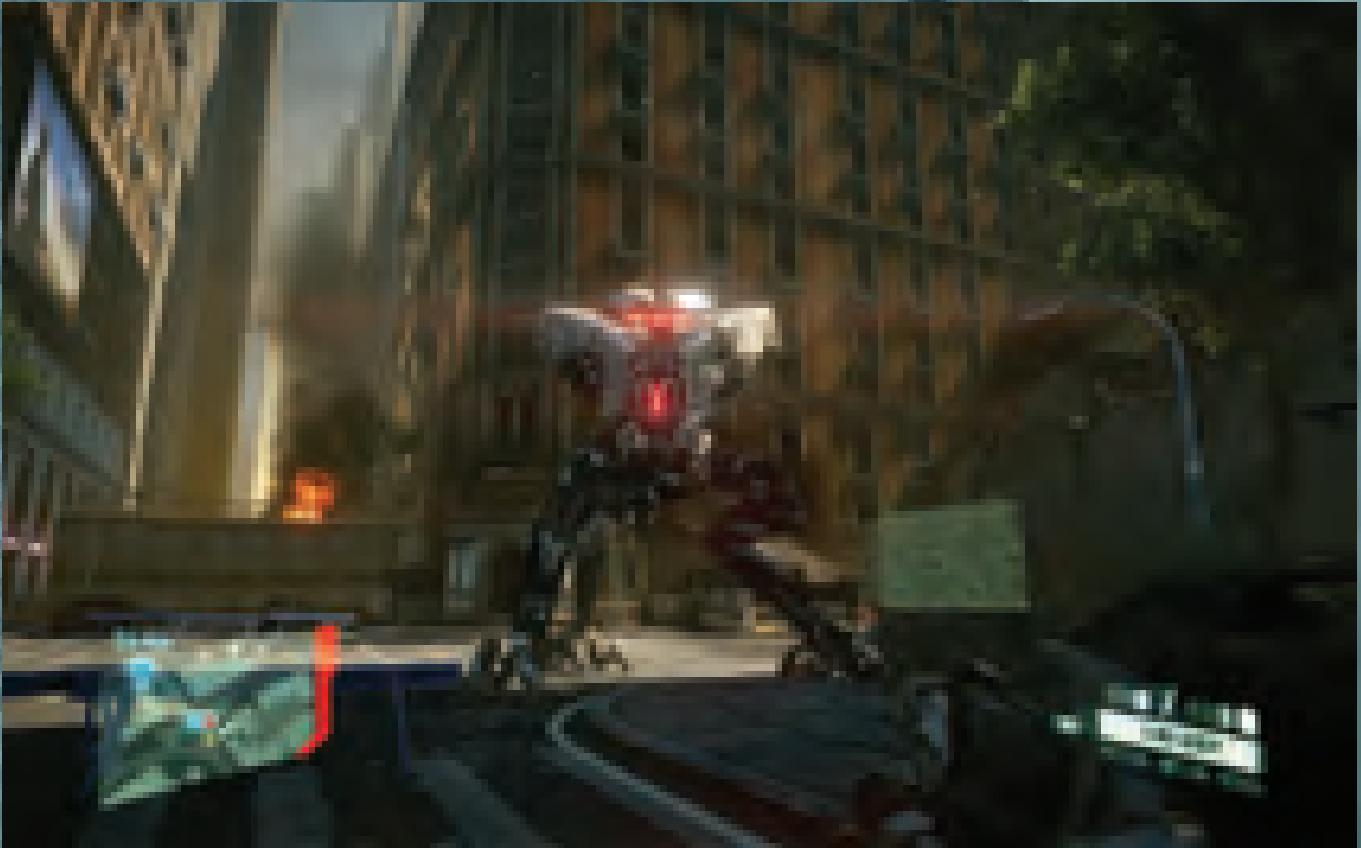
**Atış Hızı:** 19/20

**Menzil:** 7/20

**Hasar:** 5/20

**Ağırlık:** 7/20

Mikrodalga isıtıcınızı bir silah olarak kullanmayı hiç düşündünüz mü? Amerika bunu düşündü ve Irak savaşında bu silahı kullandığı bile söylendi. (Ya da kullanacaktı, vazgeçti; bileyem...) Ateş tuşuna basılı tuttuğunuz sürece mikrodalga ışınları yayıyor bu silah ve özellikle uzaylıların içini dışına çıkarıyor. Cepheane kullanamadığı için enerjisi bittiğinde atın gitsin. (Çöpe lütfen.)



## Düşmanlar

Bize karşı koymaya karar veren Amerikan askerleri ve uzaylılar olarak, düşmanlarımız iki grupta inceliyoruz. Askerler, sıradan düşmanlarımız olarak oyunda yer alıyor. Bunların makineli tüfek taşıyanı da var, roketatar taşıyanı da fakat örneğin Killzone 3'te olduğu gibi, burada roketatarla saldırından çok korkmuyoruz. Nedeni de basit, attıklarını vuramıyor ve saçma sapan hareket ettilerinden, sadece vurulması gereken bir düşmana dönüşüyorlar. Uzaylıların aksine, askerleri öldürmenin bize pek bir faydası yok. Nano Catalyst de düşürmedikleri için öldürüduğumuzle kalıyoruz sadece. Düşman askerlerini öldürmenin birkaç yolu var. Ben en çok görünmez olup yanlarına yaklaşmayı, olabiliyorsa gizlice öldürmeyi, durum izin vermiyorsa da kafalarına dıpcıkle çakmayı seçtim.

Konu uzaylılar olunca, karşımızdaki uzayı tipine göre davranışımız gerekiyor. Toplamda beş tip uzaylı var. Minik böcekleri de bunun içine dahil ettim; çünkü bahsettiğim Nano Catalyst miktarlarından, 20 NC veren uzaylılar, bu minik böcekler. Böcekler aslında bir düşman bile değil çünkü saldıramıyorlar. Vurup NC'lerini alıp gidiyoruz.

Karşımıza en çok çıkan uzaylılar, inceleme yazısında bahsettiğim, ateş edip ortalıkta zıplayan sıradan uzayı askerleri. Bunlara karşı istediğiniz stratejiyi kullanabilirsiniz; hatta yakınlarına gidip onları boğazlarından tutup atmayı bile seçebilirsiniz. Görünmez olup "stealth kill" yapmaya da müsaítler fakat ben yine de onlara Rambo misali saldırmayı daha uygun buldum. Yine bu uzayı tipine benzeyen, bunların biraz daha güçlü olan bir uzayı tipi var ki onlara karşı dikkatli olmak lazım. Çok kolay ölmüyorumlar ve silahları da tehlikeli. Öldüklerinde 300 NC bırakıyorlar, o yüzden seviyoruz bu uzayı arkadaşımızı da. 500 NC bırakın dostumuzsa... Bir ayı. Kalkanı da var, zırhi da var. Bayağı kükür hak eden, terbiyesiz teki bu. Gördüğünüz yerde kaçın derdim ama 500 NC'yi rüyanzıda görürsünüz o zaman. Bu zırhlı düşmanıza karşı en iyi C4 patlayıcı işliyor, ardından JAW, yetmezse el bombası. Ayrıca bir şekilde arkasına geçerseniz,

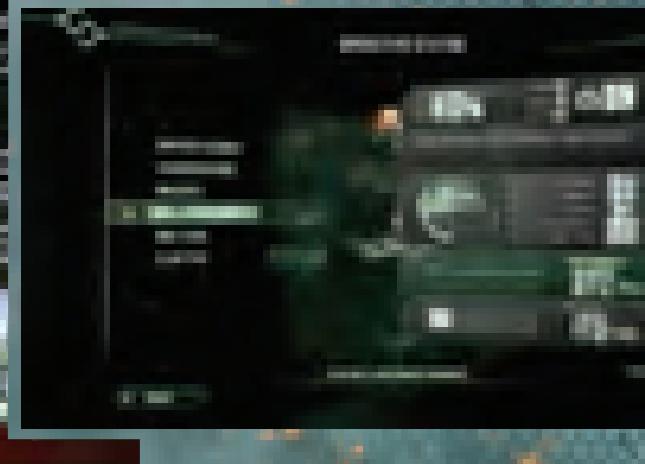
zırhının olmadığı o açıklıktan daha çok hasar verebiliyorsunuz. Aslında bu strateji tüm uzaylılar için geçerli. Arkalarına geçip basın tetiği, insinler aşağı.

Peki ya son düşmanımız... İşte o, bu oyundaki tek zorluk çıkarılan robot. Robot diyorum çünkü o bir makine. Pinger adındaki örümcek bacaklı bu uzaylı, yakınına Nanosuit özellikleyle yaklaşmanızı engellemek için bir enerji alanı yayıyor. Uzaktasınız ve yine Nanosuit özellikleriniz açıksa bunları da durduracak bir dalga yolluyor, bir de

üstüne plazma silahıyla ateş ediyor. Pinger'i yenermek için yine C4'ler, JAW'lar, yüksek hasar veren ve bunu tek atışla yapabilen silahlar kullanmak gerekiyor. Pinger'in da her uzaylı gibi arkası kısmında kırmızı kırmızı parlayan, hassas bir noktası var ve orayı hedeflemek, kısa sürede sonuc almanızı sağlıyor. Pinger'a yaklaşmak için öncelikle görünmez olmalısınız, bunu yaptıktan sonra koşmalı ve silahınızı kullanıp hemen korunaklı bir bölgeye koşmalısınız. Onunla kafa kafaya dövüşme gibi bir şansınız yok, hiç denemeyin.



# NANOSUIT V2.0



## Multiplayer

Geldik işin çok kişili kısmına. Nerede çokluk, orada zorluk... Biz öncelikle buradaki Nanosuit özelliklerine bakalım ki sahaya, nasıl bir ekipmanla çıkışımızı önceden kestirebilelim. Tek kişilik oyundan farklı olarak, Nanosuit özellikleri burada Güç, Zırh ve Görünmezlik adı altında geçiyor.

### Armor

#### Air Stomp

Atlayın ve düşmanın tepesine inin. Tek kişilik oyunda olmasa da multiplayer oyunlarında çok işe yarabiliyor.

#### Threat Tracer

Size gelen kurşunların, bombaların, yakındaki patlamaların yönünü gösterir.

#### Proximity Alarm

"Sote'ciler için en kullanışlı güç. Düşmanınız size yaklaştırırsa sesle uyarı veriyor.

#### Armor Enhance

Kalkanı çalıştırdığınızda Nanosuit enerjiniz daha fazla dayanıyor.

#### Nano Recharge

Nanosuit enerjisinin ve sağlığınızın daha hızlı toplanmasını sağlar.

#### Detonation Delay

Yakınına düşen bombaların, patlayıcıların daha geç patlamasını sağlıyor ve roketlere karşı savunmanızı arttıyor.

#### Energy Transfer

Tek kişilik oyunda da aradığım bir güç. Her öldürdüğünüz düşman Nanosuit enerjinizi tazeliyor.

### Power

#### Side Pack

Ekstra şarjör, bomba veya silahın ek özelliğine dair bir cepheye taşimanızı yarar.

#### Point Fire Enhance

Nişan almadan ateş ettiğinizde, düşmanlarınızı daha kolay vurursunuz.

#### Aim Enhance

Nişan alıp ateş ettiğinizde silahınız daha az tepki verir.

#### Weapon Pro

Daha hızlı şarjör değiştirir, silahlar arasında daha hızlı geçiş yaparsınız.

#### Loadout Pro

Birincil silahlarınızdan bir tane daha taşimanza, ağır silahlarla daha hızlı hareket etmenize olanak tanır.

#### Rapid Fire Pro

Silahlarla daha hızlı ateş edersiniz.

#### Mobility Enhance

Savaş alanında rüzgar gibi esmek için koşarken Nanosuit enerjiniz daha az gider.

#### Retriever

Düşmanlarınızdan düşen küneleri otomatik olarak toplarsınız.

### Stealth

#### Stealth Enhance

Daha fazla görünmez olarak durabilmenizi sağlar.

#### Blind Spot

Düşmanın radarından kurtulabilmenizi sağlar.

#### Covert Ops

Ayak seslerinizi azaltır, düşmanın ayak seslerini yükseltir ve Ceph Airstrike perk'üne karşı savunma sağlar.

#### Tracker

Düşmanın ayak izlerini ve geldikleri yönü gösterir.

#### Cloak Tracker

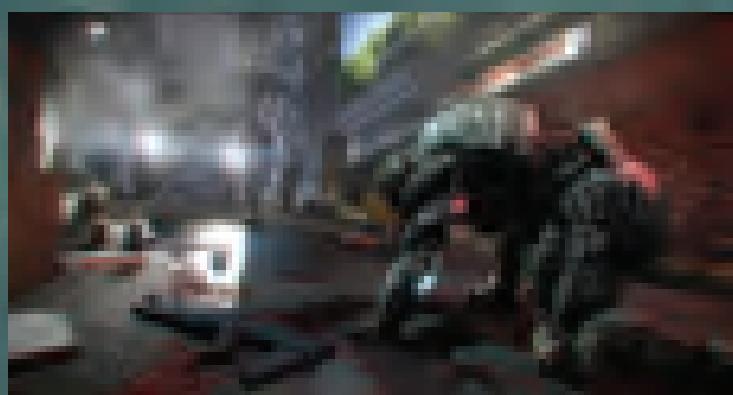
Kamp yapan, görünmezliği tanımla eş gören oyuncuları size gösterir.

#### Visor Enhance

Silahın dürbününden bakınca düşmanları daha belirgin gösterir.

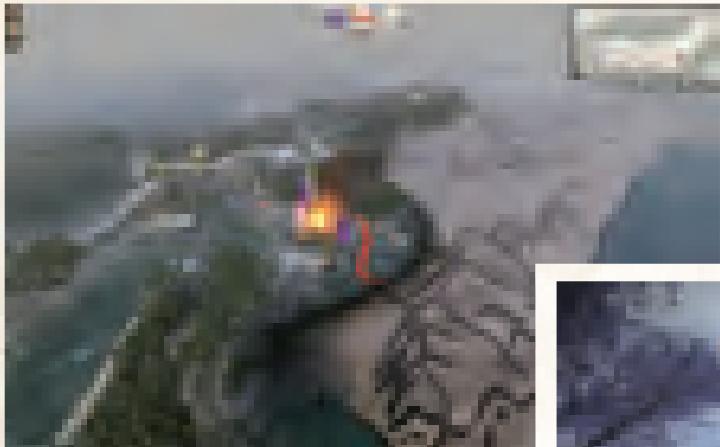
## Biterken...

İncelemeyi, rehberi okuyup bir de DVD'deki videoları izlediyseniz, bilin ki Crysis 2 hakkında artık her şeyi biliyorsunuz. Yine de aşıktır bir şeyler kalmıştır, normaldir, onları da kendiniz göreceksinizdir zaten. Giderayak size birkaç tavsiye vermem gerekirse oyunu ne en kolay, ne de en zor seviyede oynayın derim. Bence dört zorluk seviyesinden üçüncüsü iyi; çünkü ilk iki zorluk seviyesi fazlaıyla kolay. Oyundan maksimum derecede zevk almak için de Nanosuit'in her türlü özelliğini kullanmanızı tavsiye edeceğim. Tüm oyunu sadece gizlenerek oynamaya çalışmak yerine, zaman zaman koşun, zıplayın, ateş edin, yere inin; düşmanınızın ölümüne basın tekmem gitmesi gitsin. Son olarak da sınırlarınıza hakim olun. Checkpoint sistemi yeri geliyor pek affedici olmuyor ve bir Pinger'i tam öldürecekken, siz ölünce her şeye baştan başlamaman gerekebilir. Mouse'u, gamepad'ı bir kenara bırakın, iki dakika kalkın dolanın ve ondan sonra oyuna devam edin. Yoksa işin içinden çıkmaz.



# Shogun 2: Total War

Savaş zor zanaattır, nasıl yapıldığını bilmek gerek...



## Irklar

Oyuna henüz başladığınızda seçilmeyi bekleyen dokuz farklı ırk olduğunu göreceksiniz. Her ırkın bir başlangıç noktası olduğu gibi, kendisine özel artıları da var. Benim size tavsiyem hem başladığı bölge olarak, hem de Katana birliklerine verdiği artılarından dolayı Shimazu klanı olacaktır. Oyunun en kritik birimleri olan Katana kullanan birliklerinizin fazladan bonusu olduğuna sonradan müteşekkir olacaksınız. Pek tabii ki bu klanın "Initial Challenge"ı en kolayda. Yani birazcık daha zor bir oyun istiyorsanız, mümkün mertebe Initial'ı Normal ya da Hard olan bir klan seçin.



## Okçular

Archer'lar, yani okçu birliklerimiz, özellikle bulunduğuımız çağ ve yer baz alındığında fazlaıyla etkili birimler olarak karşımıza çıkıyor. Sadece ağır zırh giyen bireylere karşı güçsüz kalan okçularımız, özellikle ateşli ok yeteneğini kazandığında etrafı dehşet saçıyor. Döneminin Japon kaleleri düşünüldüğü zaman, dışarıdan gelen en etkili silahlar arasında yer alıyor ok. Tepe üzerinde yerleştirilmiş iki birlik okçu, düşmana ağır hasarlar verebiliyor. Fakat oyunun en zayıf ünitesi olduğunu da unutmadık lazımlı; yakın dövüşte onları etraftaki çalışmaları bile yenebiliyor.

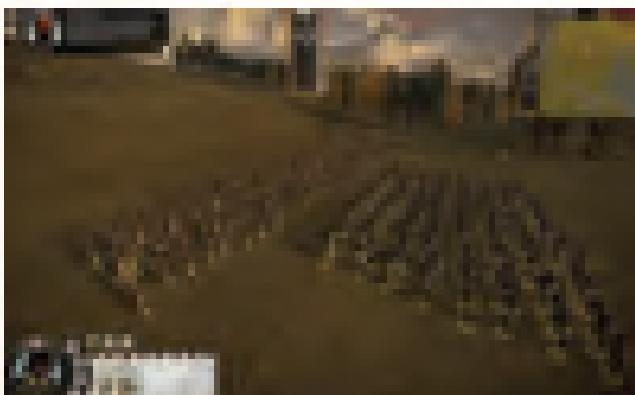
## ■ Harita

Oyunun genel olarak bütün stratejisi ana haritada toplanıyor. Bu harita sayesinde nerede, kim var, her şeyi görebiliyoruz. Shogun 2: Total War'da (S2TW) bulunan harita başlangıçta kapalı, sadece bölgelerin isim ve resimlerini görebiliyoruz. Biz yakınlaştıkça açılan haritadaki çevre detaylarına dikkatlice bakın, özellikle de savaş kararı almadan önce; çünkü dağlar, tepeler, ırmaklar savaş arazinize direkt olarak yansıyor. Bu arada harita üzerinde ilerlerken düşmanınıza savaş açabilir, kalelerine saldırlabilirsiniz.



## ■ At ve Mızrak

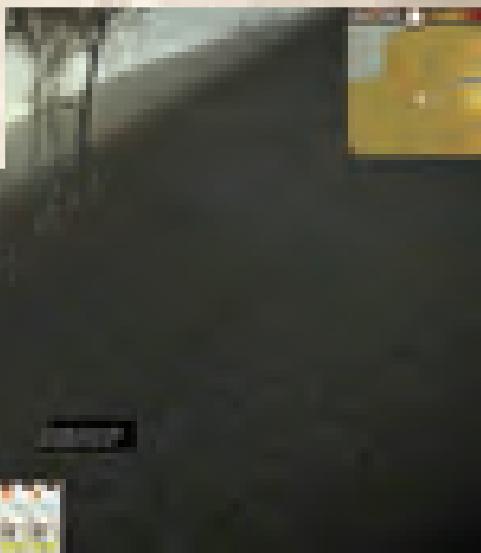
Malum, bir savaş stratejisi oynuyoruz ve kendisi fazlaıyla gerçekçi. Hal böyle olunca da birazcık tarih bilgisi, birazcık da mantık gerekiyor. Mantığımızın hayatı önem taşıdığı ilk yer, mızraklı birimler ile süvariler arasında duyguşal bağ olduğu gerçeğidir. Mızraklı unitelerimiz olan Yari Ashigarı'lar, temel olarak en ucuz birliliklerimiz. Zırhları olsun, saldırıcıları olsun fazla bir işe yaramamış gibi gözükmüyorlar ama işler hiç de öyle yürümüyor. Özellikle süvarı birliklerine karşı anlamsız bir üstünlükleri var. Ortalama dört ya da beş kayıp vererek bir birlük süvariyi temizleyebilen Ashigarı'lar, aynı zamanda harika bir mızrak formasyonuna da sahipler.





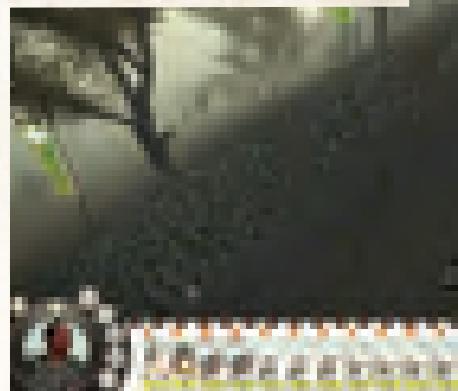
### ■ Süvariler

Ortaçağ da dahil olmak üzere, tanklar piyasaya çıkışcaya kadar ki en korkutucu askeri güçtü süvariler. Her ne kadar ağır metalden olmasa da zırhlı, Japon süvarileri de kalın deri zırhları sayesinde birçok saldırıyla göğüs gerekliyorlar. Mizraklardan sakındığınız sürece de hayatı kalmaya devam edecekler. Süvarileri özellikle savaş başında birliğinizden birazlık uzaga, görüş mesafesinin dışına ya da ağaçların içerişine saklayın. Düşman ilk dalga birliklerini gönderdiğinde, yanlarından bir anda yapacağınız saldırı sonucu moralleri düşecek ve ilk fırsatla kaçmaya çalışacaklar. Gerisi size kalmış...



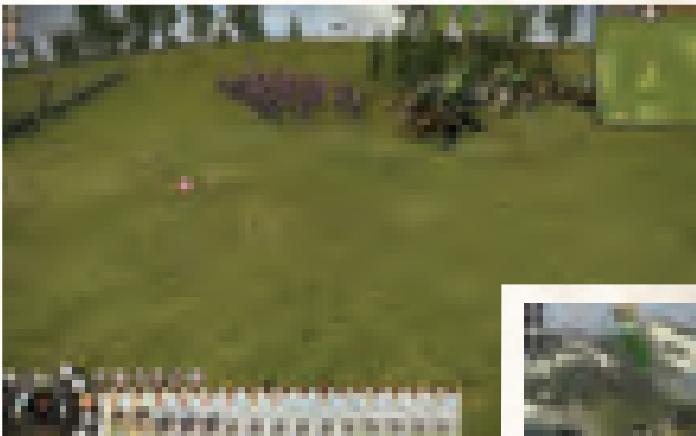
### Tepeler

Okçu kısmında da dejindiğim gibi, tepeler tipki gerçekten de olduğu gibi fazlasıyla önemli bir yer teşkil ediyor S2TW'da. Tepe kontrolü okularımıza avantaj sağladığı gibi, aynı zamanda tepeden aşağıya koşan ünitelerimize de bonus veriyor. Hem de oyle küçümsenecek gibi bir şey değil bahsettiğim. Tepelere çıkmaksa piyadelerimiz için birazlık zor. Bu durumu lehinize kullanmak için tepelere çıkmaya çalışan düşman piyadelerini, süvarilerinizle temizleyebilirsiniz. Fakat dikkat edin; bu işler karşılıklı...



### ■ Kışır

Oynadığımız oyun öyle ortalama bir RTS değil. Burada bir durmak lazımlı. Hal böyle olunca yapmamız gereken onlara strateji ortaya çıkıyor. Aslında oyun size odun gibi duran askerler sunuyor ama işte marifet onları kullanmakta. Düşmanlarınızı daima şansırtın. Özellikle iki taraflı, hem önden, hem de arkadan yapılan saldırılarda rakibe direkt bir yumruk olacak. Sürekli sıcak savaşın olduğu bölgelere kilitlenmeyein; düşmanınızın arkası taraftaki birliklerine odaklanın ve birliklerinizi gerekirse sıcak savaştan çıkarıp (iki birliğinizin karşı, düşmanın tek birliği olan sıcak savaşlardan bahsediyorum.) eğer yapabiliyorsanız rakibinizi kışırın.



### Rapor

Her savaşın bir sonu vardır; iyi ya da kötü bitsin, hiç fark etmez. Eğer iyi bir general olmak istiyorsanız, her savaş sonunda gözünüzü iştürilen raporları bir bakın. Hangi üniteden, kaç kişi kaybetmişiniz. Düşman ne durumda... Bir de her tur başlangıcında, Japonya çevresinde neler olduğunu anlatan notlar çıkacak; etrafta neler olmuş bir zahmet hepsine tek tek bakın. Yoksa bir anda karşısına çıkacak, durdurulması imkansız müttefik güçler karşısında oturup ağlamayın. Ayağınızı denk alın!



### ■ Ufak Gemi

S2TW'da bulunan deniz savaşları ve deniz hâkimiyeti fazlaıyla detaylı bir şekilde yapılmış. Size vereceğim ilk ve en net tavsiye, denizavaşlarında mesafeyi ve hızı iyi ayarlamamanız; gerisi cidden çok kolay... Özellikle yanarı oklar atabilmenizi sağlayan ufak ve hızlı gemilerinizi yakinen kontrol altında tutun. Yeterince hızlı oldukları için bordalanmaları bir hayli zor. Uzak mesafelerden attıkları oklara düşmanınızı çileden çıkarmaya yetecektir.



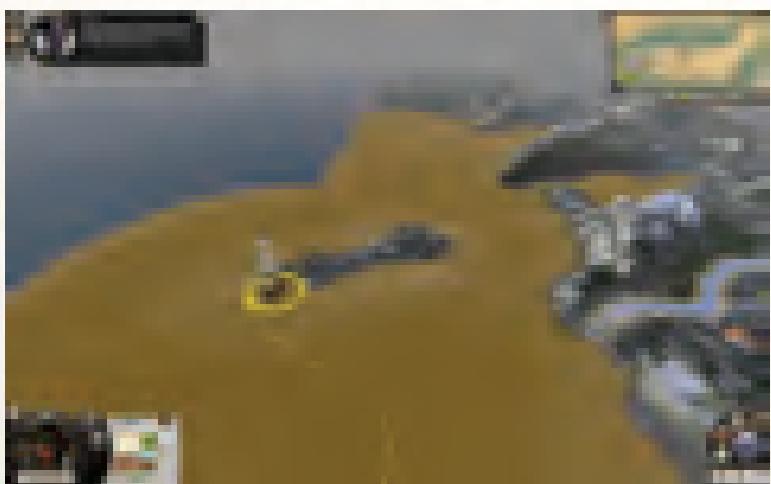
### Bordalama

Bordalama ile artık deniz savaşları çok ama çok daha farklı. Çünkü öyle birbirimizin etrafında dolaşıp saatlerce kimin gülesi ilk denk gelecek diye beklemek surûnda değiliz. Bordalama sistemi, gemiler birbirine yeterince yaklaşlığında çalışır. Bazı gemilerin spesifik özellikleri bordalamadan kurtulup kaçabilmelerini sağlasa da sayıca üstün olan gemi genelde diğerini egale eder. Bu işlem esnasında dışarıdan gelen başka gemilerin hedefi olmamaya dikkat edin. Bir de eğer geminiz gövde olarak rakipten iriye rahat olun. Hızlı olmadığı sürece o gemi sizin demektir.



### ■ Denizdeki Engeller

Deniz savaşları da eskisine göre renk değişmiş durumda. Evet, farklı farklı gemiler mevcut bu oyunda ama deniz savaşlarında asıl değişen şey harita yapısı olmuş. Yani bütün savaşlar okyanus ortasında olmuyor malum; hatta çoğu savaş, ana kıtanın kıyı şeritlerinde oluyor. Hal böyle olunca savaş alanlarında bolca irili ufaklı kaya parçası görmek mümkün. İlk olarak dikkat edilmesi gerekense sığ sular. Açık renkli kısımlara fazla gitmeyin. Bir de zoraki bir şekilde yakınıza gelmek surûnda olan gemileri, bulunan ufadalar etrafında dolasarak size yaklaşmadan rahat bir şekilde yok edebilirsiniz.

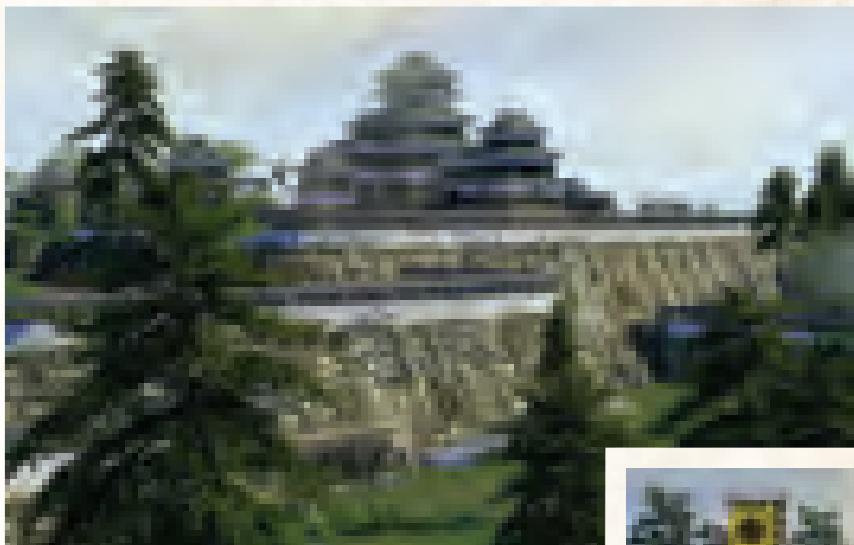


### Deniz Ticareti

S2TW'da ticaret, düşündüğünüzden de önemli bir yer tutuyor. İlk olarak çevredeki klanlarla başlayan ticaret açımızı giderek geliştirmemiz lazım. Bu açı için en uygun yolsa deniz yolu. İlk olarak etrafınızdaki minik adalarla bir göz gezdirin; buralarda ticarete uygun limanlar olduğunu göreceksiniz. Sonrasında daha uzaktaki irkların limanlarına bir göz atın; bakalım siz isteyecekler mi... Anlaşmalarınızın kabulünün ardından artık paraya para demeyeceksiniz. Fakat ticaret yollarınızın düşmanlar tarafından engellenmemesi için rotalarınıza yakın filolar bulundurmak çok işinize yarayacaktır.

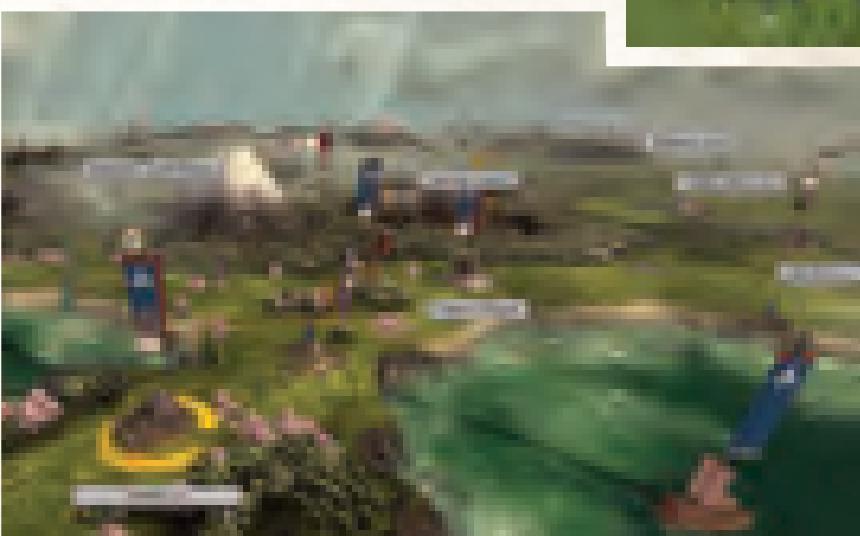
## Kale Savaşları

Yazında da belirttiğim gibi bu oyunda bambaşka kaleavaşlarına tanık olacaksınız. Ünitelerimiz kendi başlarına kalelere tırmanabiliyorlar. Fakat bu konuda uzman olanlar ninjalarımız sayesinde diğer ünitelerimize pek iş düşmüyör. Kendileri duvarlara çok hızlı tırmanabildikleri gibi, aynı zamanda kale kapılarını ele geçirip dost birliklere açabiliyorlar. Bir kere içeriye girdikten sonra teker teker aldığımız kulelerden sonrasıya çok kolay.



## Üstünlük

Strateji oyunları her ne kadar detaylı olursa olsun, bazı temel noktalar üzerine yapılmış oluyor. Bu durum pek tabii ki S2TW için de geçerli. Şimdi size vereceğim kombinasyonu iyi okuyun zira oyunun bütün formülü bu. Mızrak atı öldürür, katana mızrağı keser, ok herkese zarar verir, okçu herkese karşı zayıftır, at ise mızrak hariç gözden yaş getirir. Bütün bunların ortalamasıya katanadır. Yani bol Katana, çok iş yapar. (Macro micro go!)



## ■ Key Buildings

Her haritada olmamak koşuluyla, bazı haritalarda bulunan Key Building'ler sayesinde savaş esnasında fazladan bonusa sahip olabiliyoruz. Restore Bonus ya da fazladan mühimmat gibi savaşa derinden etkileyen özellikler barındıran binaları ele geçirmek içinde süvarı birimlerine ihtiyacımız var. Atlarından indirdiğimiz süvarilerimizi bu binaların yanına getiriyor ve bir miktar bekliyoruz, zamanla dolan kahverengi bar tamamlandıında bina bizim demektir.

## ■ Ele geçir

Bir bölgeye savaş açmak, her şeyin sadece başlangıcıdır. Savaş kazandıktan sonra vereceğimiz kararlarla geleceğimizi etkileyecektir. Bir bölgeyi ele geçirdiğinizde eğer inanılmaz derecede paraya ihtiyacınız yoksa yağmalama, yani "loot" seçeneğinden uzak durun. Hem tamir parası, hem de şehirdeki halkın mutsuzluğu oyununu büyük oranda etkileyecektir, her şeyi kontrol altına almak zaman alacaktır. Barış içerisinde şehri almak ve de yağmalama seçeneği dışında bir de vergiye bağlama seçeneği mevcut S2TW'da. Bir bölgeden geçip arkadaki bir yere saldıracaksınız vergi seçeneği tam da aradığınız şey olacaktır.

TEKLİF - 1

# LEVEL'A ABONE OLUN

CRYYSIS 2 OYUNU VE 1 YILLIK LEVEL ABONELİĞİ

80  
TL



**TEKLİF - 2**

# 15. YILA ÖZEL

1 YILLIK LEVEL ABONELİĞİ 40% İNDİRİMLİ

**50**  
TL

## ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum  Yenileme

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

**Abonelik Bedelinin**  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:

### Abonelik Seçenekleri

- 15. Yıl'a özel 1 yıllık abonelik **50 TL**
- Crysis 2 oyunu + 1 yıllık abonelik **80 TL**

Bu form 30 Nisan 2011 tarihine kadar geçerlidir.

#### Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası

İstanbul Kurumsal şubesı

IBAN : TR13 000 64 0000 1111 00 39936

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adres'e posta veya faks yoluyla ulaşırınız.

\*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

**ABONE  
OLMAK İÇİN**  
0212 478 0 300  
[www.doganburda.com](http://www.doganburda.com)

**Dergileriniz**  
**Yurtiçi kargo**  
ile imza karşılığı  
teslim edilecektir.



# PC TOP 10



## Batman: Arkham Asylum

Cizgi romanından, diziden, filmden ya da herhangi bir eserden oyuna uyarlanan gelmiş geçmiş en yapım belki de.

### Sistem Gereksinimleri

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

**Yapım** Rocksteady  
**Dağıtım** Eidos  
**Çıkış Tarihi** 2009



## Battlefield: Bad Company 2

Bad Company'nın devam oyunu, sadece Battlefield serisinin en iyi oyunu olmaya kalmadı, Call of Duty 4: Modern Warfare'ı da geride bıraktı.

### Sistem Gereksinimleri

3.0 Ghz İşlemci / 2 GB RAM / 512 MB Ekran Kartı

**Yapım** EA DICE  
**Dağıtım** EA  
**Çıkış Tarihi** 2010



## Call of Duty: Modern Warfare 2

Activision'ın en çok güvendiği para basma makinelerinden Call of Duty serisi, son oyunuya yine zirve yaptı.

### Sistem Gereksinimleri

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

**Yapım** Infinity Ward  
**Dağıtım** Activision  
**Çıkış Tarihi** 2009



## Civilization V

Civilization serisinin kalitesi beşinci oyunda da karşımıza. Yeni taktiğe dayalı savaş sistemi de kabası.

### Sistem Gereksinimleri

2.0 Ghz İşlemci / 2 GB RAM / 512 MB Ekran Kartı

**Yapım** Firaxis 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.

### Sistem Gereksinimleri

2.0 Ghz İşlemci / 2 GB RAM / 512 MB Ekran Kartı

**Yapım** Crytek  
**Dağıtım** EA Games  
**Çıkış Tarihi** 2011



## Colin McRae: DiRT 2

Yarış oyunlarının en iddialı yapımcılardan Codemasters, Colin McRae'nin hatirasını başarıyla yaşıyor.

### Sistem Gereksinimleri

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

**Yapım** Codemasters  
**Dağıtım** Codemasters  
**Çıkış Tarihi** 2009



## Dragon Age II

Barındırdığı aksiyon dozajıyla bizi şaşkırtan Dragon Age II, ilk oyunun tahtını korumasını bildi.



## Machinarium

Bir Flash oyununun bile şaheser olabileceğini kanıtlayan Machinarium, 2009 yılında favorilerimizden biriydi.



## StarCraft II

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



## World of Warcraft: Cataclysm

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

### Sistem Gereksinimleri

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

**Yapım** Blizzard  
**Dağıtım** Blizzard  
**Çıkış Tarihi** 2010



## Shogun 2: Total War

Total War konsepti Shogun 2'de bir basamak yukarı çıkarılmış. 16. Yüzyıl Japonya'sında ninjalarla, Katana askerleri ve okularla geleneksel savaş konseptini esas alan Shogun 2: Total War, son dönemlerde ofisimize uğrayan ve elimizden düşüremedigimiz en iyi strateji oyunu oldu. Taktiksel savaşlar ve

doyurucu stratejik oynanış, devasa multi-layer desteğiyle birlesince ortaya başından ayrılamayacağımız bu muhteşem yapılmış. Shogun 2'de savaş hem tepeden yönetmek, hem de alana inip yaşamak mümkün. Shogun 2 an itibarıyle yılın en iyi strateji oyunu olmaya aday.

### Sistem Gereksinimleri

2.0 GHz İşlemci / 2 GB RAM / 256 MB Ekran Kartı

**Yapım** Creative Assembly  
**Dağıtım** Sega  
**Çıkış Tarihi** 15 Mart 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

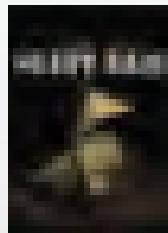


## Halo: Reach 360

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 takdirizimi 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



## Lara Croft and the Guardian of Light 360

İzometrik kamera özlemini gideren Lara'nın bu macerası hem oyun dünyasına, hem de Lara'ya yepyeni bir tat getirdi.

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

**Yapım** Crystal Dynamics  
**Dağıtım** Square Enix  
**Çıkış Tarihi** 2010

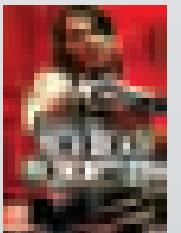


## LittleBigPlanet 2 PS3

Artık kendi bölümlerinin 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

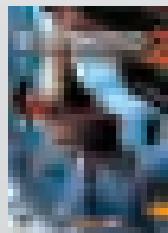


## Red Dead Redemption PS3

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

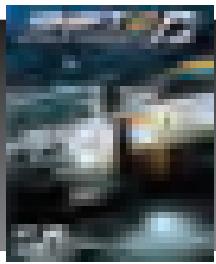


## Uncharted 2: Among Thieves PS3

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



## Need for Speed Shift 2 Unleashed [PlayStation 3]

Hot Pursuit'ten Autolog'u, Carbon'dan drift atma özelliğini, ilk Shift oyunundan muhtemelen hasar modellerini ve gerçekçi sürüş deneyimini, Underground'tan gece yarışlarını alıp aynı bünyede harmanlayan Shift 2 bu ay ofisin gözdesi oldu. Ofis ahalisinin her daim favorisi olan ve çok oynanan FIFA 11'in

tahtına göz dikten Shift 2, LEVEL Ligi'ni de bu ay yenilendiren ve neşelendiren yegane oyun olmayı başardı. Özellikle bu kez online modları ve Autolog sayesinde arkadaşlarınızla çekişme oyunu bir sonraki boyuta taşıyan Shift 2 gövdə gösterisi yaparak Gran Turismo 5 gibi rakiplerine gözdağı veriyor.

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

**Yapım** Slightly Mad Studios  
**Dağıtım** Electronic Arts  
**Çıkış Tarihi** 29 Mart 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 oyundan, elimizdeki küçük oyundan konsollarında yer almış 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 oyundan ortaya çıkması, Kojima'yı bir kez daha takdir etmemizi sağladı.

PSP  
IPHONE  
DS

**Yapım** Kojima Productions  
**Dağıtım** Konami  
**Çıkış Tarihi** 2010



## Mission: Deep Sea

Tamamıyla Türk bir ekip tarafından geliştirilen Mission: Deep Sea, farklı oynanış sistemi ve özgün yapısıyla dikkat çekiyor.

PSP  
IPHONE  
DS

**Yapım** Hiccup Studios  
**Dağıtım** Chillingo  
**Çıkış Tarihi** 2009



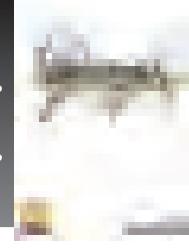
## Valkyria Chronicles II

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

Bu ay ne oynadık



## Dissidia 012: Duodecim Final Fantasy [PSP]

Geçen ay PSP için satışa çıkan, bağımlılık yapıcı Dissidia 012: Duodecim Final Fantasy oyununu saatlerimizi ve günlerimizi harcadık. Bu zaman yatırımlımız bize yol, su, elektrik; pardon, eğlence, gülücüük ve keyif olarak geri döndü. Bu oyun şey,

böyle birçok Final Fantasy oyunundaki karakterlerin olduğu, arena gibi yerlerde geçen bir dövüş oyunu. RPG öğeleri de var bir ton, o yüzden asırlarca oynanabiliyor. PSP sahiplerinin kaçırılmaması gereken cillop bir oyun.

PSP  
IPHONE  
DS

**Yapım** Square Enix  
**Dağıtım** Square Enix  
**Çıkış Tarihi** 23 Mart 2011



**SEN DE  
KATIL!**

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





# CRYYSIS

## HER DONAMIMIN HARCI DEĞİLDİR CRYYSIS!

**H**erkesin en az bir kriteri vardır oyun seçerken. Bu kriterlerin en popüler olanı da oyunun grafik kalitesidir şüphesiz. Zamanın şartlarına göre binek taşı olarak gösterilebilecek oyunlar olmuştur hep. Başka bir deyişle bir PC donanımı, en basit haliyle oyun üzerinden kalite değerlendirmesine alınır. Duymuşsunuzdur siz de "Crysis'i çalıştırır mı bu bilgisayar ağabey?" şeklinde sorular. Nasıl bir mantıktr bu cümleleri kurduran, bilemem ama Crysis'i ünlü yapan en önemli unsurun oyunun grafik kalitesi olduğu bir gerçek. Evet, medar-i iftihârımız (Yerli kardeşlerden dolayı...) Crysis'ten bahsedeceğim bu ay size. Tabii ki nereden başlayacağımı karar verdiğten sonra...

Çok eski değil Crysis'in mazisi, 2007 yılına kadar uzanıyor ve Crysis denince akıllara ilk olarak Crytek geliyor tabii ki. Bildiğiniz gibi Crytek, Cevat Yerli ve kardeşlerinin liderliğinde, Almanya merkezli bir oyun firması. Olayın temelinde bir Türk olunca da milli damarlar kabarıyor haliyle ama Crytek, sadece Türk oyun severler tarafından takdir gören bir firma değil, tüm oyun dünyası tarafından takip altında tutulan bir firma. Durumun böyle olmasındaki faktör de firmanın ilk oyunu, yani Far Cry. Onun hemen ardından piyasaya sürülen Crysis de olayın tuzu biberi oldu haliyle.

Far Cry'ı zikretmemin sebebi, o meşhur CryENGINE (Şu "Cry" saplantısına da el atmak lazım bir ara.) grafik motoru ki bu sebebin farkındasınızdır siz de... O motorun temelini alıp üzerine birkaç kat daha çırkırdı Crytek ve ortaya Crysis gibi bir grafik canavarı çıktı. Teknik detaylardan bahsedip olayı dallandırıp budaklandırmayı anlımı yok şu an ama deminden beri Crysis'in sadece grafik kalitesinden demurvuyor olmanın tek sebebi oluyor kendisi. Oyunun hikayesine baktığım zamansa pek de içim açılmıyor açıkçası. "Dünyayı uzaylılar basmış, aman Allah, ne yapsak!" klîsesinin ötesinde değil olay. Hikayenin işlenışı konusunda da pek bir numara yok. Oyunun tüm numarası grafiklerinde ve aksiyon yapısında ki zaten amaç da bu. Zaten hangi oyun bize hayatın anlamını verdi ki şimdîye kadar?

Kardeşi Far Cry gibi "open-ended" mantığında bir oyuncu olduğunu Crysis. Sevgili kahramanımız Nomad ve üzerindeki o müthiş Nanosuit ile birlikte aksiyonun dibine dibe vurduk. Böylece oyun dünyasının ünlü FPS'leri arasında kendine yer edinmiş oldu Crysis. Belki duymamışsınızdır, bir üçleme olarak tasarlanı-

Crysis ve ilk oyun, tahmin edilenden daha büyük bir sükse yarattı. Tabii ki bu sükse, şu sıralarda ağızınızın suyu aka aka oynamış olduğunuz ikinci oyunun içine geldi. Tekrar belirtmek gerekirse ikinci oyundan sonra bir Crysis daha sürelecek piyasaya ve böylece üçleme tamamlanmış olacak. Ben de bu vesileyle Crysis hayranlarına mutlu bir haber vermiş biri olarak yatağımda mutlu ve huzurlu bir şekilde uyuyabileceğim.

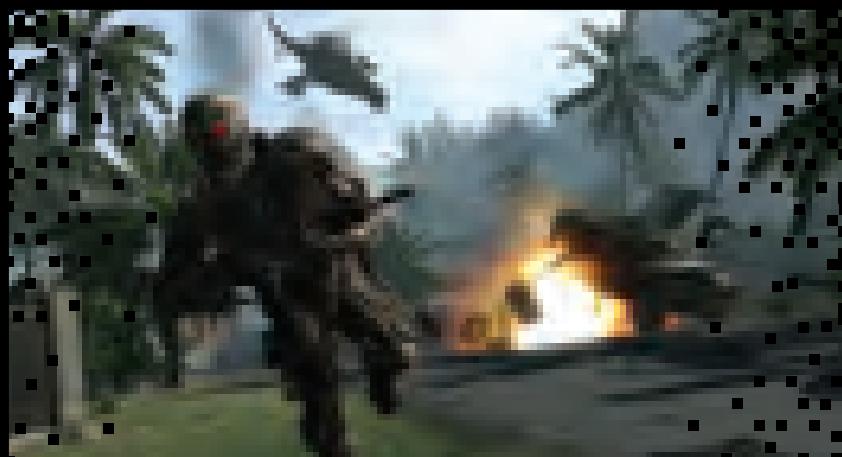
### "Cry" süksesinin en gözde bireyi...

"Crysis ve grafikleri" şeklinde bağıryorum deminden beri ama oyunu hak ettiği yere getiren sadece grafik kalitesi değildi tabii ki. FPS dünyasına yepen bakış açısıyla yaklaştı Crysis. Elbette ki olayın özü hedef almak ve ates etmek üzerindeydi ama detaylar söz konusu olduğunda devrim sayılabilen nitelikler de bulunuyordu. Mesela, silahların opsyonlarını aksiyona ara vermeden değiştirebilmek mümkündü. Silahlarınızın durbününü değiştirmek veya namluya bir susturucu takmak için aksiyona ara vermek zorunda değildiniz. Bu ve bunun gibi farklı seçeneklerin yanı sıra Nanosuit'in kullanım çerçevesi de söz konusuydu. Enerji barının elverdiği ölçüde Nanosuit'in etinden, sütünden bolca faydalayıordunuz ve tüm bu karışımıyla birlikte FPS oyuncularının can düşmanı olan "sıkıcılık" tehlikesi ortadan kalkıyordu.

Crysis, Yerli kardeşlerin Türk oyun severlere bir torpili olarak Türkçe dublaj desteğini de beraberinde getirdi. O zamana kadar hayal gibi görünen, oyunları

Türkçe dublaj eşliğinde oynama lüksü de böylece temelini atmış oldu. Gerçek öpüp başa konulacak kadar kaliteli bir seslendirme yapılmamıştı ama bir ilk olarak taktir edilesi bir olaydı. "Demek ki oluyormuş!" diyebildik en azından.

Söylenecek çok şey var aslında Crysis için. Öyle ki hala Crysis oynayanlarınız bile vardır. Olayı abartıp yepen bilgisayarlarınızla, sîrf Crysis'in ilk zamanlarında oyunun grafik ayarlarını sonuna kadar kökleyip oynamadığınız için, hiç değilse içinde kalan uhdeyi tatmin etmek adına uzayı avına çıkmışsınızuz belki de. (Merak etmeyin, yalnız değilsiniz; çünkü ben de bu tarz şeyler yapıyorum bazen.) Crysis 2 piyasadayken böyle bir çabaya da lüzum var mı, bilemiyorum. Durdur yere zorluk çıkarıp ortaklığa karıştırma gayretimi de esefle kınıyorum. Siz bana bakmayın, canınız hangi oyunu çekiyorsa eski / yeni demeden onu oynayın. Beni de burada kendi başıma bırakın ki kimseye zararım dokunmasın. Sözünü etmemi unuttuğum bir şey kaldı mı acaba? Galiba yok... O halde son olarak Crytek'i bir kez daha tebrik etmiş, Crysis'i de bir kez daha size hatırlatmış oluyım ve yavaş yavaş sıvışayım. Kendinize iyi bakın... **Ertekin Bayındır**





## Korku Sitesi

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

**I**nanoğlunun yüzleşmeye çekindiği, nefesini kesen ve kalbini çığınca attıran duygulardan en güclü korku olsa gerek. Ülkemizde de bu duyguyu derinlemesine işleyen, korku hissini yansitan ne kadar yazılı veya görsel medya varsa hepsini içinde barındıran bir site bulunuyor. Korkusitesi.com, korku dünyasıyla ilgili son haberleri ve gelişmeleri takip edebileceğiniz son derece başarılı bir platform. Klasik ve modern korku sinemasının bütün detaylarını, tanıtım videolarını, müziklerini ve makalelerini bulabileceğiniz gibi, korku edebiyatının öne çıkan eserleri hakkında da detaylı bilgi sahibi olabilirsiniz. Korku dünyasının kült karakterlerinin tarihi kadar, korku temali oyun dünyasını ele geçirmiş oyunların incelemeleri de ilginizi kesinlikle çekecek. Bakmadan geçmeyin!

■ Ayça Zaman

## Canavarlar - ★★ Garip Yaratıklar Kitabı

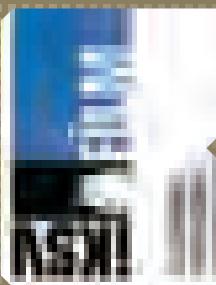
Christopher Dell

**K**üçükken "canavar" kelimesini duyduğumuzda yorganın altına kafamızı sokup uyumaya çalıştığımız günler çok gerilerde kaldı. Bu göre, canavarları yakın tanımanın vakti çoktan gelmiş bulunuyor. Christopher Dell tarafından ele alınan kitapta 10 başlık altında bütün canavar türleri ele alınıyor. Şimdiye kadar mağara duvarlarındaki görsellerden tutundan, din kitaplarda, edebi eserlerde ve mitolojide karşı karşıya geldiğimiz türlü türlü canavarın detayları ve insan ırkıyla arasındaki bağlantılar bu kitapta gözler önüne seriliyor. Anlatım dili de oldukça başarılı olan Canavarlar - Garip Yaratıklar kitabı fantastik dünyanın unuttugumuz efsanelerini tekrardan bizlere hatırlatmayarak atıyor. Yapı Kredi Yayınları'ndan çıkan eseri mutlaka edinin. ■ Ayça Zaman



9

## Etkinlikler



### 30. İstanbul Film Festivali

2 - 17 Nisan

30. yılını kutlamaya hazırlanan, İstanbul Kültür Sanat Vakfı'nın düzenlediği İstanbul Film Festivali'nde 200'ü aşkın film izleyenlerini merakla bekliyor. Kaçırmayın!

### Ayın diğer etkinlikleri

- 2 Nisan: Blind Guardian - Refresh the Venue, İstanbul
- 2 - 17 Nisan: 30. İstanbul Film Festivali
- 11 Nisan: Tindersticks - Fulya Sanat, İstanbul
- 15 Nisan: Maroon 5 - Kuruçeşme Arena, İstanbul
- 18 Nisan: Children of Bodom Maçka Küçükçiftlik Parkı, İstanbul
- 18 - 19 Nisan: Manu Chao - Babylon, İstanbul
- 22 Nisan: Tricky - Ghetto, İstanbul
- 22 Nisan: Piano Magic - Babylon, İstanbul
- 27 Nisan: Architecture in Helsinki - Salon IHSV, İstanbul
- 29 Nisan: The Wedding Present - Bronx Pi Sahne, İstanbul
- 30 Nisan: Echo and the Bunnymen - Ghetto, İstanbul

Ursula K. Le Guin

**B**ilim kurgu ve fantastik dünyanın en önemli isimlerinden biri olan Ursula K. Le Guin, şimdiye kadar Mülksüzler, Yerdeniz Öyküleri, Hep Yuvaya Dönmek isimli eserleriyle adını zihnimize kazımıştı. Geçtiğimiz ay Türkçesi yayımlanan son eseri "Rüyanın Öte Yakası" ise adından bolca söz ettirecek gibi görünüyor. Le

Guin'in usta anlatımıyla kaleme alınmış eserde rüyalar başrolü oynuyor. Eser, rüyalarıyla gerçeği gören adamın tek derdi normal bir insan olabilmekken, onun bu özelliğini keşfeden bir bilim adamının bu yeteneğini iyi yönde değerlendirmesi gerektiğini savunmasıyla geçen olaylar zincirini konu alıyor. Ursula K. Le Guin sevenlerdenseniz yeni eserini de çok bekeneceksiniz. Metis Yayınları'ndan çoktan raflarda yerini aldı bile! ■ Ayça Zaman

9



## 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



## The Decemberists

### The King is Dead

**A**lbümü tanıtma başlamadan önce ortaya bir gerçek koyalım; grup, Folk müzik yapmayı sever.

Şimdi albümü geçelim. Daha önceki albümlerinde, Amerikalı olmalarına karşın İngiliz Folk müziğine daha yakın duran grubumuz bu albümde cidden kendi kökenini temsil eden Country, Amerikan Folk müziğine yakında durmay da geçip tamamen bu yapıda bir albüm yapmış. Country veya Folk türü müziğe çok yakın dardığum söylememes ama albüm müzikal kalite olarak gerçekten iyi. Tipik Folk & Country enstrümanlar çok başarılı kullanılmış, bu da benzer kalplardaki bu müzik türünü nispeten farklılıştırmış.

Single olarak da çıkan "This Is Why We Fight", tüm albümden farklı bir şarkı ve çok iyi, "Down By the Water" doğrudan bir R.E.M. şarkısı gibi görünse de farklı ve iyi olan diğer bir şarkı. ■ **Turgut Taneli**

8



## Tapes 'n Tapes

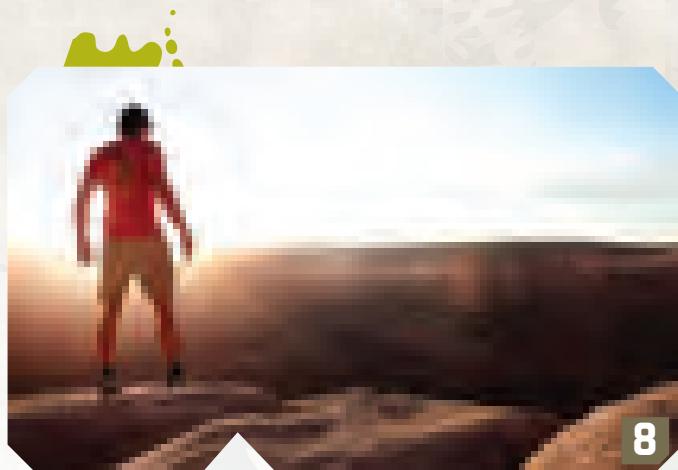
### Outside

**S**tandard müzik ölçülerini kullanısa da bilinen kalıpları zorlayan grupların müzikerini kaçırılmamaya çalışıyorum. Grubun asıl iş yapan önceki albümünden üç yıl sonra çırkırdığı bu albümde de bu söylemeye çalıştığını severek yaptıkları belli olan değişik denemeler mevcut.

Şarkılarda genelde baştan başlayan bir ritim sona dek nerdeyse değişmeden gitse de şarkılara bir tekdüzelik vermiyor, tersine oldukça başarılı bir destek olmuş.

Özellikle bir şarkiya takıldım albümde, birçok beste bana göre iyi ve genel Indie havası, sizi değişik kereler albümü baştan sona dinlemeye davet ediyor. Tavsiye ederim Indie severlere. ■ **Turgut Taneli**

8



8

**Türkiye'deki Adı** 127 Saat **Yapım** A.B.I. & İngiltere **Süre** 94 dk **Yönetmen** Danny Boyle  
**Oyuncular** James Franco

## 127 Hours

Çok susayacaksınız!



**G**enç dağcı Aron Ralston'ın gerçek hayatı yaşamış öyküsünü konu alan film, şoke edici öğeler barındırıyor. Günümüz şartlarında unuttuğumuz bazı değerleri ve hayatın birtakım gerçeklerini tokat gibi yüzümüze vuran filme delikanlı, maceraperest Aron'un ölümle yaşam arasındaki soğuklanı mücadeleşine tanıklık ediyoruz. Aslında filmin ilk 15 dakikası boyunca "Eyyah, çok sıkıcı bir film, nasıl sonu gelecek bu filmin." diye endişe etmeye başladım. Danny Boyle mutlaka bir fark yaratmış olmalıydı. Yoksa dağlarda macera arayan bir gencin başından geçenler seyirciyi neden ilgilendirdi ki? Danny Boyle beni bir kez daha haklı çıkararak yönetmenlik yeteneğini sonuna kadar konuşturduğunu bu filminde de göstermiş. Hayatta kalma içgüdüsünün daha başarılı anlatıldığı bir film hatırlıyorum. The Hole filminde tam aksine, ölümü bile göze alacak derecede sapıltılı bir kişilik söz konusuydu. Bu sefer durum farklı olsa da derinlemesine bir kişilik analizi, öz eleştiri ve hayatı kalma psikolojisi gerçek ve çıplak bir dille anlatılmış. 127 Saat, bir anda hayatınızı kıymetini çarpıcı bir şekilde size hatırlatan acayıp bir film. Empatinin doruklarını yaşayabileceğiniz muhtesem bir anlatımla bezenmiş 127 Saat'i kaçırmanızı öneririm. Film esnasında çok susayacaksınız, izlerken yanınıza bol bol su alın.

■ **Ahmet Özdemir**



6

**Türkiye'deki Adı** Dört Aslan **Yapım** İngiltere **Süre** 97 dk  
**Yönetmen** Christopher Morris **Oyuncular** Kayvan Novak, Nigel Lindsay, Riz Ahmed

## Four Lions

Mashallah Brother!

**D**ört Aslan, İngiltere'nin bir şehrinde kendi çaplarında Cihat düşleri kuran Müslümanlar'ın öyküsünü farklı bir bakış açısıyla ele alıyor. İdeolojik amaçlarla bir araya gelip terörist saldırular planlayan grup üyeleri arasında yaşanan diyaloglar gerçekçi bir ıslıpla beyazperdeye yansıtılmış. Misal olarak iki Pakistanlı'nın kendi aralarında konuşurken "Tipki Mortal Kombat oyunlarındaki gibi düşmanlarınızın bağırsaklarını keseceğiz!" şeklinde konuşmalar yapmaları dikkatimden kaçmıyor. Kendilerini havaya uçurmaya adamış insanların da aslında hip-hop dinleyen, Mortal Kombat oynayan, eğlenen ve saçma hatalar, komik dikkatsizlikler yapan normal insanlar olduğu sıra dışı bir dille anlatılmış. Dört kişilik bir gruptan oluşan ekibin gizli saldırı planları vardır. Genç yaşta aile kuran ve aynı zamanda bir çocuk babası olan Omar, ekibin liderliğine soyunmuştur ve bazı işler planladığı gibi gitmemektedir. Omar'ın ağabeyiyse namahrem kadınlarla aynı odada bile durmaya ve kadınlarla tartışmaya gitmeyecek kadar kendini bilge sanan bir insandır. Dört Aslan, bir bakıta İngiltere'de geçen düşük bütçeli donuk Avrupa filmlerine benziyor. Pakistan egzileriyle bezenmiş filmin bazı sahnelerinde ironi tavan yapşa da Dört Aslan filminde gerçek bir Hollywood tadı bekleyenler, filmi bir hayli sıkıcı bulabilir. ■ **Ahmet Özdemir**

EMRAH GÜRKAN



BROOKLYN

HERE WE GO BABY!



## AMON AMARTH SURTUR RISING

Amon Amarth, kuşkusuz ki İsveç'in son dönemdeki en başarılı metal grubu... 2008'de yayınladıkları Twilight of the Thunder God ile kariyerlerinin zirvesine çıkan Vikingler, uzun ve başarılı bir dünya turnesinin ardından yeni albümlerle karşımızda. Sıkı bir Amon fani olduğumdan, Surtur Rising, merakla beklediğim albümlerin başında. Fakat ne yalan söyleyeyim, Twilight of the Thunder God'dan aldığı keyfi bir türlü bulamadım bu albümde. Kesinlikle kötü bir album değil, hatta albümde çok iyi şarkılar da var ama Twilight of the Thunder God albümüyle şıra öylesine yükselmisti ki Surtur Rising bence beklenenlere tam olarak cevap verememiş.



**"KADIN PEŞİNDE KOŞMANIN ZARARI YOKTUR  
ZARARI VEREN ONLARI YAKALAMAKTIR"**

— JACK DAVIES

## DIE APOKALYPTISCHEN REITER MORAL AND WAHNSINN

15 Nisan'da Berlin'de ikinci kez canlı izleyeceğim (ilk 2009'da Nürnberg'deydi.) Die Apokalyptischen Reiter'in yeni albümü Moral & Wahnsinn ile ilgili hayatı karışık duygular içerisindeyim. Son iki albümde grubun sound'unda yaşanan belirgin değişim, bu albümde ortak doruk nokrasına ulaşmış. Benim gibi eski bir Reiter fani için bu sound çok hatırlanıcı olmasa da grubun geniş kitelerce sevilmesinde bu yumuşamanın kuşkusuz ki önemli bir etkisi var. Rammstein'in ardından Almanya'nın metal camiasına kazandırdığı en önemli gruplardan biri olan Die Apokalyptischen Reiter'in 11 şarkılık albümünde en beğendigim şarkı Dir Gehört Nichts.



## CRYYSIS 2 ORIGINAL SOUNDTRACK

Hans Zimmer en sevdigim müzisyenlerden biridir. 1957 doğumlu Alman müzisyen, 100'ün üzerinde önemli film müziklerine imza atarak alanında adeta bir efsane haline geldi. Başlangıç, Melekler & Şeytanlar, Kung Fu Panda, Kara Şövalye, Gladyatör, Aslan Kral, Karayıp Korsanları ve Son Samuray bu filmlerin basıları... Zimmer'in film endüstrisindeki mühîş başarı, oyun yapımcılarının uzun zamandır peşinden koşmasına neden oluyordu. 2009 yapımı Call of Duty: Modern Warfare 2 ile ilk kez oyun endüstrisine giren Zimmer'in son projesiye FPS tıpkınlarının meraklı beklediği Crysis 2 oldu. Geştigimiz ay piyasaya çıkan Crysis 2'de Zimmer, bence yine çok iyi bir işe imza atmış. 1 saat 28 dakikalık albümü kesinlikle dinlemenizi tavsiye ederim. Zimmer'a bu projede her zamanki gibi müzisyen dostları Borislav Slavov'un ve Tilman Sillescu'nun da eşlik ettiğini söyleyelim.



**"SIGARAYI BIRAKMAK KOLAY,  
BEN BUNU BİN KERE YAPTIM"**

— MARK TWAIN



**Ertuğrul Süngü** ertugrul@level.com.tr



**Bir Sonraki Dünya**

## Adımların sonu

**G**enelde hayatlarımız bir noktadan sonra başlar. Buna her türlü başlangıç dahildir; doğum ve ölüm ile birlikte. Yenilik sürekli bir oluşumdur ve beraberinde getirdikleri hakkında en ufak fikriniz bile olmaz. Öyle bir an gelir ki bambaşka insanlarınla tanışır ama yine de yıllar öncesinde tanışığınız birkaç insanın yerine koyamazsınız onları... Ya da her şey cidden bu kadar basit mi? Her şey cidden değişiyor mu?

Evet, insanoğlu değişir. Her gün yatağımızdan

kalktığımızda bir önceki günü insan değilizdir. Fakat bunu evren kendisi yapmaz; biz yaparız. Aynaya her baktığımızda "Ne yapıyorum lan ben?" sorusunu kendimize sormadığımız sürece; cevapsız sorular gibi boşlukta sallanmaya devam ederiz. Neden mi? Çünkü bu dünyada cevaplanması gereken sorudan daha bol bir şey yoktur. Cevaplarsa ziyyadesiyle limitlidir.

Boyle bir durumda da hep çocuk kalmak ister insan. Masum, bilgisiz, her şeyden habersiz bir

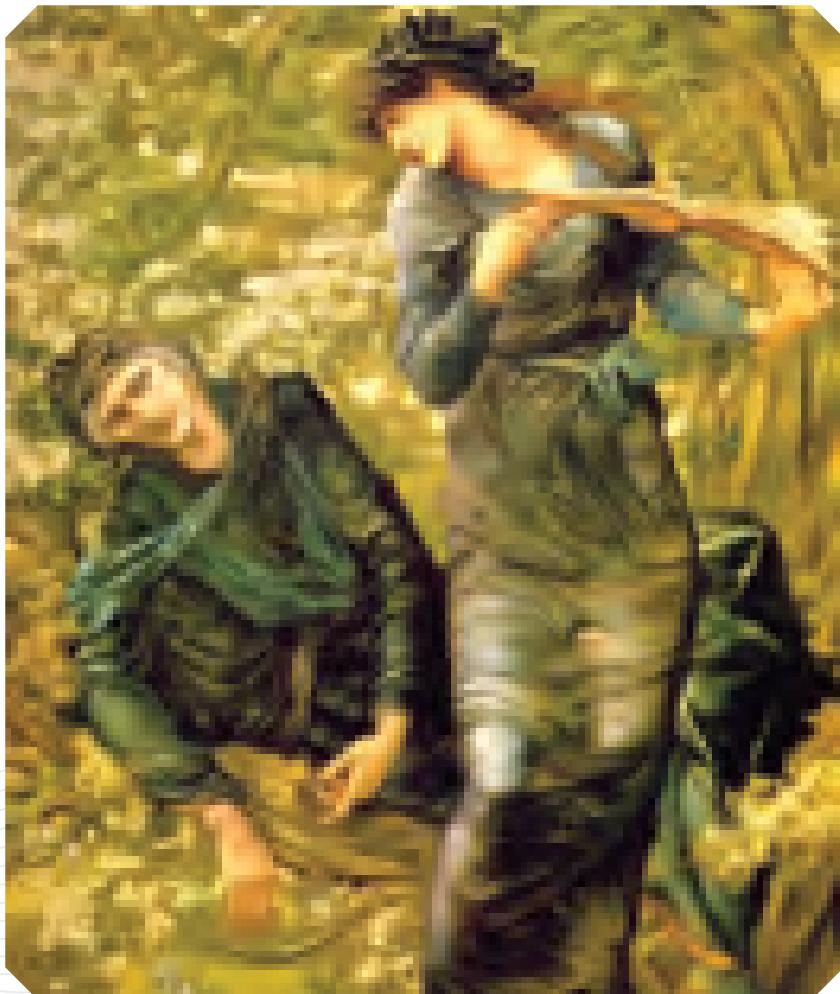
hayat... Dış dünyaya kapalıdır çünkü çocuk ve masumiyet, yıllar sonra arayacağımız en özel duygulardan birisi olacaktır. Yine de bulamayaçağımız uzun bir arayışa girdiğimiz bir dönemdir ve bu noktada bir insan ilk kez "Keşke hiç büyümese" cümlesini kurar. Büyümenin fiziksel zorlukları vardır, beraberinde getirdiği zihinsel ağırlık da yadsınamaz düzeydedir. Fakat bir şey vardır ki insanların farkında olmadan da olsa korkutukları ve başa çıkamadıkları: Vicdan...

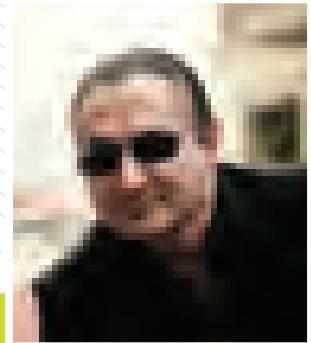
Büyük dinlerde dahil olmak üzere yaratılmış dünyamızın neredeysse her evresinde çocuk vicdan sahibi olarak görülmeliğinden, sorumluluğu belirli bir noktadan sonra başlar. Fakat o zamana kadar yaptığı hiçbir hareketten sorumlu değildir. Çünkü ne yaptığını bilmez, anlamaz. Büyümek işte bu noktada tıkanmıştır biz insanoğlu için. Artık vicdan denen olgu, oluşum, his (Artık siz nasıl düşünüyorsanız. Bence iki Goblin üst üste gibi.) her yanımıza kaplamış ve yaşadığımız dünyadaki kararlarımıza etkilemeye başlamıştır. Bu etkileşim mantığın bir adım ötesi, bazen de bir adım gerisi gibidir. Nasıl hareket ettığımızı ya da etmemiz gerektiğini ikinci bir kere düşünmemizi sağlar. Tipki "Mantığın bittiği yerde askerlik başlar." ibaresindeki mantığın; aslında "Cesurette mantık aranmaz." dediği gibidir. İnsanın algıldığı şey mantıktır ama askerlik içerisinde yaşadığı mantığa bir açıklama getirir, tipki vicdanın da getirdiği gibi.

Ne güzeldir küçük olmak, hiçbir sorumluluğu sırtlamamak ve hayatı devam etmek. Kime ne hissettirdiğini bir kere bile düşünmemek... Bazen bunu özülüyorum ve bakıyorum geçmişime; insanları nasıl da silmişim düşünmeden, ortada bırakmışım. Bir de son yıllarına bakıyorum nasıl da koruyorum, kolluyorum etrafındakileri. Kararlarına bakıyorum aldığım, sonsuza uzanacakmış gibi görünen; her yönyle tartsıyorum. Artık vicdan sahibi bir insanım buna eminim ve bu beni yenilmez kılıyor aynı zamanda yaptırdığı fedakarlıklarla aciz kıldığı gibi.

En zorudur vicdan sahibi olmak; bir anda kullanır karşınızda sizi. Nasıl oldu anlamazsınız bile ama önemli olan bu duyguya bilmektir. Merak etmeyin; bir gün karşınızda de büyüyecek ve bu duyguya yaşayacak... ■

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





Author

cem@level.com.tr Cem Şancı

## Akşam 10'dan sonra oyun yasağı

**B**u ay beni benden alan, zihnim'i abandone eden bir haberle sarsılarak kendimden geçtim. Uzun süre de kendime gelemedim zira duyduğum bir haber var ki akla, mantığa, izana, varoluşa, zekaya ters olmasına rağmen çatır çatır gerçek olan bu haber, hayal dünyalarından çıkışın yeniden gerçek dünyaya dönmemi, hangi gezegende yaşadığımı hatırlamama neden oldu.

Peki ne oldu? Vietnam hükümeti, vatandaşlarını akşam 10'dan sonra oyun oynamayı yasaklıdı. Evet, gözlerinizi kirpiştirdi, okuduklarını yeniden yeniden okuma ihtiyacıyla geri dönüp satırları tekrar gözden geçirmeyein. Doğru okudunuz. Vietnam hükümeti, vatandaşlarına akşam 22:00 ile sabah 08:00 saatleri arasında oyun oynamayı yasaklıdı.

Onları emperyalistlerin sömürgesi olmaktan kurtarsınlar, halkın eğitimi ve refahı için çalışınlardı 60'larda komünist rejime teslim olan Vietnam halkın geldiği son nokta bu. Olay her ne kadar 80'lerde halkın dezenformasyonla korutup komünizmin yayılmasını engellemek için gazetelere yaptırılan, "Komünistler bebek yapıyor, komünistler dünyanın çekirdeğine atom bombası koyp gezegeni infilak ettirecekler, komünist-

ler günüşi yerinden oynatıp dünyayı karanlığa boğacaklar." haberlerini andırıyor olsa da bu defa ne yazık ki gerçek.

Halkını, inanlarını kulaklarından çekip hizaya sokma meraklısı hükümetlere hepimiz gicik oluyoruz da Vietnam'da yaşanan bu olay bana yakın geçmişte bizim başımızdan geçenleri da anımsattı.

Şimdi çögunuz hatırlamayabilirsiniz ama 1990'lara kadar televizyonların akşam 18:00'da yayına başlayıp gece 00:00'da kapandığı ve bütün bir ulusa "hadi artık uyuyun, uyumazsanız büyüyemezsiniz" denildiği yıllar çok da uzak bir geçmiş değil.

Annelerinin yedi - sekiz yaşındaki çocuklara yaptığı bu "hadi yeter artık bu kadar televizyon - veya oyun-, televizyonu kapatıp doğru yatağa giriyoysun" tavrı, bir zamanlar bütün Türkiye'ye devlet tarafından uygulanıyordu. Dünyanın bizimle nasıl dalga geçip nasıl acıdığını gelin siz düşündür.

Şimdi bizim Vietnamlılar'a acıdığını gibi, benzer uygulamaları zamanında görmiş, koca koca insanların, on milyonlarca yetişkin insanın bir sözlük ergeni muamelesi gördüğü yılların yeniden yaşanmayacağıını umuyorum. Bizim

politikacılarımızın da dünyadaki sansür örneklerini görüp görüp, gelip burada uygulamaya kalkışmayaçıklarını düşünmek bile aslında büyük bir utanç ama bş sene önce Çin'de, İran'da sitelerin kapatılmasıyla alay ederken benzer sansür uygulamalarının Türkiye'de de uygalandığını görünce erken konuşturumuza fark etmiştık. Lakin, insanları pornografiden korumak için site kapatmakla, insanların saat kaçla kaç arasında oyun oynayabileceklerine, saat kaçta yatmak, uyumak surunda olduklarına kanunla, devlet zoruyla müdahale etmek apayı seyler.

Böyle bir dünyada yaşadığımızı, gezegenin bir yerinde bir devletin insanlarına bunu yapabildiğini ve bir halkın da bu uygulamayı sus pus olup kabullenебildiğini görünce, gençlere seslenmek istiyorum; çünkü özgürlüğünüzü, oyunlarınızı, keyfinize, yaşımlarınıza sahip çıkmak uyarıcı yapmanın hala gereklilik olduğunu fark ediyorum.

80'ler, 90'lar boyunca, "çocuk gibi oyun oynuyorsun Necatüe, ögün önemayue bırak Kücük, tımaam müee!" diye kafa ütleyen, varoluşumuza kadar tecavüz eden çig selenleri, ergen tıynetli begümeli, babasının "birenesi" Merve'leri zor bertaraf etti, şimdi bir de başımıza bu çıkmasın. ■





**Tuna Şentuna** tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları



## Nippon-ichi

**B**azlarımız için bazı konular çok özeldir. Neden özel olduğunu bazen bilirsınız, bazen de hiç anlamazsınız. Bu bir filmdir, bir gruptur, bir insandır, bir ülkedir...

Üniversiteden mezun olduktan sonra, master yaptığım sıralarda bolca vaktim vardı. Hemen bir işe girip çalışmak da istemedim. Hem hayatımda bir "dergi" olgusu olduğu için harçlığım da çıkyordu. Bu boş vaktimi, saçma sapan işler yaparak geçireceğime dil öğreneyim dedim. Neden dil öğrenmeyi seçtiğimi hiç bilmiyorum ve neden Japonca'ya tercih ettim, onu zinhar bilmemekteyim.

İşte benim genlerim, benim beynim bu milleti seçmişti sempati duymak için. Anime'leri sevmem mi etkili oldu, yaşam biçimleri mi, çekik gözleri mi... Neden bilmiyorum, Japonya'yı, kültürünü, yaşıyışlarını, ürünlerini, insanların nedensiz sevmektedim. Üç yıllık Japonca serüvenim de işin içine girince, hepten bir Japon dostu oldum, çıktım.

"Otaku" kıvamında bir fanatizmden bahsetmiyorum. Bu, saf bir sempatiden öte değil. Ne orada yaşamak için kendimi yerden yere attım, ne her gördüğüm insana Japonya'yı övdüm, ne anime arşivi yapmanın dibine vurup ortaklı velveleye verdim. Bu heyecanı kendi içinde yaşadım, sadece bana özel bir hobi olarak sakladım.

Ve geçtiğimiz ay, o deprem haberi geldi. Önce 7.2'lik bir depremden bahsedildi, hiç üstünde durmadım. Zaten onlar depreme alıştıktı; "7.2'de salıncağa binip sallanmışlardır" dedim, geçtim. Ardından 8.9'luk deprem haberi geldi. Japonlar'a güvenim o kadar büyütükti ki bu haberi de dikkate almadım ilk aşamada. Ne var ki 8.9, pek de öyle hafife alınacak bir büyüklük değilmiş; deprem uzmanı Japonya'yı bile telaşlandırmıştı.

Yıllar önce, PS2 oyunu almak için gittiğim bir dükkannda, bir oyun gözüme çarpmıştı. Oradaki arkadaşlar, o oyunu almam gerektiğini söylüyorlardı; çünkü garip oyunları sevdigimi bilmektediler. Adı "Disaster Report"tu. Olay Japonya'da geçiyordu ve kontrol ettiğimiz karakter, burada yer alan bir felaketten kurtulmak için çabalıyordu. Deprem felaketi ve peşinden gelen diğer felaketler ile uğraşıyor, yol üzerinde rastladığımız yaralılara yardım ediyor, çıkış bulamayanlara yol gösteriyor ve Japonya'nın bu korkunç halinde, hayatı kalmaya çalışıyordu. Daha sonra bu oyunun ikincisi ve ardından üçüncüsı piyasaya sürüldü. Dördüncü oyunsa geçtiğimiz günlerde iptal edildi...

Birkaç yıl önce de Tokyo Magnitude 8.0 adında bir

anime izledim. Severim felaket senaryolarını. 127 Saat'te, adamın oradan nasıl kurtulacağı da ilgimi çekmişti, Buried'de kahramanın tabuttan nasıl çıkacağını da merak ettim, Frozen'daki üç board'un telesiyejden ne şekilde ineceğini de heyecanla izledim. Tokyo Magnitude'da da 8 şiddetindeki deprem sonucu bölge bölge yıkılan Tokyo'da, ailesini bulmaya çalışan iki küçük çocuğun hikayesi anlatılıyordu.

Japonya, gerçekten depremle yaşayan ve sonuçlarını hayal etmekten uzak olmayan bir ülke idi lakin 8.9, onlara bile fazla geldi.

Depreme karşı önlemleri vardı ama 10 metrelik tsunami, yer yer kurdukları barikatları bile aştı, şehirleri yuttu. Yetmedi, nükleer reaktör zarar gördü, radyasyon tehlikesi dünyanın günden maddesi oldu.

Benim Japonya serüvenim bu. Ne azı, ne daha fazlası. Türkiye'nin başına bir şey gelmiş kadar üzülüyorum, yalan söyleyecek değilim. Umarım eski neşelerini yakalar, eski "güneş"lerine kavuşurlar, "eski"yi geride bırakıp "yeni"ye, yepenyi umutlarla dört kolla sarılırlar. Ganbatte kudasai... ■





Jurassic Park

kaankural@level.com.tr **Kaan Kural**

## LOTR TCG ile zaman yolculuğu

**E**vde yatağın altına atılmış ivir ziviri karıştırırıken buldum eski kartları. 8.000 civarında kart. 2003 - 2004 yıllarında nasıl keyifle oynadığımı hatırladım yeniden. Ama üzerinden geçmiş sekiz sene. Saatlerce kartlara baktım, stratejileri hatırlamaya çalıştım. Hakikaten ne olmuştu da bu kadar keyifle oynadığım oyunu bırakmıştım? O eski keyfi yeniden yaşamak istedim anda da neden bıraklığımı hatırladım. Oynayacak kimse yoktu ki.

The Lord of the Rings: Trading Card Game veya kısaltılmış haliyle LOTR TCG, maalesef bizim coğrafyamiza hiç gelmeden geçip giden bir oyundu. Ben bir Yüzüklerin Efendisi hayranı olarak online sitelerden hatrı sayılır bir koleksiyon yapsam

da oynayacak rakip bulamadan pek anlamı olmuyor bunun. Elimdeki kartlarla 10 değişik deste yapıp bu tip oyuncuları çok seven bir kadim dostumla rasgele beşer tane seçerek oynardık. Güzel zamanlardı ama bir süre sonra elbette aynı desteler, aynı rakipler derken cazibesini yitirdi.

Peki yeniden o keyfi nasıl yaşarım diye internete daldım ve halen yaşayan bir online LOTR TCG komünü buldum. [www.lotrtcgdb.com/](http://www.lotrtcgdb.com/) forums adresinde ikamet ediyorlar. Online bir jenerik oyun portalları var. Biraz paslı olmama rağmen hemen oyuna daldım ve yaklaşık beş aydır her gün en az bir - iki saatimi oynayarak geçiriyorum. Benim bıraktığımdan sonra oyun

gelişimi bitene kadar çok değişim olmuş elbette. Onları öğrendim ve keyifle oynuyorum şu anda.

Peki ne menem bir şey bu LOTR TCG? Malum kart oyuncuları pek Türkiye'de yaygın bir tür değil. Sadece bu oyuncuların babası, atası, kralı Magic: The Gathering biraz ivme kazandı ama o da sınırlı. Batı'daysa kart oyuncuları almış yürümuş durumda. Pek çoğu oynamış, denemiş, araştırmış biri olarak söyleyebilirim ki Magic'e saygımız ayrı olsa da LOTR TCG kadar keyifli yok.

LOTR TCG her şeyden önce temalı oyunlarda bir zirve. Eğer Yüzüklerin Efendisi evrenini seviyorsanız, bu oyunu sevmemeniz imkansız. Çünkü oyun temelde üç kitabın yeniden yaşanması üzerine kurulu. Amaç Frodo'yı ve yüzüğü ilk filmde (Oyunda Fellowship Block kategorisi olarak geçiyor.) Shire'dan alıp Emyn Muil eteklerine, ikinci (Towers Block kategorisi.) oradan Mordor kapılarına, üçüncü (Return of the King Block) oradan Mount Doom'a getirmeniz gerek. Dokuz noktadan geçmek gerek. Frodo ilk noktadan dokuzada kadar gelir ve ölmeyecektir (Ölürse Sam, yerine bazen yüzüğü alabiliyor.) oyunu kazanırsınız. Bu kadar basit. Dokuz noktada hayatı kal. Tüm amaç bu...mu? Hayır, değil... LOTR TCG'yi özel kılan asıl güzel nokta, oyunda hem ilerleyen, hem de rakibi durdurulan rolünde oynamanız. Yani hem iyi, hem kötü oluyorsunuz.

Kitapları yeniden yaşamak demişken Frodo ile birlikte yola çıkacak ekibi, onların ekipmanlarını, hedefe giderken hangi dokuz noktadan geçeceğini hep siz belirliyorsunuz. Aynı zamanda rakibiniz ilerlerken karşısına çıkacak dertleri, Uruk-hai'leri, Nazgûl'leri de siz oynuyorsunuz. Her turda oyunun bir tarafı olmak, tüm kitapların iyi ve kötü karakterlerine hükmek inanılmaz bir deneyim. İsterseniz Frodo'nun yanında Elf'lerden oluşan bir ekip kurup nehir kıylarından gidebilir, rakibinizi de Nazgûl'lerinize durdurmaya çalışabilirsiniz veya dört Hobbit kafadarla ormanlarında saklanarak yolculuk edebilir, rakibinizi savaşarak değil, tamamen okçu Goblin'lerle avlarsınız. İster Gandalf'ı alın yanınızza, ister Balrog'la karşısına çıkin rakibin.

Online komün elbette çok azalmış artık. Ancak 100 civarında bir oyuncu kitlesi var halen. Bu kadar keyifli bir oyun için hazır bir sonbahar elbette ama bu sonbaharı keyifle yeniden yaşama fırsatı edinmeye paha biçilmez. ■





## Monster® Extreme Sunucu ve İş İstasyonu Serisi

Dünyanın en hızlı ve en güçlü dizüstü bilgisayarları ile iş istasyonunuza yanınızda taşıyın

MONSTER® Extreme Sunucu ve İş İstasyonu Serisi, tam bir sunucu ve/veya iş istasyonu kalibreli bir bilgisayarın yeteneklerini sunabilen, tamamıyla geleneksel masaüstü tabanlı iş istasyonlarının yerini almak için tasarlanmış dünyanın en hızlı dizüstü bilgisayarları olarak üretilmiştir.

Monster® Dizüstü Bilgisayarlar, üstün performans gerektiren uygulamalar, en yeni bilgisayar oyunları ve ofis kullanımına kadar geniş bir ihtiyacı karşılamak amacıyla, her zaman yüksek performans veren en üstün bilgisayar bileşenlerinin birarada kullanılmasıyla tasarlanmıştır.

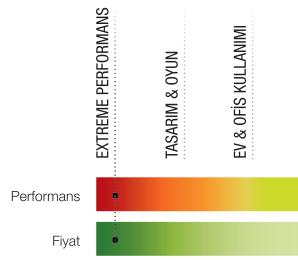


monster®  
Powerful Technology

# SUNUCU VE İŞ İSTASYONUNUZU YANINIZDA TAŞIYIN



konsepto



## Fiyat Performans Ölçeği

Seçimini yaptığınız her Monster® Dizüstü Bilgisayar, en yüksek performans veren en kaliteli bilgisayar bileşenlerinin bir arada kullanılmıştır. En doğru seçimi yapabilmek için fiyat/performans ölçüğünü inceleyin.

## Monster® Extreme **X7200**

Ürün özelliklerini ihtiyaçlarınıza göre değiştirebilir, size özel bir notebook yaratıbilirsiniz. Ayrintılı bilgi için lütfen [www.monsternotebook.com.tr](http://www.monsternotebook.com.tr) adresini ziyaret edin.  
\*İlandaki notebook görsel ve anlatımların modellere göre farklılık gösterebilir.



Monster®, Orijinal Windows® 7 Ultimate işletim sistemi yüklemektedir.



## **PORTAL 2**

Önümüzdeki ay yeni bir portal açılıyor!

### **LEVEL 172**

1 MAYIS'TA PİYASADA

# DURMA! TARZINI SEÇ!

# Orijinal oyuncu t-shirtler, sapka ve bereleri şartlı Türkiye'de...



第10章

Strategic  
IT

DIBBLE  
DISPLAYS  
CELL

# CALL OF DUTY



**Thermaltake**  
www.thermaltake.com



**Tt eSPORTS**  
THE ULTIMATE GAMING EXPERIENCE



red dot design award  
winner 2011

Level 10-11 Kullanıcı Deneyimini İyileştirmek  
Öğrenme Olduğu Yerdeki Kriterlerin Değerlendirilmesi  
2011 Hedefleri: Tıbbi ve Sağlık Kriterlerinin Uygunluğunu  
Öğrenmeleri;



VERTRON ELEKTRONİK SAN. TIC. LTD. ŞTİ.

[View Details](#) [Edit](#) [Delete](#) [Print](#)