

# LEVEL

N OYUN PERGİSİ 163

~~164~~

3 Adet  
Kurulum Dosyası:

NosTale,  
Rappelz:  
Resurrection,  
Point Blank

Sword 2  
Promo Kodu  
Lara Croft ve  
NFS: World  
Posterleri

## HOMEFRONT

BATMAN: ARKHAM CITY - BIOSHOCK INFINITE - PES 11  
DEAD RISING 2 - LARA CROFT - NFS: WORLD - MAFIA II

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



9 771301 213116 09

K.K.T.C. Fiyatı 8,50 TL

KARAYİP KORSANLARI'NIN YAPIMCILARINDAN

JAKE GYLLENHAAL

Disney ve JERRY BRUCKHEIMER FILMS sunar bir MIKE NEWELL FILM

# PERS PRENSİ

ZAMANIN KUMLARI

PRINCE OF  
**PERSIA**  
THE SANDS OF TIME

ŞİMDİ  VE 'DE!

MAGIC IN HIGH DEFINITION

WALT DISNEY PICTURES ve JERRY BRUCKHEIMER FILMS sunar "Prince of Persia: The Sands of Time" bir MIKE NEWELL FILM

BEN KINGSLEY, GEMMA ARTERTON, ALFRED MOLINA, MARK HARRY GREGSON-WILLIAMS, KESTON CARMAN, PENNY ROSE, FILMÝGÝRLER: MICHAEL KAHN, A.C.E. MARTIN WALSH, A.C.E. MARK AUDLEY, YAPIM TASVIR: WOLF KROEGER

GÝRLÜÞÝ YÖNETMEN: JOHN SEALE, ACS, ASC YAPIM SÝRMÝLLER: MIKE STENSON, CHAD OMAN, JOHN AUGUST, JORDAN MECHNER, PATRICK McCORMICK, ERIC McLEOD, YAPIM: JERRY BRUCKHEIMER

PERS PRENSÝ VİDEO YÖNTEMÝ İYİLENMÝSTÝ. YAZITCI: JORDAN MECHNER, SENARYO DAŞTAN: JORDAN MECHNER, SENARYO DAZÝ YAKIN VÍ DUDS MIRÓ, CARLO BERNARD, YÖNETMEN: MIKE NEWELL



© Disney.

JERRY BRUCKHEIMER  
ENTERTAINMENT

WALT DISNEY STUDIOS  
HOME ENTERTAINMENT



## ONLINE OYUN!

Türkiye'de oyun sektöründen ve bu sektörün kalkınmasından bahsederken online oyunları es geçmek doğru olmaz çünkü özellikle son iki - üç yılda bu tür, Türkiye'ye, Türkiye'deki oyun sektörüne çok şey kattı; katmaya devam ediyor. Her geçen gün, pazara yeni bir online oyun firması giriyor ve en önemlisi bu firmalar, oyunlarını Türkçe yapma hırsızlığını gösteriyor.

LEVEL'in da bu pazarı görmezden gelmesi doğru olmazdı; bundan 15 ay önce Online Oyun ile beklenilen adımı attık ve Türkiye'nin ilk online oyun dergisini çıkarttık. Ve ilk çıktığı günden bu yana Türkiye'nin açık ara en çok okunan online oyun dergisi oldu. Online Oyun son dönemde ise alternatifsiz bir yayın.

Dergi bugün; Alaplaya, GameForge, GameTürk, gPotato, K2 Network ve Nfinity Games gibi devlerin / girişimcilerin oyunlarına ev sahipliği yapıyor ve sadece ücretsiz online oyunlar değil, tüm online oyunlar hakkında her türlü güncel bilgiyi içeriyor. Verdiği hediyele de fark yaratıyor.

Türkiye için bir ilke öncülük etmek, sizler için Türkçe bir kaynak yaratmak ve bunu size ücretsiz olarak ulaştırmak gurur verici.

LEVEL'a gelince... Aynen olayı GamesCom'da elbette ki. LEVEL Online'ı takip edenler, fuarındaki gelişmeleri anbean izleme şansını yakaladılar ama bu büyük fuara LEVEL'da da büyük bir yer ayırdık.

Ve yine uyumadık, etmedik, güzel bir dergi hazırladık size; umarım beğenirsınız.

Gelecek ay görüşmek üzere!

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

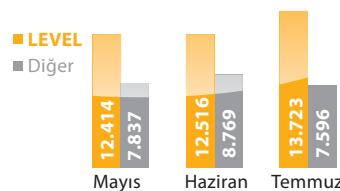
### Notlar

- FRP'çiler 4 Eylül'de, 12:00'de, Taksim'de buluşuyor. FRPNet'in düzenlediği bu güzel convention'a siz de bekliyoruz. Detaylar <http://frpnet.net> adresinde!

- Bu ay altı hediye: Türkiye'nin ilk ve en çok okunan online oyun dergisi Online Oyun; Sam & Max Seisan 1 tam sürümü; dev Lara Croft and the Guardian of Light ve Need for Speed World posterleri; Sword 2 promo kodu (Detaylar Online Oyun'un 10. sayfasında); Rappelz Resurrection, Nostale, Point Blank client'ları; LOCO - Hero kitapçığı



YaySat tarafından açıklanan resmi rakamlara göre LEVEL'in Ağustos sayısı satış tahmini 14.500\* Diğer yandan, 2010 yılında da beş haneli satış rakamlarını gören tek oyun dergisi yine LEVEL oldu. İşte son üç ayın resmi satış rakamları ve diğer istatistikler:



**Ağustos satış tahmini:**  
**14.500\***

**Yıllık iade oranları ortalaması:**  
**LEVEL %26** Diğer %43

\*Tahminler +/- 750 değişkenlik gösterebilir.

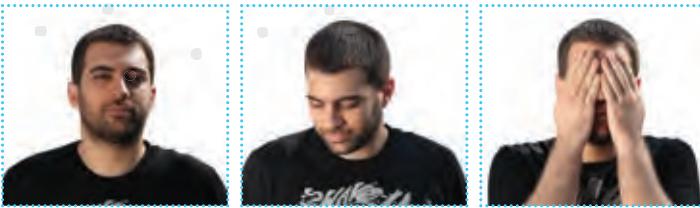
■ Kavurucu sıcaklarda en serinletici oyun hangisi?

### Elif Akça



■ Daha çıkmadı ama Hydrophobia tam yazılık oyun. O suyla dolma tehlikesi olan bölümlerde, şiril şiril sesler eşliğinde koştugumuzu hayal edince bile serinliyorum.

### Şefik Akkoç



■ Serinletici mi? Yok öyle bir oyun! Değil oyunlar, soğuk içecekler bile serinletmiyor beni! Bu havada tek kaçış yolu klima, o da belli bir süre sonra çarpıyor. Sibiryota soğukları geri dönsün!

### Nurettin Tan



■ Kişi Olimpiyatları ya da bikini kızların olduğu Beach Volley olabilir. Hangisi olursa olsun tırıl tırıl serin tutacak tek parça boxer ile oynamak maksimum serinlik sağlayacaktır.

### Eray Ant



■ Aslında bilgisayar başında oynadığım her oyun serinletici! Vantilatör masama dönük olduğundan, Battlecruiser'in camından sarkma etkisi yaratıyor.

### Ömür İklim Demir



■ Benim için Modern Warfare 2, özellikle de kar firtinasında geçen Cliffhanger bölümü!

#### 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 MÜDÜRÜ

Elif Akça [elif@level.com.tr](mailto:elif@level.com.tr)

#### EDİTÖR

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

#### YAYIN KURULU

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

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

#### GRAFİK TASARIM

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

#### KATKIDA BULUNANLAR

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

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

Aycă 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)

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

Erdem Uyan [erdemencik@level.com.tr](mailto:erdemencik@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)

Kudret Bilen [kudret@level.com.tr](mailto:kudret@level.com.tr)

Meriç Erbay [merbay@level.com.tr](mailto:merbay@level.com.tr)

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

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

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

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

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

Tunç Dindaş [turbo@level.com.tr](mailto:turbo@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 Kurtçebé [yekta@level.com.tr](mailto:yekta@level.com.tr)

#### MARKA MÜDÜRÜ

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

Ankara Temsilci: 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

Türk 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 Müdürleri:

Sevil Hosman, [shosman@doganburda.com](mailto:shosman@doganburda.com)

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

Sahika Şahinkaya, [ssahinkaya@doganburda.com](mailto:ssahinkaya@doganburda.com)

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

Hatice Tarhan, [htarhan@doganburda.com](mailto:htarhan@doganburda.com)

Tel: 0 212 336 53 37, Faks: 0 212 336 53 93

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kirimoğlu

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

#### 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

Yonetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

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

Baskı: Dogan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850

Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

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



TOM CLANCY'S

# H.A.W.X.2



Sıradışı manevralar sayesinde  
düşmanlarınızla yüzleşin



Yenilenmiş özellikler; UAV kontrolü  
gece görevleri ve daha birçoğu...



4 kişi oynanabilen co-op modunda veya  
8 kişilik çoklu oyuncu türünde yer alm.

**GÖKYÜZÜNÜN TEK HAKİMİ OLMAYA  
HAZIR MISİNİZ?**

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

tiglon

PS3.  
PlayStation 3

PlayStation Network

XBOX 360.

XBOX  
LIVE.  
PC  
DVD  
ROM

UBISOFT

© 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. H.A.W.X. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. PlayStation and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. Software platform logo (TM and ©) EMA 2006.



## HOMEFRONT Sayfa 60

Kuzey Kore ile Güney Kore birleşir, bu birliğe Japonya da katılır ve Amerika Birleşik Devletleri işgal edilir. Bu alternatif senaryoyu merak ediyor musunuz?

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

### İLK BAKIŞ

- 30 Dead Rising 2 (Test) TEST ETTİK
- 32 Street Fighter X Tekken
- 34 The Sims 3: Late Night
- 36 Tom Clancy's H.A.W.X. 2
- 38 Pro Evolution Soccer 2011 (Test) TEST ETTİK

### 42 Ajan Simit

#### DOSYA KONUSU

- 44 gamescom 2010
- 60 Homefront

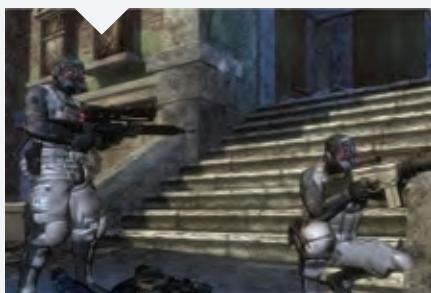
### 58 Director's Cut

### 66 Hasan Hasan'a Karşı

#### İNCELEME

- 70 Disciples III: Renaissance
- 72 Need for Speed World
- 74 Mafia II
- 78 Lara Croft and the Guardian of Light

### 80 Blacklight: Tango Down

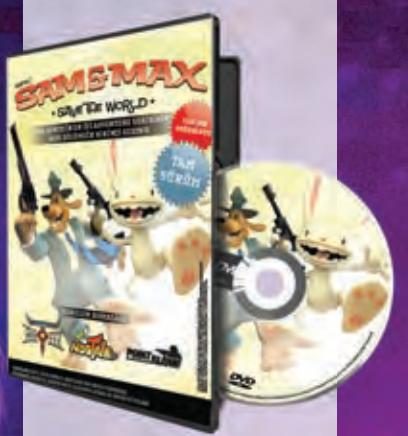


- 82 Kane & Lynch 2: Dog Days
- 86 Puzzle Quest 2
- 88 Angry Birds
- 89 Din's Curse
- 89 e7
- 89 Mirage



## KANE & LYNCH 2: DOG DAYS Sayfa 82

İlk oyunda Kane'i kontrol ettik, şimdi sıra Lynch'te! Kanın gövdeyi götürdügü, şiddet öğelerinin bolca yer aldığı yapımı diken üstünde oynadık.



### LEVEL DVD 164

#### DEMOLAR

Din's Curse  
Mirage  
p0nd  
Sam & Max 03x04

#### KURULUM DOSYALARI

NosTale  
Point Blank  
Rappelz: Resurrection

#### VİDEOLAR

Ace Combat: Assault Horizon  
Arcania - Gothic 4  
Call of Duty: Black Ops  
Castlevania: Lords of Shadow  
Dead Space 2  
Deus Ex: Human Revolution  
Diablo III  
Dragon Age II  
Dungeon Siege III  
Fable III  
F3.A.R.  
God of War: Ghost of Sparta  
Guitar Hero: Warriors of Rock  
Heroes of Might and Magic VI  
infamous 2  
Killzone 3  
Lord of the Rings: WitN  
Marvel vs. Capcom 3  
Mass Effect 2  
Medal of Honor  
Pro Evolution Soccer 2011  
Spider-Man: SD  
Thor: The Video Game  
Tom Clancy's H.A.W.X. 2  
W40k: DoW II - Retribution

İlk oyunda Kane'i kontrol ettik, şimdi sıra Lynch'te! Kanın gövdeyi götürdügü, şiddet öğelerinin bolca yer aldığı yapımı diken üstünde oynadık.

89 p0nd

#### 90 Role Playing Günlükleri

93 Online

97 Donanım

#### 104 Doktorlar

106 Rehber

#### 110 Fırat'tan FIFA Taktikleri

112 Market

116 Yapım Hikayesi

119 Kültür & Sanat

#### 122 Rocko@Psikiyatır

124 Kare

130 LEVEL 165

#### LEVİD'DE BU AY

StarCraft II Etkinliği  
Electro World'de StarCraft II oynadık.



#### Limbo

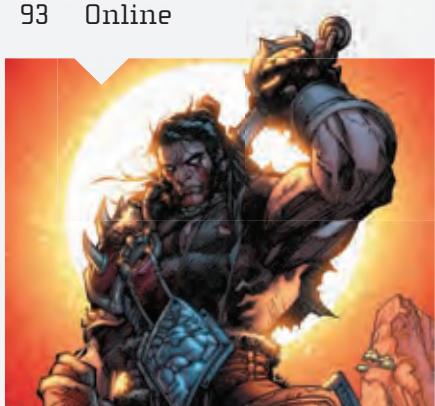
Şefik'in Limbo deneyimi ve paylaşımları.

#### Ayın Elemanı

Hasan Başaran masaya yatırıldı; herkes konuştu da konuştu...

#### LEVEL Ligi

Elif çıktı, Eray girdi; peki ayın şampiyonu kim oldu?



# POSTA

İşbu ki bundan böyle Posta bölümü Cehennem Sıçağı ile anılacak olup kendisi okur mail'larını cevaplayacaktır. Muhatabın nüfus sureti ve ikametgah il muhaberi ilişkide olup yasal süreç başlatılmıştır.

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

## PS3 ALDIM, BİLGİSAYARA ELVEDA...

Selamlar olsun Tuna Abi ve LEVEL'in o değerli mi değerli, bilgili halkı. Dergiyi 128. sayısından beri beğenerek takip ediyorum. Tuna Abi Sonisphere'daki halin neydi öyle? Neyse çok uzatmayalım ve sorularına geçelim. Sonisphere'daki halimi oraya, bana haber vermeden koyan LEVEL yönetimini buradan kınıyorum. Üç gram karizmamız vardı, o da gitti! Neyse, ben konseri en yakın bölgeden izledim ya, o bana yeter...

1. Haziran'da bu SBS adlı meret sınavdan kurtulduktan sonra, bir PS3 kaptım kendime ve yanına ekledim oyunlarımı. MGS4, Red Dead Redemption ve FIFA 2010 aldım; tabii ki God of War 3'ü unutmadım. FPS seviyorum ama sen diyebilirsin, "Konsolda FPS olmaz" diye. Fakat PS3 aldığım için bu sene (Hatta iki sene.) bilgisayarımı yenilemem zor olacak. Bu durumda ne önerisin? (Tür olarak fark etmez.)

Bence oraya bir Uncharted 2 iyi gider. infamous da

olur bak. Hem ucuzlamıştır da artık...

2. PS3'te bildiğim kadariyla oyunların multiplayer beta'larına katılma imkanımız oluyor ama bunun için herhangi bir beta key almak gerekiyor mu? Beta'lar ikiye ayrılır Boğaçan: İyi huylu beta'lar, kötü huylu beta'lar. Küfür huylulara bilimsel alanda "closed-beta" da denmektede ve bunlara ancak davetiyeyle veya özel key'lerle girilebilmektedir. İyi huylular ise "open-beta"dır, candır, kalabalıktır, eğlencelidir. Açık beta'lara girmek içinse PSN'i takip etmen yeterli.

3. Bir God of War hayranı olarak serinin bitmesine çok üzüldüm. Seri bence devam etmeli. Çok fazla mitoloji var tarihçe; suyunu çıkartmadan oyuna dönüştürseler çok güzel olur kanımcı. Sence Tuna Abi?

**Bence fazla uzatmamak lazımdır. Bence başka bir isme yönelse Sony, daha akıllica olur.**

4. Ben ayrıca bir Flight Simulator hastasıyım. Bana öncerebileceğin bir joystick var mı?

Flight Simulator... Uçacağım diyorsun yani. Ben ise ayakları yere basınca mutlu olan bir insanım. O yüzden sana en fazla "Logitech" marka bir şey al diyebilirim, o da markayı sevdigimden.

5. Crysis 2 bildiğimiz üzere konsollara da çıkacak. Ben konsola alacağım ama sizce insanların tercihi hangi platforma olur?

Konsollar evreni ele geçirdiği için büyük ihtimale konsol satışıları daha yüksek olacak. Ben ise bilgisayarda oynayacağım ve bilgisayarım zayıf kalacağı için sınırleneceğim. Öngörülu bir insanım, evet...

6. Benim kanaatimce dergide bir yaprak dahi olsa iPhone oyunu incelemelisiniz. Artık Türkiye'de çoğu insanın iPhone gibi mobil platformu olmaya başladı. Yanılıyor muyum?

**Biz zaten "bir yaprak dahi" iPhone oyunu inceliyoruz. Tabii ki yeri gelirse. Misal bu ay yeri geldi, inceledik.**

Sorularım bu kadar. Bir gün PS3'te bir online mücadele-



de veya bir lansman gibi bir olayda tanışmak çok ama çok istiyorum. Dergide yayımlanması dileğimle, mail'imi burada sonlandıryorum. Teşekkürler.  
Boğaçan ÜLKER

## ALIENWARE NEDİR?

Merhaba LEVEL. Ben 149. sayıldan beri derginizi takip ediyorum; ne zamandır mail atacağım diyorum ama kismet bugüneymiş.

1. Ben bir PS3 kullanıcısıyım. PS3'ü alalı çok olmadı ama bir GoW hayranı olarak GoW3'ü hemen bitirdim. Önceli sayılarından birinde dediğiniz gibi çok kısa ve kolay, tadi damağınızda kalıyor ama yine de mükemmel bir görsellik ve hikaye içeriyor. Bana GoW3 tadında bir oyuncu tavrısı eder misiniz? Uncharted 2'yi düşündüm ama hala kararsızım.

**GoW3 tadında bir oyuncu öneremiyorum sana ama Uncharted 2 son derece iyi bir seçim olacaktır.**

(Dante's Inferno da denemeli bence. - Elif)

2. Elimde oyuncu olarak PES 2010 ve GoW3 var. BC2 vardı ama pek sevmedim, bu yüzden kuzenimle PES 2010 karşılığı değiştirdim. Sizce iyi mi yaptım?

**İkisi çok farklı oyuncular. Mesela ben hayatı yapmadım böyle bir değişim zira PES nere, ben nere...**

3. Red Dead Redemption almalı mıymış? Aslında aklımda GTA IV var, kararsız kaldım... GTA 5 çıkacak mı? Çıkacaksı, ne zaman çıkar?

**GTA IV'ü al önce, sonra da Red Dead Redemption'ı al. Bunları bitirdikten sonra da GTA 5'yi beklemeye başla. Mesela bir 12 sene bekleyebilirsin...**

4. All Points Bulletin gözüme güzel gözükütmüş ama sanki biraz GTA özüntüsü gibi... Sizce kaliteli bir yapıpmı?

**APB, GTA özüntüsü değil. Olay daha farklı. Bana kalırı kaliteli değil, oynamam da. Ama nedir, Elif oynuyor, Şefik oynuyor. Onlar oynuyorsa, bir bildikleri vardır. (Sence var mıdır? Bize SMS'le bildir.)**

5. Alienware'i beğendim ama daha önce Alienware bilgisayar kullanmadım. Normal PC'den bir farkı yoksa Türkiye'de satışı nİYE bu kadar az?

**Alienware bilgisayarlar gerçekten çok hoş ürünler. Fakat bunlar pek sırada ürünler olmadıkları için her mağazada bulmak da kolay değil. Bu yurt dışında da böyle, burada da.**

Sorularım bu kadar, cevaplarsanız mutlu olurum. Dergi mükemmel; ayne böyle devam etmeniz dileğiyle, teşekkürler...

Latif MAHMUTOĞLU

## XBOX 360'TA DVD Mİ?

Merhaba LEVEL ahalisi,

Xbox 360'a Haziran sonları gibi kavuştuğum sonra, ilk olarak Gears of War 2'yi (PS3'ü olanlar sadece uzaktan bakıyorlar.) bitirdim. GEoW2 çok zevkli ve sürükleyiciydi. Ardından başka oyuncuları deneyeyim dedim ve bir sürü oyuncu birliği. Bayonetta, Darksiders, Dragon Age: Origins, Devil May Cry 4, Just Cause 2, Street Fighter 4, Tekken 6, Split/Second, Lost Planet 2, Transformers: War for Cybertron ve daha bir sürü oyuncu...

**Bu kadar oyunu biriktirmiş olman senin ya refah düzeyinin bayağı yüksekte olduğunu gösterir, ya da korsan oyuncu oynadığını! Seni "Kanıt" dizisine bildireceğim, bir gelsinler baksınlar orada neler oluyor. Şaka bir yana, hakikaten iyi oyuncu biriktirmişsin.**

**Oynasana onları yahu? Oyunlar oynamak içindir.**

**Biriktirmek için pul veya gazoz kapağı toplayabilirsin. Bunlar da bittiğine göre... Kafam karışı Serkan şu havallarda; üstüme gelme! (Devreler yandı.)**

1. Just Cause 2'ye heyecanla başladım. Oyunun %29'unda senaryoyu bitirdim, Baby Panay (Son boss) çok kolaydı. Şimdi normal, ortaüstüği dağıt moduna girdim (Boyle demek daha açıklayıcı.) ama sıkılmaya

## LEVEL HER YERDE!

Güray Lülecioğlu



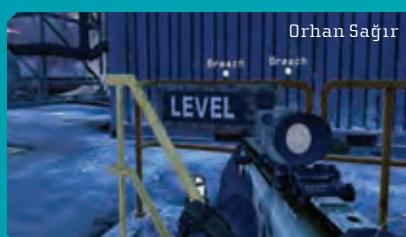
Güray Lülecioğlu



Büğra Katraman



Orhan Sağırlı



Okurlarımız LEVEL'i oyunlarda da yaşıyor.

başladım... Birkaç oyuncu önerisi istiyorum sizden. Gears of War 2 gibi, aksiyon yoğunluğu bol olan bir oyuncu önerir misiniz acaba?

En büyük hatayı yapmışsun. Just Cause 2'nin senaryo böülümlerinden bir tane yapacak, ardından on tane yan görev yapacaksın. Yoksa oyuncu bitince her şey anlamsız oluyor... Sana o zaman elinin altındaki Bayonetta'yı veya Darksiders'ı öneriyorum.

2. Final Fantasy XIII'ü öneriyor musunuz acaba? Malum Xbox 360'da Blu-ray yok; bu da bayağı etkiliyor oyunu çünkü oyuncu 21 GB. Neden Xbox 360 bu DVD'den kurtulamadı ki?!

FFXIII'ü PS3'te oynamanı öneriyorum. Böyle bir olağanı yoksa Xbox 360'da da oynayabilirsin elbet. Xbox 360 aslında DVD'den HD-DVD ile kurtuluyordu ki Sony, Blu-Ray ile ortaüstüği darmadağan etti. Blu-Ray de Sony demek olduğu için Microsoft DVD ile devam edecek gibi gözükmüyor.

3. Özellikle Xbox 360'a geçişim ile PC yenilememeye gerek kalmadı. Bu da bana büyük bir fırsat açtı çünkü bilgisayarımın tüm oyuncuları sildim, Win 7'lerimi boşaltıp Linux sürümlerimi kurdum. Acaba hiç Linux deneyiminiz oldu mu? Olduysa hangilerini denediniz? "Win 7'lerimi boşalttım..." derken ne demek

istedin acaba? Win 7'yi silip Linux yüklediğini var söylüyor musun? Bizim Linux deneyimizim olmadı dergice. Fırat'ın Mac OS deneyimi var mesela, o olur mu? Linux'u sevmiyorum ben maalesef. Tamam açık kaynak kodu iyidir, güzeldir ama bana gelmez.

4. Özgür yazılım felsefesini destekle ama bunu konollarla bağdaştırma. Ortalıkta Linux kurabileceğin ve buna göre şekillendirilebileceğin bir konsol olmadığına göre, bu konuya kafana takmanın da pek gerek yok. İyi etmişsin Xbox 360 almakla.

5. Kinect ile Xbox 360 PS3'e büyük bir tokat attı, PS3 de bunu Move ve 3D ile atlatmaya çalışıyor ama atlatamaz gibi duruyor... Sizce sonu ne olacak bu karışmanın?

Eğer Microsoft, Kinect ile hakkaten vaat ettiklerini yaparsa, Sony de Nintendo da zor günler yaşayacak. İnsanın vücudunu kontrol cihazı olarak kullanabilmesi çok ileri bir teknoloji rakipleriyle kıyaslayınca.

6. Kinect'in en kötü fragmanı Star Wars videosu oldu.

Sizce bu şekilde olsa da Kinect yeterli hayran toplayabildi mi?

**Merak etme ortada öyle büyük bir sorun yok.**

Kinect şu an en çok merak edilen teknolojilerden bir tanesi. Oyunlarla az çok alakası olan herkes deneyecektir, emin ol.

Sorularım bu kadardı. Cevaplarsanız sevinirim.

Serkan ARPACI

## OTEL RESEPSİYONUNDAN, LEVEL'A...

1. Tuna Abi dur! Ülkede ne kadar psikopat, kaçık var, beni buluyor. "Ne işsini bu?" deme, önce bir oku. Bu satırları sana üç saatlik bir bekleyişin ardından ele geçirdiğim otel resepsiyonundaki bilgisayardan yazıyorum. Önce 35 yaşındaki bir kadının Farmville'de ekip biçmesini, sonra da -dalgalılıkla bilgisayarı kaptırınca 11 yaşındaki bir kızın Mario serüvenlerini izledim. Tam pese edecektim ki elektrikler kesildi! (Ya da biri fişi çekti.) Kızın bilgisayardan yeterince uzaklaştığını gördüğünde elektrikler tekrar geldi. (Ya da biri fişi taktı.) Kız daha bilgisayarnın "düüt" sesini duyup arkasını dönemeden, ben bu satırları F klavyede yazmaya başladım. İşkence! Her neye uzatmayalım, hemen giriyorum konuya. Ben bir LOTR hayranıyım. Filmi, kitabı, her şeyiye... Ve güzel de bir oyuncu bekliyorum. Bir oyuncu firması ne zaman LOTR üzerinden bir insanlık suçu işlete, ben kafamı taşlara vurmaya başlıyorum. (Türkiye'de vurulmadım taş bırakmadım.) Şimdi soruyorum, War in the North bir şey vaat ediyor mu? Bu da bir rezalet olacaksa, ta Ingiltere'ye gidip Stonehenge'e kafa ataçağım. O da sorun değil; güzel oyuncu çıkışın, gerekirse piramitlere, gerekirse uzaydan gelen küçük gök taşlarına kafa atarım. Bana bir şey söyle; ne zaman LoTR'a yakışan bir oyuncu çıkacak?

**Öncelikle aşırı direkt girişinden dolayı seni tebrik ediyorum. Ne var ki gerçek hayatı, "Merhaba. Selam. Nasılsınız?" gibi giriş kelimeleri kullanırsan, sana uzayı muamelesi yapılmaz. Fakat anlatığın hikaye gerçekten komikti, giriş falan unuttum, hikayeye güldüm. Bize bu badipleri atlatıp mektup yazman bile son derece büyük bir şey. LoTR serisinin son oyunu War in the North, vaat edilenler yapılrsa kötü bir oyuncu olmayacağı; hatta iyi bir oyuncu olması bile muhtemel. Beklememiz gerekiyor...**

2. Bir süredir LEVEL Ligini takip ediyorum ama nedense (En azından benim için) sıkıcı olmaya başlıdı. Ligdekerlerin sayısı artırılamaz mı? Dört yerine sekiz gibi... Özellikle seni görmek istiyorum Tuna Abi.

## YAZIM KURALLARI ÜZERİNE...

Sevgili Posta okurları ve Türkçe'yi seven arkadaşlar. Şayet ki az sonra göreceğiniz maddelere dikkat ederek posta yollarsanız, o kadar mutlu olacağınız ki... Bakın, bir okuyun, hiç de zor olmadığını göreksiniz.

- Noktadan sonra boşluk bırakın. Bakın, ne kadar da kolay...
- Cift boşluk bırakmayın.
- Virgülden ve diğer noktalama işaretlerinden sonra da boşluk bırakırsınız ziyaadesiyle seviniriz.
- Noktalama işaretleri kullanmaya çalışın. Cümleler başlıyor ama bitmiyor, okurken helak oluyoruz!
- Noktadan sonra büyük harfle başlayın. Örnekteki gibi. Bu da bir örnek. Bu da...
- Parantez içinde bir şey yazacaksanız, o cümleye de büyük harfle başlayın. (Bu bir örnektr.)
- PS3, Xbox 360 gibi isimleri yazarken, benim yazdığını gibi yazın. İnanın bu da çok kolay!
- Derginin ismini yazarken, "level", "Level" gibi yazım şekilleri yerine, "LEVEL" yazarsanız, durduğum yerde kolbastı oynarım!
- Ve son olarak,MSN veya başka sohbet ortamlarındaki "chat" ağzını kullanmayın. Şurada ciddi bir ortam yaratıktır, bozmayalım, "di mi"?
- Bu maddelere dikkat etmeniz dileğizle, esen kalın!

ama BC2, MW2 vb. oyunlar CS'den çok daha iyi. Bu insanlar CS'nin çoktan tarih olduğunu farkında değil mi?

**Bence değiller. CS'ye takılmış, gidiyorlar...** Mesela ebeveynler, belirli bir yaşın üzerindeki insanlar da yeniliklere kapanıyor. Alışıkları, onlara kolay geilen şeylere takılı kalıyor. Bence mantık aynı. (Ya da gerçekten bilmiyorlar oyun dünyasını.)

3. Daha önceki sayılarda Unreal Tournament 3 oynadığını okudum. Ben de UT serisini çok seviyorum. (İlk oyunu bile hala bilgisayarında var.) UT3'de en sevdiğim silah hangisi Tuna abi?

**Ben Rocket Launcher'ın fanatığıyım. Uçanı kaçıran vurabiliyorum. (Emin konuştum.)** Redeemer'a da sempatim büyük ama biliyorsun, onu bulmak ve etkili bir biçimde kullanmak pek zor.

4. Ben bir Star Wars hayranıyorum. The Force Unleashed'i oynadım ve çok beğendim. (Güç'ün karanlık tarafını hep daha çok

sevmişimdir.) TFU2'nin videolarını izledim; çok güzel görünüyor. Sizce ilk oyundan güzel olur mu? (Bence olur.) Bence de TFU2 ilk oyundan iyi olacak çünkü ilk oyundan iyi değildi. Ortada bir çaba vardı ama uygulanış maalesef çok iyi değildi. İkinci oyundan daha iyi olacağını umut ediyorum ben de.

5. Sizce GTAIV mü daha iyi yoksa, Mafia II mi?

**GTAIV çok daha özgür bir oyun. Mafia II ise daha detaylı, atmosferi daha sağlam ama daha düz bir oyun. O yüzden bir karşılaştırma yapmamak lazımdır.**

6. Derginin "Doktorlar" bölümünü güllerék okuyorum.

Cenk ve Erdem abilere teşekkürlerimi iletir misiniz?

**Neden onların bölümünde konu olarak sen teşekkür etmiyorsun? Bence bunu yapabilirsin Kağan!**

7. Son olarak kim ne derse desin, Elif'in (Abla deyince kiziyor.) saçları sari haliyle çok güzel. Böyle devam...

**Elif'in saçları kalayıllı, ah kalayıllı... Elif'in saçlarının**

**dışında bir konu konuşsa mı? Ne dersiniz? Yetmedi mi kıldan, tüyden bu kadar çok konuşmak... (Ben**

**maviyi seviyorum.) (Yetti de arttı - Elif)**

Sorularım bu kadar. Mümkün olduğunda kısa ve doğru yazmaya çalıştım. Oyunlar hep sizinle olsun!

Bilge Kağan YILDIZ

### TUNA AĞABEY...

Mehraba Tuna Abi. LEVEL dergisini zevkle okuyup odamın görkemi köşelerinde biriktiriyorum. Oyalanmadam sorularına geçiyorum.

1. Geçen ayılda Xbox 360 120 GB aldım ve Slim'in çıktığını duyunca da ölecek gibi oldum. Slim Elite'in üzerine gerçekten o kadar yenilik ve özellik ekliyor mu yoksa boş yere mi öldüm ben?

**Adnan? Niye ölüp ölüp duruyorsun evladım? Öldüm, öldüm, dirildim de bari de yaşama dön. Elite alıdysan sorun yok. Arcade falan alsaydın ölebilirdin. (Aaa!) Hiç dert etmeyeşin, Slim o kadar aşmiş özellikler getirmiyor.**

2. Ayrıca Xbox 360 oyunlarını bulamıyorum. Nereye gitsem ya olmuyor, ya da olanlar güzel olmuyor. Internetten sipariş dışında nerede bulabiliyim bu oyunları?

**Xbox 360 oyunlarını Türkiye sınırları içerisinde ya gittigidiyor'dan ya da OverGame'den bulabilirsinsin. Yoksa zor oluyor, biliyorum.**

3. Sıkı bir AC fanatığı olarak AC: Brotherhood hakkında çok piş heyecanlandım. Sen ne düşünüyorsun?

**Sıkı bir AC fanatığı olmayarak bu oyuna özel bir ilgi duymuyorum. Fakat umuyorum ki ikinci oyundan**

### çok daha iyi olur...

4. War in the North hakkında hiç haber yok mu?

**Yeni bir bilgi yok. Sitelerini takip etmemi öneririm. www.warinthenorth.com'a bir ugra.**

5. Dungeon Keeper 3 olur mu dersin? Gerçi Bullfrog battı ama bir umut?

**Off... Olsa çok iyi olur be Adnan. Çok isterdim gerçektan; çok severek oynadığım oyunlardan bir tanesiymi Dungeon Keeper.**

6. Son sorum biraz gereksiz olsun istedim. Sizin oralar kaç derece? Buralar en az 40 var da.

**Şu an durduğum yerde terliyorum. Sadece klavyede yazı yazıyorum ve terliyorum. Olmamalıdı bu. Geçen gün arabanın derecesi, dışarısının 44 derece olduğunu söyledi, anında bayıldımd.**

Sorularım bu kadar; cevaplarsanız sevinirim, yayımlarsanız da sevinirim.

Adnan KIRAN

### DUNA

Selam Tuna abi. Nasılsın? "O kadar oyun oynuyorsun, bir de kötü mü olacaksın?" diye esprî yapacaktım ama vazgeçtim, demode oldu artık. Tam bir sene oldu dergiyi almaya başlayalı... İyi ki arkadaşın elinde gördüm de başladım. Fazla uzatmadan sorulara geçeyim.

1. Şu Valve nasıl bir firmadır, bütün FPS'leri bağımlı yapıyor insanı. Counter-Strike'ı zaten 9 senedir oynuyorum. Left 4 Dead 2'yi de çok beğendim ve internetten oynamak istiyorum. Oyunu orijinal olarak alsam, direkt oynaya girip multiplayer olarak oynayabilim miyim? Yoksa ayrıca Steam hesabı falan almak gerekiyor mu?

**İnternetten oynamamayan Left 4 Dead'e LEVEL**

**Dergisi sınırları içerisinde "kopya oyun" denir ve imha edilmesi gereklidir. Evine geliyoruz Umur, kaçıl!**

**Left 4 Dead 2'yi internetten oynamak için www.steampowered.com adresine girip kendine bir hesap yaratıyzorsun ve dilerseñ dijital bir kopyasını, ya da bir mağazadan alacağın kutulu versiyonunu Steam üzerinden, bedavaya oynayabiliyorsun.**

2. Ben bu aralar pek ilgilenedim haberlerde Modern Warfare 3 çıkacak mı? Hikaye biraz ortada kaldı gibi geldi de... Yoksa başka bir isimle falan var mı devam edecek sence?

**MW3 hakkında bir haber yok. Şimdilik MoH ve CoD: Black Ops bekliyoruz.**

3. Silent Hill 1 hariç, bütün SH oyunlarını -PSP'deki Origins dahil- oynadım. SH3 hariç hepsi beni mest etti. PC'yi yenileyince de Homecoming'i oynadım, o da muhtesemi. PC'ye de çıkacak yeni bir SH oyunu falan var mı bu aralar?

**Bence Silent Hill 1'i de oyna. PSP'ye yaptilar onu**

**Remake olarak. Silent Hill'in sekizinci oyunu çıkacak ama PC lafi geçmiyor haberlerde...**

4. Max Payne 3 nerde kaldı ya? Yeni kasları açlığında herhalde, çokmadiği gibi... Yeni tarih falan var mı?

**Max Payne 3 ertelendi. Daha da ertelenir bence. O ismi heba etmek istemiyorlar, o yüzden gecikecektir oyun.**

Çoğunlukla tarih sordum, sıkmadım seni inşallah Tuna Abi. Neyse bir dahakine coğrafya sorarım. Aman neyim, "Cevaplarsanız sevinirim, yayımlarsanız uğarımcı!" falan... Her sayıda görmekten bıktım bu demode şeyleri. Ben senin yaymayıacağına inanıyorum Tuna Abi. Bak üniversitede sınavına gireceğim, hala alıyorum dergiyi. Gerçi o espriden sonra umut azaldı ama neyse, haydi kolay gelsin...

**Vaaya, diğer okurlara sataşıyzorsun ha. Çok cesursun. Üstteki isimlere e-posta adresini verdim, sana hepsi kınama mesajı yazacak. Belki de spam mail atarlar her gün. Şaka şaka. E-postan bizde saklı. Espri de görmezden geliyor ve sana üniversite sınavında başarılar diliyoruz. Görüşürüz.**

Umur GÜL

**Ligdekilerin sayısı bence de artmalı. Benim olmamam büyük bir eksiklik tabii ki. Bensiz bir LEVEL Ligi... Çok saçma. Şöyledi oldu Berkin, LEVEL Ligi'ne başlarken laf olsun diye oyunları oynadık. Ben herkesi açık ara yenince bir katakulliye getirip beni ligden attılar. O gün bugündür ligden uzağım... (İnandın mı? Bence inanmalısın.)**

3. Ayın elemanı sen olmuşsun; öncelikle tebrik ederim. DVD'yi açmadan önce kafamda kurдум; eğer sen seçilmeseydin soracaktım, "Siz neye göre seçtiniz bunu?" diye çünkü gerçekler çok karışık olduğunu düşünüyorum. Coğu yazida senin adım var ve hak ettigin olmuş. Fakat şunu fark ettim, özellikle Elif Abla'yla Fırat Abi sana laf atmış biraz. Onlara benim için sorar misin, Fırat Abi çok çalışkan olup çok sevildiğini içini mi bu yola başvurmuş, Elif Abla da güzellik sırrını açıklamaya mı kızmış?

**Fırat beni sevmiyor. Elif de kıskanıyor. Ondan daha güzel ve çekici olduğu için için kıskançlıktan tırnakları yiyor Elif. (İnandın mı? Bence inanma! Sakın!) Niye bana sataşıyorlar emin değilim. İnsan sevdüğüyle uğraşırırmış belki ondandır. Belki de kıskanıyorlardır? Fırat lepisika saçlarını, Elif ondan daha güzel ve çekici olma... Bah şimdidi!**

Dört gözle cevabını bekliyorum Tuna Abi. Cevaplarsan çok mutlu olacağım. Yayımlarsan da sevinirim ama içimi döktüm ya, bana o da yeter... Sevgilerle,

Berkin GÜMÜŞ

### HER YERDE, HER ZAMAN LEVEL!

Merhaba LEVEL! Bu size yoldadığım ilk posta. Yayımlarsanız -herkes gibi- çok sevinirim. Ben 16 yaşında bir LEVEL okuyorum. Üç senedir LEVEL'ı çok severek okuyorum. Konsolum maalesef yok, oyunları orta halli bilgisayarla oynuyorum. (Orta halli falan ama çok severim keratayı.) Daha fazla uzatmadan kısa ve öz sorularıma geçeyim.

1. Şu ana kadar kaç oyun bitirdin Tuna Abi?

**Bir saniye, "Bitirdiğim Oyunlar" etiketli defterime bakıyorum. Baktım, bulmadım. Çünkü böyle bir defter hiç olmadı... Belki de oldu ve bir rüyadayız şu an. (Inception'i izledim de az önce.) Bitirdiğim oyunların sayısını kesinlikle bilmiyorum. Ne desem yalan olur... Sen kaç tane bitirdin? Bize bitirdiğin oyun sayısı kadar erzak gönderirsen mektubunu yayınlamayı göze geçirebiliriz. (Aday adayı.)**

2. İnternet kafelerde hala Counter Strike oynayan birçok insan görüyorum. Biliyorum zevkler ve renkler tartışılmaz



**Akıyla sizi anlayan ve hızınıza ayak uyduran bir performans.  
Siz sekilden şekele girmeyin diye...**

Turbo Boost Teknolojisi'ne sahip 2010 Intel® Core™ İşlemci Ailesi ile tanışın.<sup>1</sup> Bilgisayarınızın performansına ayak uydurmak zorunda kaldığınız günler artık geçmişte kalırken, akıllı performansıyla sizin ihtiyaçlarınızın karşılanması yepyeni bir dönem başlıyor. Daha fazla bilgi için [intel.com.tr/core](http://intel.com.tr/core)



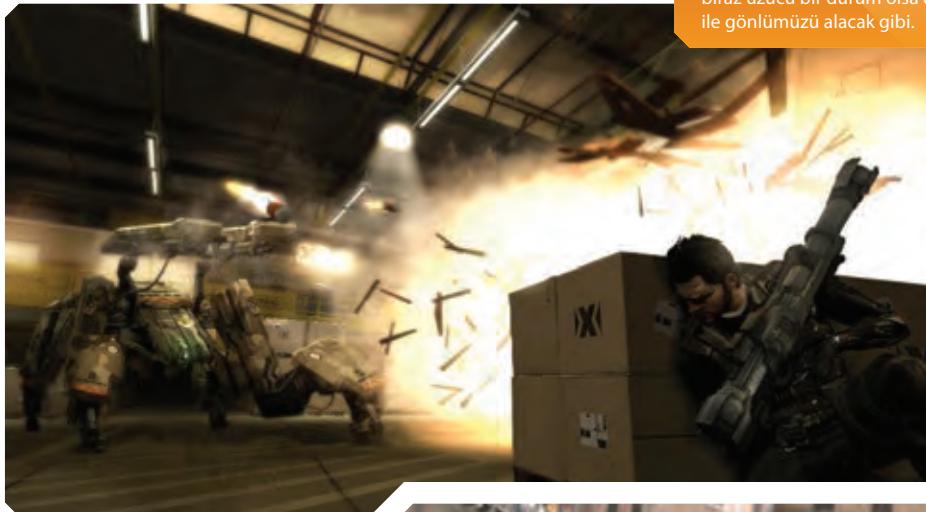
<sup>1</sup>Intel® Turbo Boost Teknolojisi, Intel Turbo Boost Teknolojisi'ne sahip işlemcili bir bilgisayar gerektirir. Intel Turbo Boost Teknolojisi donanıma, yazılıma ve genel sistem konfigürasyonuna bağlı olarak performans değişikliği gösterebilir. Sisteminizin Intel Turbo Boost Teknolojisine sahip olup olmadığını öğrenmek için bilgisayar üreticinizine danışın. Daha fazla bilgi için [www.intel.com/technology/turboboost](http://www.intel.com/technology/turboboost)

Copyright ©2010, Intel Corporation. Intel, Intel logo, Intel Core, Core Inside, Intel Yarının Mimarları™ ve Intel Yarının Mimarları logoları, ABD ve diğer ülkelerdeki Intel Corporation'ın ticari markalarıdır.

# SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri

Gamescom  
2010 Özel



## Deus Ex: Human Revolution

Çıkış Tarihi: 2011'in ikinci çeyreği

Birçok seride olduğu gibi Deus Ex serisinde de detay ve RPG seviyesi düşüyor, aksiyon seviyesi çıkıyor. Bu biraz üzücü bir durum olsa da oyun kaliteli görselliği ile gönlümüzü alacak gibi.



## Gran Turismo 5

Çıkış tarihi: 2 Kasım 2010

Bazı oyunları beklemekten sıkılırsınız ama Gran Turismo takipçileri, Gran Turismo 5'i beklemekten hiç sıkılmadı. Ve evet, yanlış görmüyorsunuz; Gamescom 2010'da oyunda karting yarışlarının da olacağı açıklandı.



## Mortal Kombat

Çıkış tarihi: 2011

Street Fighter, yeni nesle kendini sevdirirken Mortal Kombat boş durur mu... Yeni nesil grafiklerle "fatality"leri görmeyi heyecanla bekliyoruz.



**Öyle akıllı ki, hızını artıran akıllı performansı  
sayesinde siz ona değil, o size ayak uydurur.**

Turbo Boost Teknolojisi'ne sahip 2010 Intel® Core™ İşlemci Ailesi ile tanışın.<sup>1</sup>

Bilgisayarınızın performansına ayak uydurmak zorunda kaldığınız günler artık geçmişte kalırken, akıllı performansıyla sizin ihtiyaçlarınızın karşılanacağı yepyeni bir dönem başlıyor. Daha fazla bilgi için [intel.com.tr/core](http://intel.com.tr/core)



<sup>1</sup>Intel® Turbo Boost Teknolojisi, Intel Turbo Boost Teknolojisi'ne sahip işlemcili bir bilgisayar gerektirir. Intel Turbo Boost Teknolojisi donanıma, yazılıma ve genel sistem konfigürasyonuna bağlı olarak performans değişikliği gösterebilir. Sisteminizin Intel Turbo Boost Teknolojisine sahip olup olmadığını öğrenmek için bilgisayar üreticinize danışın. Daha fazla bilgi için [www.intel.com/technology/turboboost](http://www.intel.com/technology/turboboost)

Copyright ©2010, Intel Corporation. Intel, Intel logo, Intel Core, Core Inside, Intel Yarının Mimarları™ ve Intel Yarının Mimarları logoları, ABD ve diğer ülkelerdeki Intel Corporation'ın ticari markalarıdır.



Fotoğraf: Adem Başaran

# LEVEL LİĞİ

**Ay 14**

**Oyun Get to tha Choppa!!1**

**Platform Xbox 360**

LEVEL Ligi'ndeki müthiş performansım karşısında pes eden (!) ilk isim Elif oldu ve kendisi lig mücadeleşine ara vererek yerini Eray'a bıraktı. "Nasıl yani?" dediğiniz duyar gibiyim. Hem Eray sunucu değil miydi? Evet, Eray sunucuydu ama artık roller değişti ve anı bir hamleyle mikrofonu ele geçiren Elif artık sunucu, mikrofonu kaptıran Eray ise artık oyuncu! LEVEL Ligi'ni düzenleyen kişi olarak bu durumu onaylıyor muyum? Tabii ki; benim açımdan bir sorun yok. Peki Eray, Elif'in oyunculuk yeteneklerinin yerini doldurabilecek mi? Erken konuşmak istemiyorum ama ilk aydan pek umut vermedi Eray. Üstelik acemiliğine fırsat tanımak adına büyük bir yapımı değil, Xbox Live üzerinden yayınlanan bağımsız bir yapımı lige alet ettim ama... Mücadelenin detayları bu sayfalarda ve LEVEL DVD'de!



## Puan Durumu

İSİM	BU AY	TOPLAM
Şefik	6	115
Emre	8	95
Fırat	10	87
Elif	0	76
Eray	5	5
Ertuğrul	0	5

**“Ama ilk hakkımda da takılmıştı, bunu sayalım!” - Şefik**



Acemiliğin verdiği heyecanı son sırada yarışarak aşmayı planlayan Eray, kura talihsizliğine kurban gitti ve çekilen kura sonucu ilk yarışmacı olarak gamepad'ı eline aldı. Hayatta kalma ve helikopteri yakalama mücadeleşi şeklinde geçen oyunda ilk hakkında 28.960, ikinci hakkında 15.879 ve üçüncü hakkında 28.985 puan yapan Eray, bu puanla kaçınıcılık olabilirdi? Devam edelim...



Sırada Fırat var ve kendisi bu oyunu daha önce oynamış olan tek kişi; üstelik lig öncesi açıkladığı “ev rekoru” dolayısıyla da ayın favorisi. Başlarda oyun birçok kez takılınca motivasyon kaybına uğrayan Fırat, sonrasında kendini toparladı ve ilk hakkında 21.884, ikinci hakkında 13.262 ve üçüncü hakkında da 64.397 yaparak Eray'a ciddi bir fark attı ve sonraki rakiplerinin de gözünü korkuttu.



Kura sonucu üçüncü sırada ben yarışacaktım ve sadece üç tuşla oynanan bir oyunda “robotik” yeteneklerimi kullanarak sonuca gitmemi umuyordum. Ne var ki takılma problemi benim de motivasyonumu düşürdü ama buna rağmen ilk hakkında 31.115, ikinci hakkında 55.655 ve üçüncü hakkında 32.009 puan yaptım. Sonrasında rekord kurdığım denememse haklarını tükettiğim için sayılmadı haliyle.



## Oyuncular



### Emre

Favori Film: **Resident Evil**  
Favori Hareket: **Kayma**  
Favori Tuş: **X**  
Bahis: **2.50**



### Eray

Favori Film:  
**Ada: Zombilerin Düğünü**  
Favori Hareket: **Ölme**  
Favori Tuş: **B**  
Bahis: **15.00**



### Fırat

Favori Film: **Dead Alive**  
Favori Hareket: **Zıplama**  
Favori Tuş: **A**  
Bahis: **1.50**



### Şefik

Favori Film: **28 Gün Sonra**  
Favori Hareket: **Ateş Etme**  
Favori Tuş: **Y**  
Bahis: **2.50**

## Ayın Galibi

### 50 CENT

### 10 PÜAN

Bu ayın kazananı Fırat oldu ama zafer şarkısı 50 Cent'ten gelsin istiyorum: Window Shoppa!

Son olarak gamepad'ı Emre aldı eline ve pek iddiyalı görünmemesi sebebiyle Fırat'ın ayı şampiyon kapatacağı izlenimi verdi bize. İlk hakkında 17.677, ikinci hakkında 24.672 puan yaparak iddiasız olduğunu ortaya koyan Emre, son hakkında tam anlayımla çoştı ve 57.355 puan yaparak son anda ikinciliği ele geçirdi. Bu sonuçla ben de üçüncü sıraya kadar gerilemiş oldum!

# OVER GAME



## YENİ SEZON

OverGame'de ikinci oyun sezonu başladı. Ağustos sonu itibarı ile Mafia II ve Kane & Lynch 2: Dog Days ile başlayan sezonda, ay boyunca oyun yağmuru olacak. Ön sipariş verirseniz birçok avantaj kazanabilirsiniz. Ayrıca oyunu satın almadan önce OverGame mağazalarında test etmeniz de mümkün.



## OYUN YAĞMURU

Eylül ayında, OverGame mağazalarını şenlendirmesi beklenen oyunlardan bazıları ise şöyle:

Aion Assault on Balaurea  
Dead Rising 2  
F1 2010  
Gormiti: Lords of Mature Return  
Guitar Hero: Warriors of Rock  
H.A.W.X 2  
R.U.S.E.  
Spiderman: Shattered Dimensions  
The Sims 3: Fast Lane Stuff

**PSP™  
Essentials**

## PSP OYUNU ALMA ZAMANI

Bu aralar PSP'niz oyunlusuz kalmışsa ve "Yeni PSP oyunları alsam iyi olur" diyorsanız bu indirim sizin sevindirecektir. OverGame mağazalarından çoğu PSP oyununu 29,99 TL'den başlayan fiyatlarla satın almanız mümkün.



## LEVEL ve StarCraft II gecesi

26 Temmuz, hayatın başlangıcı...

Gece 12 olmuş, Ankara D&R'a doğru yürüyorum. "Bence pek kimse gelmemiştir" diyordum ki o uzun sırayı gördüm. 200 kişi var mıydı acaba? Sayı ne olursa olsun, katılım büyükü. Herkes, 12'de satışa sunulacak olan -Aral'ın düzenlediği etkinlikle- StarCraft II: Wings of Liberty'yi almak için oradaydı. Şansı bir kişi de bir adet StarCraft II t-shirt'ü ve oyunun koleksiyon versiyonunu kazanacaktı. Aynı saatlerde Emre de Erenköy D&R'da, oyuncularla buluşmuştu.

Ankara'da D&R Tunali Hilmi, İstanbul'da Teknosa Etiler, Saturn Forum Bayrampaşa ve İzmir'de de Bimeks Bornova Forum ve Medi-

amarakt mağazaları, oyun dünyasının en büyük oyunlarından biri olan StarCraft II için kapılarını açtı, sıra numaraları bir bir okundu, oyuncular oyunlarıyla buluştu. Oyunun standart versiyonu 140 liradan, koleksiyon versiyonuya 200 liradan alıcı buldu.

Bu tip aktivitelerin Türkiye'de de yapılması gerçekten çok olumlu. Oyuncuların da görüşleri bu yönde ve bu aktiviteleri sadece birer satış mekanızması olarak da düşünmemek gerekiyor bana sorarsanız. Aynı zevkleri paylaşan oyuncuların buluşup ortak bir enerjiyi paylaştığı bu önemli etkinliklerin devam etmesi dileğiyle...

■ Tuna Şentuna

## Oyun, kampüse geliyor

Game in my Campus, sonbaharda öğrencilerle buluşacak

" in my campus" etkinliği, üniversitelerde yapılan, geleneksel bir etkinliktir. Game in my Campus, Autumn'10 da bu serinin oyun kısmını konu almakta ve Marmara Üniversitesi Göztepe Kampüsü'nde gerçekleşecek.

Daha önce 24 - 25 Mayıs tarihlerinde Anadolu Üniversitesi'nde düzenlenen Game in my Campus etkinliğine birçok firma katılmıştı.

Bu sefer Ekim'in üçüncü haftası gerçekleşecek olan etkinlikte yine önemli firmaların ve markalarının yer almazı bekleniyor. Öğrencilerin, firmaların ürünlerini inceleyebileceğini ve bilgi alacağı bir ortamın yaratılması amaçlanıyor ve buna ek olarak öğrencilerin katılım sağlayabileceği oyun turnuvalarının da planlaması yapılmıyor.

LEVEL ve CHIP'in basın sponsor olduğu Game in my Campus, Autumn'10 etkinliğinde PES 2010 ve Colin McRae: DiRT 2 oyunlarının oynanması planlanıyor. Bu oyunlar serbest olarak ve turnuva mantığında oynanacak, turnuvalarda başarılı olanlar da çeşitli hediye kazanma şansı yakalayacak.

Tüm üniversite öğrencilerine açık bu etkinliğe katılmayı düşünenler, bizden haber almayı devam edin. LEVEL ekibi olarak tüm desteğimizi göstereceğiz ve ekipçe Game in my Campus, Autumn'10 etkinliğinde olacağız.

■ Tuna Şentuna

**game  
in my campus**

# Silahlarınızı akıllıca seçin!

Oyunlarda Logitech'in yeni nesil G Serisi oyun kulaklığı, klavye ve faresini kullanıyorsanız bunu rakiplerinize söylemeyin. Haksız avantaj sağladığınız için size kızabilirler

**I**ndiana Jones filmlerinin çoğunda şahit olduğumuz gibi kirbacı ne kadar iyi kullanırsanız kullanın karşısındaki silahı varsa pek şansınız olmuyor. Bilgisayarda oyun oynarken de benzer bir durum söz konusu. Kullandığınız kontrol cihazları verdiğiniz tepkiyi oyuna ne kadar hızlı ve hatasız bir şekilde yansıtıyorsa başarınız o kadar artıyor. Ya da karşıdaki oyuncu tuş kombinasyonları ile boğuşurken klavyenizde ya da farenizde

özelleştirilmiş tuşlarınız varsa avantaj size gelebilir. Ayrıca size yaklaşmakta olan rakibinizin hangi doğrultudan geldiğini anlamana yardımcı olacak hassas bir kulaklık ile sanki gerçekten oyunun içindeymiş w cesine başarılı da olabilirsiniz. Kendini profesyonel oyuncu olarak nitelendiren herkes bu türde donanımlara sahip. Siz de oyunlarda daha fazla konfor elde etmek ve daha başarılı olmak istiyorsanız

Logitech'in yeni nesil G serisi ideal bir seçim olabilir. 7.1 dolby surround sound sunan Logitech Wireless Gaming Headset G930, 13 kontrol özelliğine sahip Logitech Wireless Gaming Mouse G700 ve özel GamePanel LCD ekranına sahip Logitech Gaming Keyboard G510'dan oluşan üç yeni oyun aksesuarı siz teknik kısıtlamalardan kurtarak favori oyunlarınızdan daha çok zevk almanızı sağlayabilir.



## Logitech Gaming Keyboard G510

Kazanmak için ihtiyacınız olan fonksiyonlar

Üç farklı moda sahip 18 adet programlanabilir G tuşuyla her oyun için 54 makro ayarı sunan G510, kazanmak için ihtiyacınız olan tüm fonksiyonları bir arada sunuyor. Favori oyunlarınız için makroları önceden tanımlayabildiğiniz gibi kolay kişiselleştirme özelliğiyle anında yeni makrolar da yaratabiliyorsunuz. Logitech'e özel klavye üzerinde yer alan LCD, gerçek zamanlı oyun istatistiği ve PC perfor-

mans verisini karşınıza getiriyor. Kişiye göre arkadan RGB ışıklandırma özelliği ise gece ışığı yakmaya gerek kalmadan, kimseyi rahatsız etmeden oyun oynamaya devam edebilmenizi sağlıyor. G510, ayrıca USB üzerinden net bir dijital iletişim sağlamak üzere bilgisayarınıza analog kulaklık bağlamamanızı sağlayan 3.5 mm boyutunda ses bağlantılarını da sahib.



## StarCraft II oynadık

ElectroWorld'ü şenlik alanına çeviren günün detayları

**S**tarCraft II haberleri bitmiyor. Sonučta yıllardır bekliyoruz, çıktıgında da sefasını sürelim, değil mi? Bildiğiniz üzere Temmuz'da StarCraft II gecesine katıldık. 14 Ağustos'ta da İstanbul, Bakırköy Capacity'de yer alan Electroworld'de StarCraft II oynadık.

Fırat, Elif, Şefik ve Emre'nin katıldığı, Emre'nin turnuvalarla yer aldığı, Fırat ve Elif'in oyuncularla buluştuğu ve Şefik'in bodyguard'lık yaptığı, bu eğlenceli turnuvada, turnuvadan öncelikli olarak StarCraft II ön plandaydı. Bazıları sadece StarCraft II'yi görmek, bir kez oynamak için oradaydı. Onların dışında kalanlara StarCraft II'deki maharetlerini göstermek istiyordu.

Toplamda dört bilgisayarda, klasik turnuva üzerinden, 16 oyuncu birbirile mücadele etti. Karşışmalar çetin geçti, oyuncular her maça soğuk terler döktü. Turnuvada sırasını bekleyen veya sadece maçları izlemek isteyenler de bedava dağıtılan LEVEL'ların tadını çıkarttı.

Fırat'ın LE-VID videosunda da söylediğü üzere, dağıtılmak bolca hediye vardı. Turnuvada başarılı olan ilk dört oyuncu, değerli hediyelerin sahibi olacaktı ve oldu da.

StarCraft II: Wings of Liberty Collector's Edi-

tion ve t-shirt sahibi olan Kerem Pulat'ın, zama-nında Warcraft 3 Türkiye birincisi olduğunu da öğrendik. (Her anlamda hak etmiş.) İkinci sırada yer alan Turushan Aktay oyunun standart versiyonu ve Ozone SMOG adlı oyuncu mouse'unun sahibi oldu. Üçüncü olan Ahmet Tancisoy oyunun standart versiyonu ve t-shirt'ü, dördüncü olan Ozan Yavuz Bilgesoy ise oyunun standart versiyonuyla birlikte Blizzard video DVD'sini kazandı. İlk dörde giren oyuncuların yüzlerinden mutluluklarını okumaya gerek bile yoktu; her hareketleri bunu belli ediyordu.

Bu etkinliğe katılan herkese, LEVEL editörleriyle buluşmak için gelen tüm oyunculara ve turnuva için antreman yapan hardcore oyunculara teşekkür borç biliriz. Siz destek verdığınız sürece bu tip etkinliklerimiz devam edecek. ElectroWorld StarCraft II etkinliğinin detayları için LEVEL DVD'sinden LE-VID videolarını inceleyebilirsiniz. Hepinize bol StarCraft II'li günler!

■ Tuna Şentuna





## Logitech Wireless Gaming Mouse G700

Güç parmaklarınızın ucunda

MMO için özel olarak optimize edilmiş olan G700, FPS oyunları için de gerekli olan hassasiyeti sunmaya devam ediyor. Konforlu bir kullanım sunan G700 oyunculara, oyuncunun kontrolünü elinizde tutmanızı ve derinlemesine bir oyun deneyimi yaşamanızı sağlıyor. G700 üzerinde hassas bir şekilde yerleştirilmiş 13 adet kontrol tuşu yer almaktadır. Bunları kolay hareketleri ya da karmaşık makroları tek bir tikla harekete geçirmek için programlayabiliyorsunuz. Üstelik ihtiyaç hissetmediğinizde de parmaklarınıza takılmıyorlar. G700, tam hızlı kablosuz bağlantısıyla (saniyede 1.000 rapor) kesintisiz

oyun performansını ve kablosuz özgürlüğünü bir arada sunuyor. Elin formuna uygun ergonomik bir yapıya sahip olan G700 ile ne kadar uzun süre oyun oynarsanız oynamanın bir yorgunluk hissetmiyorsunuz. G700'ün hızlı bağlanan şarj kablosu, fare kullanım halindeyken güç sağladığı gibi LAN uyumlu bağlantı için kablo üzerinden bilgi de aktarabiliyor.



## Logitech Wireless Gaming Headset G930

Özgürüğünüzü kısıtlamadan oyunu yaşayın

Detailed bir konumsal ses alanı yaratarak oyun sırasında rakiplerinizi daha sizi görmeden onları duymanızı sağlayan bu kablosuz kulaklıktır. 7.1 Dolby surround sound ile sizin oyunun içine çekiyor. İki yönlü sıkıştırılmamış ses akışı için özel tasarlanan kablosuz teknoloji ile kablosuz bağlantının yol açtığı gecikme ya da parazitlerden dolayı dikkatiniz dağılmadan oyununuza odaklanabiliyorsunuz. G930 oyun kulaklığı, müzik, ses değiştirme ve sesli konuşma fonksiyonları için üç adet programlanabilir G

tuşuyla tam donanımlı bir tasarıma sahip. Yumuşak kulak dolgularıyla baskı noktalarını azaltan Memory-foam teknolojisi sayesinde yorgunluğu yok eden G930, istenmeyen gürültülerde ortadan kaldırıyor. Kulaklığın gürültü engelleme mikrofonu, takımınızla koordineli bir şekilde hareket etmeniz için sesinizin yüksek ve net bir şekilde karşı tarafa iletiyor. Ayrıca 10 saatlik pilini tek bir oyun seansında harcamayı bile ürünün dahili şarj tabanıyla, kulaklığını kullanmaya devam ederken de şarj edebiliyorsunuz.

**SİLAHLARINIZI AKILLICA SEÇİN**  
YENİ G SERİSİ

Sadece en iyi seneler için klavye, mouse ve kulaklık.  
Hassasiyet, tam kontrol ve programlanabilir tuşlar hepsinde standart.  
Her zaman kazanmak için, daha azıyla yetinmeyin. [logitech.com/series](http://logitech.com/series)

**SİLAH SECİMİ**  
**LOGITECH WIRELESS GAMING MOUSE G700**

**BASILANCA DİYUNLAR İÇİN OPTİMIZE EDİLMİŞ KABLOSUZ**  
**HIZ: SANIYEDE 1.000 SİNAL**  
**PROGRAMLANABİLİR KONTROLLER: 13 ADET**  
**KONFOR PUANI: MÜKEMMEL**



# FRP'ciler buluşuyor

FRPNET Convention II'ye sayılı günler kala...

**F**RP'ye ilgi mi duyuyorsunuz? Yoksa FRP de mi oynuyorsunuz? Yarattığınız karakterin ruhuna bürünüp gecelerinizi gündüzlerinize uzattığınızı söylemeyin sakın! O zaman neden duruyorsunuz; size muhteşem bir haberimiz var.

Alanında son derece başarılı olan Türkiye'nin Fantastik Kurgu ve FRP sitesi, FRPNET, FRP buluşmalarının en büyüğünü, ikinci kez düzenliyor. 4 - 5 Eylül tarihlerinde gerçekleşecek bu buluşma, herkese açık. Belki FRP'nin ne olduğunu öğrenmek için uğrarsınız, belki de uzunca bir maceraya başlamak için... Ne düşündür olursanız olsun, FRPNET Convention II'nin kapıları size açık.

Üniversitelerden bağımsız ilk buluşmasını Ocak 2008'de düzenleyen FRPNET, ikinci buluşma için de aynı heyecanı koruyor. Bir aydan daha uzun süredir oyun yöneticileri (DM) ile görüşmede olan FRPNET sorumluları, yöneticilerin seçimini tamamlayarak oyunculara iki günlük bir keyif yaşamak için her şeyi hazır hale getirmiş durumda.

Peki nerede olacak bu convention? Thales Room'u biliyor musunuz? Hani İstiklal Caddesi'nden kolayca ulaşabileceğiniz, hoş mekanı? İşte 4 Eylül Cumartesi günü, saat 11.00'de orada olmalısınız ki sizin gibi buluşmaya gelen-

lerle bir an önce tanışın ve kaynaşın. Dediğimiz gibi, oyundan anlıyor olmanız bile gerek yok; gelin ve samimi sohbetlerdeki yerinizi alın.

Convention'a katılmadan önce yapmanız gereken tek şey, [www.frpnet.net/convention2](http://www.frpnet.net/convention2) adresine girip kayıt yaptırmak. Siz bu yazımı okurken kayıtlar devam ediyor mudur, emin değilim ama siz yine de bir deneyin; belki hala vakit vardır.

FRPNET sitesinden de kısaca bahsetmek gerekirse... 2004 yılında kurulan bu site, fantastik kurgu, edebiyat, oyun, kitap, film, kısacası bu dergiye okuyanlara hitap edebilecek birçok konuda bilgi veren bir kaynak. Dilerseniz sevdığınız oyun evreninin detaylarına ulaşabilir, dilerseñiz FRP'nin ne olduğunu öğrenip ilk karakter yaratma kaçırdığınızı indirebilir, dilerseniz de yeni çıkan kitaplara ve site yazarlarının makalelerine ulaşabilirsiniz. Uzunca bir süredir yayında olması nedeniyle bir hayli geniş bir arşiv sahibi olan FRPNET, kullanıcıların sohbet edip tartışmalara katılabilmesini sağlayan forumuyla da dikkat çekiyor.

Daha fazla beklemeyin ve FRPNET'in sitesine bir uğrayın. Kayıt işlemini gerçekleştirdikten sonra da LEVEL DVD'sinde yer alan FRPNET dergisine yol alın. Sizi bekleyen yepyeni dünyalar var... ■ Tuna Şentuna

Maceralı bir yolculuğa gir...

ŞİMDİ  
**BEDAVA**  
OYNA



# NosTale

NosTale! Olağan üstü bir dünya.





## Yeni bir online FPS arayanlara...

Türkçe dil desteğiyle Point Blank aramızda!

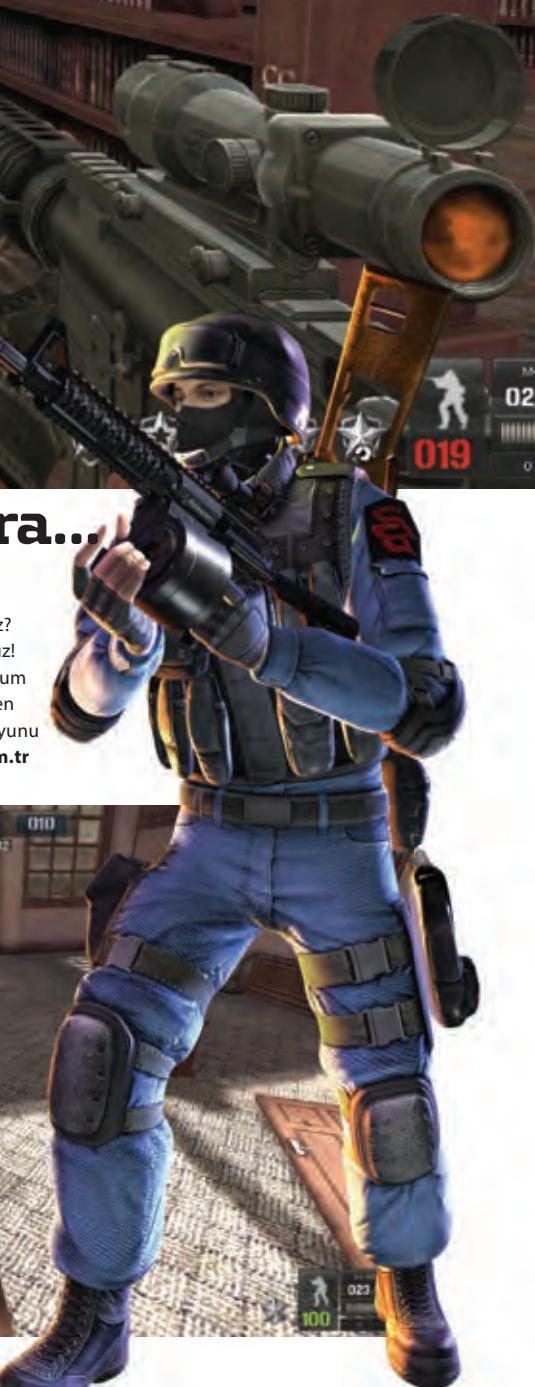
**Y**ıllarını Counter-Strike'a vermiş bir nesle sahibiz ve inanması güç ama hala saatlerini Counter-Strike'a harcamaya devam ediyor bu nesil. Peki Counter-Strike'tan sıklanın ve kendine alternatif oyunlar arayanlar ne yapacaklar? Tabii ki kendilerine yeni, aksiyon dolu ve hatta ücretsiz bir oyun arayacaklar. İşte bu arayışın bir sonucu olabilecek Point Blank var karşınızda. Hem ücretsiz, hem online, hem de Türkçe bir FPS oyunu Point Blank.

Güney Kore'de yer alan Zepetto adlı yapımcı tarafından geliştirilen oyun, ülkemize Nfinity Games tarafından getirildi ve oyundaki metinlerin büyük bir çoğunluğu da Türkçe'ye çevrildi. Bu sayede oyunun anlaşılmabilir olması sağlanırken oyun içi atmosferin korunması adına seslendirme de Türkçeleştirmeye gidildi.

Point Blank'te Free Rebels ve CT-Force olmak üzere iki takım var ve tabii ki iki takımın da maçları kazanmak için bir görevi var. Daha ilk dakikadan Counter-Strike'a oldukça benzer bir yapı sunan oyundaki iki tarafın da iki farklı karakteri (Free Rebels için Red Bulls ve Tarantula, CT-Force için Acid Pool ve Keen Eyes.) mevcut ve bunlardan birini seçerek mücadeleye başlıyoruz. Oyunda yer alan modlarda Deathmatch, Explosion, Destroy, Annihilation, Challenge.

Oyunu merak ettiniz ve denemek mi istiyorsunuz? Sizi kurulum dosyası indirme derdinden kurtarıyoruz! Bu ayki LEVEL DVD'de Point Blank'in açık beta kurulum dosyasına da yer verdik; böylece siz de oyunu hemen kurabilir ve açık beta için kayıt yaptırdıktan sonra oyunu test etmeye başlayabilirsiniz. [www.pointblank.com.tr](http://www.pointblank.com.tr)

■ Şefik Akkoş



# %100 TÜRKÇE! TÜRKİYE'DEN!

Savaş Kapında!  
Taraflını Seç! Savaşa Katıl!

Point Blank Türk oyunseverlerin  
FPS dünyasına yepyeni bir bakış açısı getiriyor.  
Dünyanın önde gelen ülkelerinde zirveye  
tırmanan Point Blank şimdi Türkiye'de!



# POINT BLANK

Savaşa Katılmaya Hazır Mısın?  
<http://www.pointblank.com.tr>



## LEVEL'dan herkese bol bol iksir!

Sword 2 hayranlarına Online Oyun müjdesi...

**S**izde Sword 2 oynuyor ya da oynamak istiyor musunuz? O halde her okurlarımıza ücretsiz olarak armağan ettiğimiz Online Oyun'un üçüncü sayfasını açın! Bu ay Online Oyun ile birlikte Sword 2 kodları dağıtıyoruz. Bu kodlar sayesinde oyunda oldukça işinize yarayacak eşyaları kısa sürede karakterinize kazandırabilirsiniz. Kodları nasıl kullanacağınızıza yine Online Oyun'un 10. sayfasından öğrenebilirsiniz.

[www.gamersfirst.com/sword2](http://www.gamersfirst.com/sword2) ■ Şefik Akkoç



## Anime ile MMORPG'yi birleştiren oyun

NosTale, sizi farklı bir dünyaya davet ediyor

**S**üana kadar denediginiz tüm MMORPG'leri tükettiniz ve şimdi farklı, renkli bir alternatif mi ariyorsunuz? O halde sizi NosTale'e davet ediyorum. Yıllar önce Ragnarok Online'ı ilk gördüğümde hissettim ki bana NosTale, anime tarzı gürselliği ve renkli grafikleriyle dikkat çekiyor. Tamamen ücretsiz olan ve Türk oyunculara Gameforge tarafından sunulan oyunda Maceracı, Kılıç Savaşçı, Okçu ve Büyücü olmak üzere dört karakterden birini seçerek serüvenimize

başlıyoruz. Bundan sonrasında tamamen sizin becerinize ve maceraci ruhunuza kalmış.

Peki NosTale'e nasıl başlayacaksınız? İşte bu konuda size yardım elimizi uzatıyor ve siz kurulum dosyasını internetten indirmeye derdin den kurtarıyoruz. Bu ayki LEVEL DVD'nin içinde NosTale'in kurulum dosyası yer alıyor. Böylece oyunu direkt olarak kurabilir, hemen kayıt işlemleri geçerek kendinize ücretsiz bir profil yaratabilir ve maceraya atabilirsiniz!

[www.nostale.web.tr](http://www.nostale.web.tr) ■ Şefik Akkoç



HİÇBİR  
ÜCRET  
ÖDEMEDEN  
SAVAŞ!



NEFES KESİCİ, TAKTİKSEL ONLINE AKSİYON RPG

LOCO

LAND OF CHAOS  
ONLINE

LOCO.ALAPLAYA.NET/LEVEL

# Tom Clancy's H.A.W.X. 2

## 3 Eylül

Uçuş simülasyonlarından uzak, kolay bir oynanışa sahip olan ilk oyuncunun bıraktığı olumlu izlenim, bir devam oyununu da kaçınılmaz kıldı.

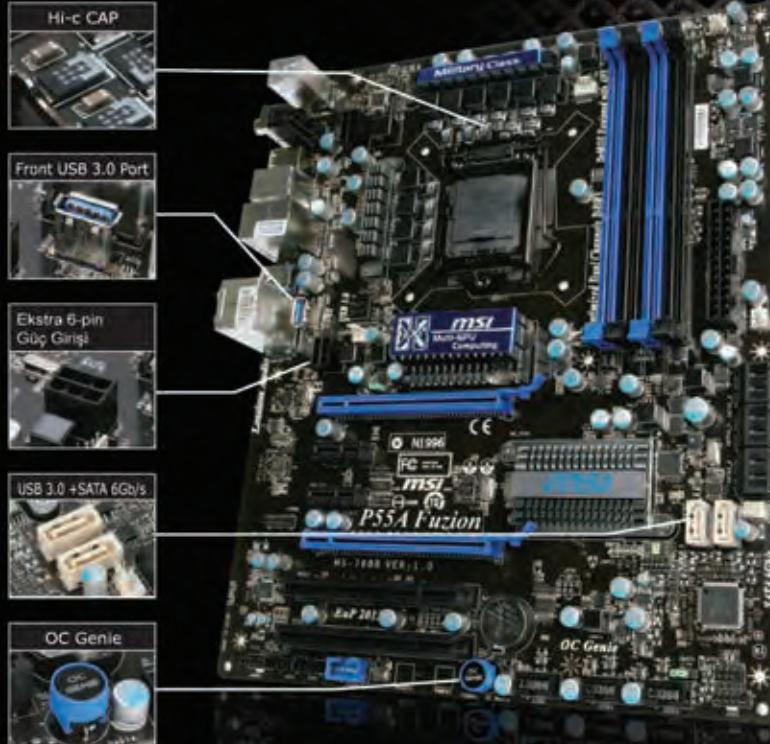
P.ZT.	SALI	ÇAR.	PER.	CUMA	CMT.	PZR.
30	31	1 - Prison Tycoon: Alcatraz [PC]	2	3	4	5
6	7 - Aion: Assault on Balaurea [PC] - Kingdom Hearts: Birth by Sleep [PSP] - Patrician IV [PC] - Spider-Man: SD [PS3, 360] - The Sims 3: Fast Lane Stuff [PC]	9 - R.U.S.E. [PC, PS3, 360]	10	11	12	
13	14 - Front Mission: Evolved [PC, PS3, 360] - Gladiator Begins [PSP] - Halo: Reach [360] - NHL 11 [PS3, 360] - Phantasy Star Portable 2 [PSP]	16 - Darksiders [PC]	17 - Magicka [PC] - Lost Horizon [PC] - Morphx [360] - UFC 2010: Undisputed [PS3, 360, PSP]	19		
20	21 - Castlevania: Lords of Shadow [PS3, 360] - F1 2010 [PC, PS3, 360] - Legend of the Guardians [PS3, 360] - Quantum Theory [PS3, 360] - Sid Meier's Civilization V [PC]	23	24 - Dead Rising 2 [PC, PS3, 360] - Arthur and The Revenge of Maltazard [PC, PS3]	26		
27	28 - FIFA 11 [PC, PS2, PS3, 360, PSP] - Guitar Hero: Warriors of Rock [PC, PS3, 360] - Lara Croft and the Guardian of Light [PC, PS3] - Tom Clancy's H.A.W.X. 2 [PC, PS3, 360]	30 - Final Fantasy XIV [PC, PS3]	1	2	3	

# msi

# FUZION

## Serisi

### EKRAN KARTLARINI FUZION İLE BİRLEŞTİRİN



**FUZION TECHNOLOGY**

**Performans 88%+**

**Fuzion N-Mode**

Geleneksel Tek ekran kartı

- N-Mode (NVIDIA+NVIDIA) ve A-Mode (ATI+ATI) ile SLI ve CrossFire'dan daha yüksek performans ölçekteme
- X-Mode desteği ile (NVIDIA+ATI) maksimum iki kart potansiyeli
- Gerçek PCI-E Gen2 x16 destekli

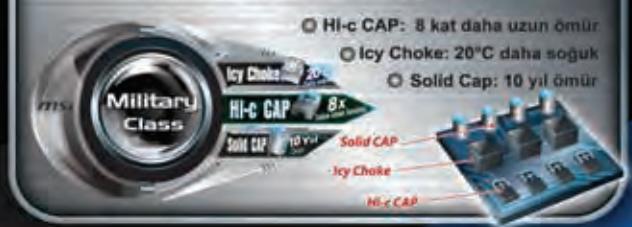
#### P55A FUZION



#### B70A FUZION



#### Askeri Sınıf Bileşenler



Intel® 5 Serisi Yongaseti Allesi



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



# LEVEL ONLINE

**HABER**  
**DOSYA**  
**İLK BAKIŞ**

**İNCELEME**  
**REHBER**  
**VİDEO**  
**FORUM**  
ve fazlası...

---

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

Her gün güncelleniyor

# İlk Bakış

Bir kez daha gökyüzünü fethedeceğiz!

**i**lk Tom Clancy's H.A.W.X. oyununu oynadınız mı? Uçak kullanmak isteyip de simülasyonlar yüzünden hayalini bir türlü gerçekleştiremeyenlere ilaç olmuştu tam anlamıyla. Üstelik oyuna gökyüzünde başlıyor ve bu sayede inip kalkma derdinden kurtuluyorduk. Oyun beklenenin üstünde ilgi görünce yapımcılar da boş durmadı ve

devam oyununu geliştirmeye başladılar. Oyundan en son detaylar ilerleyen sayfalarda...

Zombilere doymayanlar için Dead Rising 2, dövüş oyunlarının tutkuların için Street Fighter X Tekken, seriden vazgeçemeyenler için Pro Evolution Soccer 2011 ve yeni ek paket The Sims 3: Late Night ilk bakışları da bu sayfalarda.



## Tom Clancy's H.A.W.X. 2

Ubisoft'un gökyüzünü fethetmek isteyenlere kolaylık sağladığı ilk oyunu oldukça tutunca devam oyunu da kaçınılmaz oldu tabii ki.

36



30

### Dead Rising 2

Zombilerle mücadele etmekten bıkmayanların yeni gözdesi Dead Rising 2'yi test ettik ve gördüklerimizi bir bir size aktardık.



32

### Street Fighter X Tekken

İki ayrı dünyadan en sağlam dövüşcüler, bu kez aynı ortama dalış yapıyor ve acımasızca birbirlerine dalıyorlar.



38

### Pro Evolution Soccer 2011

Geçen ay FIFA 11'i, bu ay da Pro Evolution Soccer 2011'i test ettik ve şimdiden galibi ilan etmeye çok yaklaştık ne yalan söyleyelim.

### Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonınızı düşürüyor, hangisi çıkarıyor...

Tansiyon Ölçer  
ÇOK DÜŞÜK

Tansiyon Ölçer  
DÜŞÜK

Tansiyon Ölçer  
NORMAL

Tansiyon Ölçer  
YÜKSEK

Tansiyon Ölçer  
ÇOK YÜKSEK

**Yapım** Blue Castle Games **Dağıtım** Capcom **Tür** Arcade **Platform** PC, PS3, Xbox 360

**Çıkış Tarihi** 24 Eylül 2010 **Web** www.deadrising-2.com

## Dead Rising 2

Zombiler geldi geleli, böyle zulüm görmedi arkadaş!

### Seviye Atlama

PP puanı artık seviyeniz artırıyor. Seviyeniz artırınca da Chuck'un özelliklerini arttırmı (Objeleri uzağa fırlatma, objelerin dayanıklılığı, canınızı arttırma, hızlı hareket etme vs) yeni özellikler kazanabiliyorsunuz. Yeni özelliklere de en güzel örnek ayak tabanı ile okkali bir uçan tekme atmayı öğrenmek olabilir.

“Zombi” denen garibanlar tarih sahnesine çıktı çıkalı Capcom'dan gördükleri eziyeti başka hiçbir firmadan görmediler sevgili, çevreci, “girinpiisçi” okur. Zaten şu topal garibanlar hayatın sille yiyp ölmeye şansızlığı yaşamamışlar gibi bir de türlü oyun ile karşılarına çıkıp, iki dua okuyup selvi ağacı altı bir mezar kazmak yerine onları tekrar öldürmek için silah kuşanıyoruz. Fakat oyunun sadece test sürümünü oynamama rağmen, en ucuk fikirlerinden bir kitap yazsanız bile Dead Rising 2'de kullanacağınız zombi kıyma tekniklerini aklınıza getiremezsiniz. Test sürümünde bu kadar combo, silah ve eşya gördükten sonra oyunun tam sürümünde; yani geri kalanında neler neler olur hayal edemiyorum.

Şaka bir yana oyunu oynarken zombilere acımadım değil. Çünkü Vegas felaketi yaşadıktan ve kumarhanenin başkentinde taş üstünde taş kalmadıktan sonra Fortune City adında başka bir kumarhane şehri kurulmuş. Kahramanımız Chuck ise karısını kaybettikten sonra dünyalar tatlısı kızı ile (Çok duygusal oldum ben.) bu şehirdeki Terror in Reality programına katılarak hayatını devam ettirmeye çalışıyor. Bu televizyon programında cocaman bir arenaya bir yandan salıyorlar zombileri, diğer yandan da salıyorlar motorlarına elektrikli testere takmış Chuck gibi yarışçıları... Gerisini tahmin edersiniz en fazla zombiyi kyanı birinci oluyor. Tabii ki işler yolunda gitmemeli ki bir felaket yaşansın. Yarışma için kapalı tutulan zombiler bir şekilde kaçıyor ve Fortune City'de ne kadar insan varsa artık ayak sürüyen, "Haaaaağyyy beyiiiiin" diye dolaşan tipler dönüyor.

### Bir şehir dolusu zombi! On bin milyon zombicik!

Kızımız Vegas felaketinde isırılmış olduğundan dolayı da Zombrex adında bir ilaçı her gün kullanması gereklidir. Bütün bu acı gerçekleri sırtımıza yüklenerek oyuna başlıyoruz. Oyunda bulunduğumuz gizli sigınaktan Fortune City'e geçerek devam ediyoruz. Dışarı çıkmamızın en önemli nedeni kızımıza Zombrex denilen ilaç bulabilmemiz. Çünkü askeri birlilikler bu bölgeye yetmiş iki saat içinde müdahale edecekleri için üç gün boyunca bu tatlı bacaksızın yaşamasını sağlamalıyız. Zombrex'de kolay bulunmamayı ve çok pahalı bir ilaç olduğu için işimiz çok zor. Bununla beraber Fortune City Plaza'sında ve sokaklarında dolaşırken birçok insanla



tanışacağız. Bazılarının yerlerini de Stacey (CURE adında zombilerin yarılarında öldürülmesine karşı çıkan bir gruba üye.) adındaki kız, şehirdeki kameraları kontrol ederek bize telefon ile bildiriyor.

### Zombilerin Doğası: Nasıl hareket eder, nasıl beslenirler?

Büyük bir kesimin halen neden hayran olduğunu anlamadığım Alacakaranlık serisinde vampirler nasıl geleneksel kalıpların dışında taşı ise zombi camiasında da bu akım 28. Gün, Rec (Aslında pek zombi denmez.) ve Left 4 Dead ile başlıdı diyebilirim. Bu filmler ve oyundaki "zombi" denen mahlukatlar o kadar hızlı koşuyorlar ki gören engelsiz yüz metre yarı kazanmaya çalışıklarını sanabildi. (Ya da Süreyya Ayhan bütün milli takımı beraber zombi olmuş zannedebildi.) (Hayal gücün bugün beni benden aldı. - Elif) Şansımıza Dead Rising 2'de zombiler geleneklere, göreneklere sadık kalmışlar; tipişi tipi penguen gibi yavaşça yürüyorlar. Zaten L4D'deki gibi tazi edasında koşalar Chuck'un bir saniye bile şansı olmazdı.

Gezdiğiniz mekanlarda bir ordu büyülüğünde silme zombi olduğunu ve aralarından zar zor sıyrılarak geçmenizi sağlayan onların hantal olmaları. Aralarında bazıları ufak deparlar atmıyor değil fakat diğerleri gibi kolayca



■ Minik kızımız bu. O kadar tatlı çizmişler ki gereksindiği ilaç bulmayı artık kendinize bir görev biliip, bu görevden vazgeçemiyorsunuz.



olduklerinden sorun olmuyor. Onlara yakalanmanız için ya çok yakınlarından geçmeniz gereklili ya da olduğunuz yerde durmanız. Saldırdıklarında fareyi sağa sola hızla sallayarak onları üstünden atabilir, azalan canınızı ise sağda solda bulacağınız bin bir envai çeşit yemek ve içecek ile artırtılabilirsiniz.

#### Anı bir zombi istilasında kendinizi savunmanın 1001 yolu!

DR2'de yapabileceğiniz fantezinin haddi hesabı yok. Şöyle diyelim; Maintenance Room'un anahtarını aldiktan sonra çevrede gördüğünüz ve üzerinde minik İngiliz anahtarı çikan eşyaları bu odada bireştirebiliyorsunuz. Örneğin ilk silahımız olan civili sopa için gerekli malzemeler; yazın bir kenara: Bir kutu çivi ve bir adet vuru mu göçerten beysbol sopası. Peki "kombo silahı" denen bu icatlar ne işe yarıyor? Şu işe yarıyor; eğer normal silahlarla zombi öldürürseniz "PP" denen yani tecrübenizi gösteren puanı alamıyorsunuz. Zombileri ne kadar yaratıcı öldürürseniz ancak öyle PP alabiliyorsunuz. Misal; yanın söndürücü ile önce onları dondurup, sonra kafa göz girip un ufak edince PP kazanırsınız. Ya da civili beysbol sopası ile iki kat daha fazla PP kazanırsınız. Helen her silahta olan alternatif saldırı tipini kullanırsanız dört kat fazla PP alırsınız ama genelde bu

saldırı tipleri sizı savunmasız bırakır (fakat çok artistlik olurlar). Kendiniz kombo geliştirenseniz bu "Scratch Card" cinsine girer ve çok bonus vermez. Fakat keşfinizin "Combo Card"ını bulursanız o zaman tüm bonuslarınızı alırsınız. Kombo kartı bulmak için etrafı araştırmalı ya da seviye atlamanız.

Bulduğunuz dergileri okuyarak yeni özellikler kazanabilir (Kaya kullanmayı öğrenmek gibi.) ya da silahları daha etkili kullanabilirsiniz. (Silahların dayanıklılığını artırmak gibi.) Blender bulduğunuzda ise farklı yiyecekleri karıştırarak yen tatlar üretip, geçici olarak yeni özellikler kazanabilirsiniz. (Hızlı koşmak gibi.) Chuck eski bir motorcu olduğundan, oyunda motor bulunca bunu Maintenance Room'a götürüp, etrafına silahlar takabilirisiniz. (Elektrikli testere gibi.) Gördüğünüz gibi eşyalar ile farklı kombinasyonlar yaratıp, yeni silahlar yapmanın sayısız yolu var ve bu oyuna büyük eğlence katıyor.

Çok isterken başka bir oyuncunun oynadığı oyuna girip, zombi silsilesinin içinde hikayesini bitirmesine yardım edebilirisiniz. Keza sizin oyununuza da başkaları katılabiliyor fakat bunun için cep telefonunuza gelen çağrı kabul etmelisiniz. Başka bir multiplayer mod ise motorla zombi kesmece ki bunda da en iyilerin sıralandığı bir lig bille mevcut olacak.

Dead Rising 2 gördüğüm kadıyla çok eğlenceli bir oyun olmuş. Oynadığınız her an kızınıza ilaç bulmak için harcadığınız dakikaların akıp gittiğini bilmek stres artıracı... Tam sürümü çıktıığında kesinlikle oynayacağım oyunalar arasına ekledim.

■ Nurettin Tan



Tansiyon Ölçer

**YÜKSEK**



Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

**Yapım** Capcom **Dağıtım** Capcom **Tür** Dövüş Platform PS3, Xbox 360  
**Çıkış Tarihi** Belli değil **Web** [www.streetfighter.com](http://www.streetfighter.com)

## Street Fighter X Tekken

Bu çarpışma çok büyük olacak!

**B**ir tarafta Street Fighter, diğer tarafta Tekken... Oyun dünyasının "kavgacı" tarafına ait iki dev isim bunlar. Bu zamana kadar da rekabet halindeydi ama bundan sonra öyle olmayacağı. Her iki tarafta ait marginal karakterler bir arada göreceğiz bundan sonra. Street Fighter x Tekken, oyun dünyasının kalbine bomba gibi düşecek! ■ **Ertekin Bayındır**



Öncelikle bu asılız gibi görünen haberi sağlam temellere oturtalım. Gördüğünüz gibi, bir yanda Street Fighter'dan Ryu, diğer yanda da Tekken'den Kazuya duruyor. Yetmedi mi? O halde acilen ComicCon 2010 başlıklı videoları izlemeniz lazımdır.



Street Fighter efsanesinin temellerini atan sempatik insan Yoshinori Ono, ComicCon 2010 bünyesinde yer alan bir konferansta boy gösterdi bu yıl. O dakikadan sonra Super Street Fighter IV'le ilgili çarpıcı haberler art arda sıralanacaktır; fakat...



...fakat gösterinin tam ortasında sürpriz bir baskın gerçekleşti. Tekken serisiyle ün salan Katsuhiro Harada, kanyla ve canıyla oradaydı. Konferansa katılan davetlilerin her birinde de aynı surat ifadesi vardı: "N'oluyor yahu!"



Evet... Bir bit yeniğivardı bu işin içinde ve çok geçmeden tahmin edilen haber ortaya çıktı. Street Fighter x Tekken, resmen duyuruluyordu. Hatta ve hatta, oyuna ait muhteşem bir fragman, tüm ihtişamıyla izleyicilerin karşısındaydı.





### Kulak Pası

Oyunun müziki için ünlü isimlerle anlaşıldığı gündeme. İlk resmi trailer müziği 3OH!3 'dan Double Vision. Söylenenler arasında Hadouken! de yer alıyor.

**Yapım EA Dağıtım EA Türk Simülasyon Platform PC, Mac**  
**Çıkış Tarihi 26 Ekim 2010 Web** [www.thesims3.com](http://www.thesims3.com)

## The Sims 3: Late Night

Şehirde neler oluyor!

**B**ir Sims ek paketine daha "Hoş geldin" demeye hazır mısınız? Çılgınlar gibi hazırlısanız, çünkü yaz sıcaklarında Ambitions ile bütün yaz iş provası yapmaktan sıkıldınız, hissediyorum. Zaten hazır olmakta fayda var; üç - dört ayda bir ek paket çırcağını daha yenisini elinize aldiginizde biliyor olmanız gereklidir. The Sims bu; yıllarca böyle büyütüller bizi, alışmazsa ayıp. Ben de bu yazıyla en "alışmış" halime yazıyorum şu anda.

The Sims 3: Late Night ilk üç ek paket içinde en sevdiğiniz olmaya aday! Yine de Late Night ek paketi Ambitions zamanı çıkmalıydı diye düşünmeden duramıyorum, yazın doya doya eğlencenin doruklarına ulaşmaliydik; kişi nasıl olsa çalışır kariyer yapardık ama EA böyle demiş; bana çok laf düşmez bu durumda.

The Sims serisini önceden takip edenler için diyebilirim ki The Sims 3: Late Night ek paketi, The Sims 2'deki Nightlife, Superstar ve Hot Date ve

Apartment Life ek paketlerinin bir karışımı gibi olacak. Sim oluşturma ekranındaki ilk yenilik erkek ve bayan için kasların incelik - kalınlık ayarı ve bayanlar için göğüs ayarı. Her yeni ek pakette gelen yeni saç ve kıyafet tasarımlarından bahsetmemeye gerek yok. Yeni karakter özellikleri de menü de bizi karşılıyor; ilki "utangaçlık" ve diğeri ise "yıldız gibi davranışma".

Oyun menüsüne geçtığımızda ise yepyeni bir yerleşim bölgesi daha bizleri bekliyor olacak. Bu bölgedeki yeniliklere göz attığımızda, Simler'ımız için hazırlanan yeni apartmanlar



Tansiyon Ölçer  
**YÜKSEK**

"Mixologist" denilen meslek budur **efendim, elindeki de shaker. Çalkalıyor, karıştırıyor; içecek hazır!**



olacağı belirtiliyor ve bunlara çatı katları da ekleniyor. Yeni çatı katı yapma sistemi sayesinde artık Simler çatı katlarında da yaşayabilecekler. Ayrıca şekilli havuzlar yapabilmek için yeni bir havuz oluşturma sistemi de bulunacak. Şehirdeki yeni binalar ise gece kulüpleri ve barlar. Yeni binalar olur da yeni meslekler olmaz mı? Tabii ki olacak; barmenlik, oyunculuk ve mixologist. Buna türlü aşk şurupları karışımı yapan karışımcılık mesleği de denilebilir. (Denilebilir değil mi, demiş bulunduk bir kere.) Bu mesleklerde yetenek bölümünü gösteren bir sekme de bulunacak. Yeni yetenekler de geliyor; piyano, gitar, davul ve bas gitar üzerinde kendinizi geliştirebileceksiniz. Kurduğunuz müzik grubuya yeni arkadaş拉 veya şehirde müzik yapabileceksiniz. Şehirde ünlü olmanın da avantajları var; mesleğinizde başarılı biri seniz özel giriş alanı olan çatı katlarında, barlarda takılıp ünlü olmanın avantajlarını yaşayabilirsiniz. Ama bir kötü yanı da var bu durumun; paparazziler! Ünlü bir film yıldızı olduğunuzu düşünün; ya paparazziden kaçacaksınız ya da bütün hayatınızı deşifre edeceksiniz. "Film yıldızı" dedim ama yanlış anlaşılmamasın; The Sims 3: Late Night eklienti paketinde gerçek ünlüler olmayacak.

Aşk hayatı da hareketleniyor yeni ek paketle. Malum aktivite WooHoo'yu artık açık alanlarda da yapabileceğiz. Yeni hot tub'lar da geliyor. Apartmanların çatı katlarında romantik dakikalar için hazırlınlار arkadaşlar.

#### Onlar her yerde!

Ek paketin en büyük sürprizi ise vampirler olacak. Vampir furyasının The Sims dünyasındaki tasarımını ben de çok merak ediyorum açıklası. Şehirde gezerken bir vampir görmeniz olası ve onunla arkadaş olup kendisinden sizi vampire dönüştürmesini isteyebileceksiniz. Ama minik bir bilgi vermek istiyorum; bir vampirle bir Sim'in doğuracağı çocuk asla ikisinin bir kardeşi olmayacak. Ya Sims ya da vampir doğuracağınızı bilin. (Ben almayıyorum, teşekkürler.) Vampirler, ya insanların kanyila ya da kendi yetişirdikleri kan bitkileriyle beslenebilecekler. Vampirlerin enteresan özellikleri de bulunuyor. Bir kere ölümsüz değiller, ama gündüz uyudukları için Simler'den daha uzun yaşıyorlar. Gündüz ışığından ölmüyorlar fakat güç kaybediyorlar. Uyku mekanları ise tahmin ettiğiniz üzere tabut olmayacak. "Altar" adını verdikleri masamı büyük bir şeyin üstünde uyumayı tercih edeceklermiş. Oyunun vampirlerle ilgili kısmının oldukça eğlenceli olacağını düşünüyorum.

Yeni ek paket Late Night, World Adventures ve Ambitions'tan sonra severlerini oldukça mutlu edecek gibi görünüyor. Geleceğinizde vampirler; romantik aşklar, paparazziler ve büyük büyük binalar görüyorum. 26 Ekim'e kadar sabırla bekleyin; hepsi gerçek olacak.

#### ■ Ayça Zaman

# SIMSTR



## 8. Geleneksel Tasarım Yarışması

### Tasarım Yarışması

Bu yıl 8'si düzenlenen Tasarım Yarışması'nda, belirli çerçevesinde, The Sims 2 ve 3 ile yaratığınız evler ve simler ile yarışa katılın, bu heyecana ortak olabilirsiniz. İhtiyaçınız olan sadece The Sims ve biraz hayal gücü... Bu yıl yoresel ve tarihi temaların ağırlık kazandığı tasarım yarışmasına 15 Eylül'e kadar katılabilirsiniz. Detaylar için: [yarisma.simstr.com](http://yarisma.simstr.com)



## The Sims Medieval

EA'nın Ağustos ayında duyurduğu, Mart 2011'de çıkacak ve Orta Çağ'da geçecek olan The Sims Medieval; biraz RPG'yi, biraz The Sims 3'ü andıran özellikleri ile merak uyandırdı... "The Sims Stories serisinin RPG soslu The Sims 3 versiyonu" olarak tanımlanabilecek bu kısıtlı, bağımsız ancak bir o kadar da özgün yapıp hakkında The Sims oyuncularının tepkisi ise olumlu olduğu kadar temkinli de... Nitekim bu yazı kaleme alınırken, SimsTR'ın anketini cevaplayan oyuncuların %49'u oyunu kesin alacağını belirtirken, %42'si detayları beklemeyi tercih ediyor. Oyuncuların %9'u ise oyunun bu hali ile kendisine hitap etmeyeceğini düşünüyor.



## Download Yağmuru Sürüyor

SimsTR'in 10. yaşı şerefine geçtiğimiz ay yayına başlayan The Sims 3 kıyafet setleri oyuncuların ilgisini çekmeye devam ediyor. Üstelik tek seçeneğiniz kıyafetler değil; yeni mimari setler ve evler ile de oyununuza zenginleştirerek yenileyebilirsiniz. Tecrübeli SimsTR tasarımcılarının yanında yeni tasarımcıların da katkılarıyla hazırlanan bu ücretsiz indirebileceğiniz ekstra içerikler [indir.simstr.com](http://indir.simstr.com) adresinde sizin bekliyor.

Erdem İspir - [www.simstr.com](http://www.simstr.com)

## Jet Modelleri

HAWX 2 mace- ranız boyunca hayalinizdeki jet uçaklarının hemen hemen tümünün tadına bakma şansına sahip olacaksınız. A-10A Thunderbolt II, F-16 Fighting Falcon, F22 Raptor, F-35 Lightning II, Eurofighter Typhoon AV-8B Harrier II Plus gibi şaheserlerse bunardan sadece bazları.

**Yapım Ubisoft Dağıtım Ubisoft Tür** Arcade Uçuş / Aksiyon Platform PC, PS3, Xbox 360

**Çıkış Tarihi** 28 Eylül 2010 **Web** [hawxgame.ubi.com](http://hawxgame.ubi.com)

# Tom Clancy's H.A.W.X. 2

Gökyüzünde bir kez daha dans etmeye hazır mısınız?

**S**imülasyon... Aram pek iyi değildir benim bu kelimeyle çünkü oyunlarda gerçekçilik arayan tarafta değilim. Savaş uçaklarıyla da pek ilgili olduğum söylememez ama hem Tom Clancy adı geçtiği için, hem de sapına kadar arcade olduğu için merakımı uyandırmıştı HAWX. Evet... Simülasyon kulvarında yer almıştı HAWX çünkü bir savaş uçağının 200 füze taşıyabilmesi, oyunu direkt arcade tarafına işinliyordu ki zaten oyuncu simülasyon olmak gibi bir iddiası da yoktu. Buna rağmen HAWX'ı başına basan kesim, bir parça daha gerçekçilik aradı oyunu oynarken. En azından uçaklarını indirip kaldırıkmak istiyorlardı zira HAWX'ın bütün görevleri, direkt olarak kokpitin içinde başlıyordu ve yine orada sona eriyordu.

Ubisoft, büyük beğeni toplayan ilk oyunun devamını getirmek için çalışmalarla başladığı andan itibaren bu tarz talepleri göz önüne almış gibi görünüyor. HAWX 2'nin duyurusuyla birlikte oyunda yer alacak ayrıntılar göz dolduruyor. Bu

detayların en önemlisisi de tabii ki uçakların kalkış ve iniş hırsılarını yaşayabilecek olmamız. Yine bir simülasyon oyununu göre yüzeysel kalacak bu detay ama tekrar belirtmek gerekirse, HAWX 2'nin simülasyon olmak gibi bir iddiası yok. Oyunla ilgili ikinci bir detay da uçakların uçuş esnasında yakıt depolayabilmelerini içeriyor. Hem iniş ve kalkışlarda, hem de yakıt depolama esnasında bir mini oyun devreye girecek ve normalde profesyonellik gerektiren bu işlemleri, eğlenceli ve basit bir şekilde gerçekleştiriceğiz. Daha da ötesi, olaya biraz da olsa gerçekçilik unsuru eklenmiş olacak.

### Hava bu yahu, ak git!

Bütün bu detayların haricinde oyunun temel yapısı değişmeyecek. Yine ilk oyundaki can sıkıcı yapay zeka

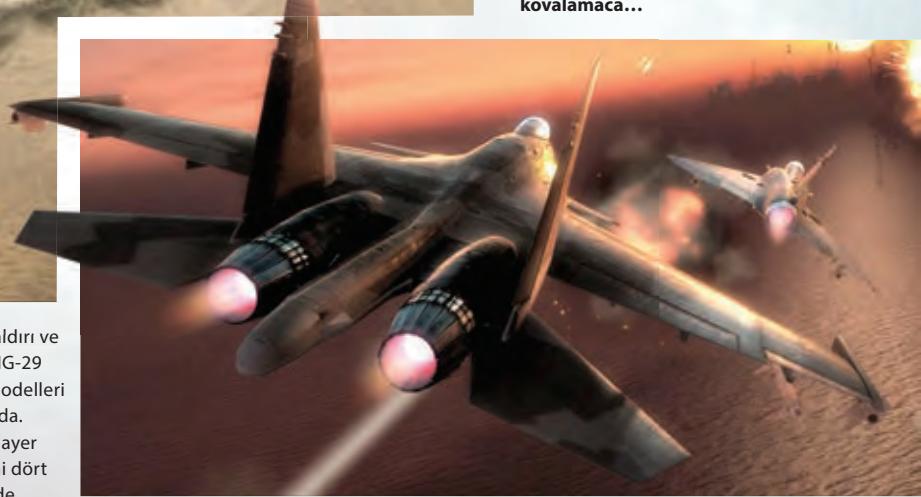


Tansiyon Ölçer

**YÜKSEK**



■ Gün batımına karşı MIG-21 kovalamaca...



kusurları da kapanacak ve düşman uçaklarını farklı saldırı ve savunma şekilleriyle bulacağız karşımızda. F-16 ve MIG-29 gibi birbirinden bağımsız fonksiyonlara sahip uçak modelleri arasındaki farkın ortaya çıkması da beklenenler arasında. HAWX 2'de ilk oyunda olduğu gibi yine çeşitli multiplayer modları da yer alacak ama bu sefer oyuncunun hikayesini dört kişilik kapasiteye kadar çökünen co-op lüksü eşliğinde oynayabileceğiz. Oyunun hikayesi de yine ilk oyunda olduğu gibi yüzeyel olmayacağı. Bu bağlamda henüz sığ bilgiler yer alsa da dünya çapında bir politik anlaşmazlık ve bu anlaşmazlığın sonucu olarak bir Rus üssünden kaçırılan nükleer silahlar söz konusu diyebiliriz.

Göründüğü üzere, kaba haliyle bile heyecan yaratıyor HAWX 2. En azından ilk oyunu oynayıp zevk alanların bu oyundan daha da fazla zevk alacakları aşkar. Uçak savaşlarından zevk alıyorsanız ve simülasyon yapısı size

ağır geliyorsa, tek adresiniz HAWX olacaktır yine. Bana bakmayın, çocukluğumda çamurdan yaptığım savaş uçaklarının ötesine geçemedim daha ben. Bu oyunu da yine bayılarak oynayacağımı sanıyorum ama bu durum, HAWX 2'nin şahane bir oyun olacağını gerçekçiğini değiştirmiyor.

- Yavru Kuş'tan merkeze, Yavru Kuş'tan merkeze! İniş için izin istiyorum, tamam!

- İki tur daha at Yavru Kuş! Pistte kedi kovalıyoruz şu anda, tamam!

#### ■ Ertekin Bayındır

## Dev Röportaj

## Sarah Kerrigan

**G**eçtiğimiz ayın en büyük olayı Starcraft II'nin piyasaya çıkışması oldu. Kısa sürede bağımlılık yaratan oyun LEVEL'da çok ciddi iş gücü kaybına yol açtı. Yazısını zamanında veren yazarlar yazlarını geciktirdi, yazlarını geç veren yazarlardan ise haber alınmadı. Biz de oyundan başımızı kaldırıbmıştık ilk firsatta Starcraft'in efsanevi karakteri Sarah Kerrigan'ın kapısını bir röportaj yapabilmek umuduyla çaldık...

**LEVEL:** Merhaba... Sarah... Orada misin?

**Sarah Kerrigan:** Hem de uzun zamandır...

**L:** Oy... Tam da arkamızdaymışsun, kalbimize iniyordu valla.

**SK:** Sizi Terranlılar mı gönderdi?

**L:** Yok ablacım. Bizi Fırat gönderdi. Röportaj için şey etmişistik.

**SK:** Ne röportaj?

**L:** Ya Türkiye'de çok seviliyorsunuz, Starcraft II'nin çıkışıyla beraber ilgi daha da arttı. Biz de bir röportaj yapalım, sizi Türkiye'deki oyun severlere daha yakından tanıtmak istedik. Bir de Şefik rica etti, hani sakıncası yoksa bir imza istedi.

**SK:** Öyle desenize, bıçağı takıcıyıordum neredeyse. Gelin oturun söyle. Çay söyleyeyim mi?

**L:** Yok ablacım çok çay içtik beklerken, zahmet etme sen. Fakat sen gene de hani o bıçağı boyumuzdan çekebilirsen çok makbule geçer. Şimdi elin kayacak, bir sakatlık çıkacak...

**SK:** Ya kusura bakmayın alışkanlık. Bizim işte gardını

indirirsen ölüveriyorsun.

**L:** Heh, doğrudur valla. Hani bu boğazaavicon dayamak dışında doğruyu söylemek gerekirse sen baya bir insan canlısıymışın. Hani seni bütün Starcraft boyunca takip ettiğim, özellikle Queen of Blades'de biraz daha ürkütücü gibiydin.

**SK:** Yok canım, onlar hep Terranlar'ın abartması. Bir savaçının yapmasını gerekenleri yaptım sadece.

**L:** Biz de böyle savaş muhabiri gibi zırhlar filan kuşanıp geldik ama gerek yokmuş demek ki...

**SK:** Yok yok, kesinlikle yok. Siz çirkartin o zırhları, kaskları... Başına saygımız sonsuz.

**L:** Ne güzel ya, koskoca Kerrigan'la oturup korkmadan iki laf edebileceğiz. Aslında Fırat bizi buraya röportaja yollayınca epey korkmuştu. Hani "Başımıza iş gelmesin" dedik ama korkacak bir şey yokmuş meğer. Çay hala varsa alayım ben ablacım ya, açık bir tane.

**SK:** Ne demek, al bakalım. Fırat'la eskiden tanışırız. Onunla iş birliği yaptığımı söyleyebilirim aslında.

**L:** Hadi ya? Bak bunu bilmiyordum. Nasıl iş birliği yani?

**SK:** Nasıl söylesem... Hmm... Ona sorun çirkartan bazı yazarlarla ilgili olarak gerektiğinde ona iyi ilişik yaptırmayı söyleyebilirim mesela.

**L:** Sorun çirkartan yazarlar derken?

**SK:** Yani yazısını geç veren, teslim tarihi geçip dergiyi bekleyen yazarlar mesela. Her ayın planı programı belli.

Bir yazar yüzünden tüm dergi bekleyince sınırlenebiliyor Fırat bazen. Elif de öyle. Elif daha da eski arkadaşımızdır. İlk Zerg'e dönüştüğümde bünye kaldırmadı, çok desteğini görmüşüm Elif'in. O yüzden böyle bir ricaları olduğunda asla kirmam ikisini...

**L:** "Geç veren, dergiyi bekleten yazarlar" diyorsun... Hani böyle en son güne kadar bekletenler gibi mi?

**SK:** Evet... Aynı senin gibi...

**L:** Çayımızı içtik, sohbetimizi ettik. Biz daha fazla rahatsız etmemiyim o zaman. Kalkalım diyeceğim ama sen gene bıçağı çektin... Sarah Abla, yapma etme. Ya ev taşıyorduk o yüzden gectikti yazılar. Yapma etme gözünü seveyim.

**SK:** Sen bir yanış bakalım söyle; bakalım bir daha yazı geciktiriyor musun... İşte Şefik'in istediği imza, sırtına atıyorum, Şefik istediğiinde bakar.

**L:** Güzel ablacım kağıt vardi... Ona atsan imzayı? Aahhh... Valla geciktirmeyeceğim bir daha yazı abla yapma... Ahhh...

(Ahlar vahalar arasında bir röportaj yine acı ve gözyaşı ile sona erken fonda Fırat'ın ve Elif'in kahkahaları birbirine karışır.) ■ Ümit Öncel





TEST  
ETTİK



**Yapım Konami Dağıtım Konami** **Türk Spor Platform** PC, PS2, PS3, Xbox 360, PSP

**Çıkış Tarihi** 8 Ekim 2010 **Web** [www.konami-pes2011.com](http://www.konami-pes2011.com)

## Pro Evolution Soccer 2011

Radikal değişim ardından gelenler...

**G**eri sayılm sonda ermek üzere ve bu ayın sonunda piyasaya sürülecek olan FIFA 11'in tek rakibi Pro Evolution Soccer 2011 de 8 Ekim'de raflardaki yerini alacak. Peki tüm bu rekabetin ve geçen yılki mağlubiyetin Konami'ye, dolayısıyla PES serisine etkileri ne oldu dersiniz? Ağustos sayısı için FIFA 11'in test versiyonu elime geçtiğinde oyundaki değişiklikleri ve iyileştirmeleri net olarak fark etmiştim. Bu aysa PES 2011'in test versiyonu geçti elime ve son yıllarda düşüşte olan serinin ayaga kalkıp kalkamayacağını kendi gözlerimle görmek istedim. Sonuç?

Oyunu açar açmaz maç motorunu ve oyunun mekanığının nasıl olacağını gözlemlemek istedim ama bir anda şaşırıp kaldım. Neden mi? Çünkü

oyuna Türkçe dil desteği getirilmiş! Geçen ay LEVEL Online'dan duyurduğumuz üzere Konami, PES'in ülkemizde de popüler olduğunu duymuş olacak ki yeni oyunun dil seçenekleri arasında Türkçe'yi eklemiş. Ne var ki bu destek, en azından elimizdeki test versiyonu itibarıyle sadece metinlere yansımış ve spiker konusunda herhangi bir gelişme yok. Öte yandan çeviri konusunda "yenilik" olunduğu anında göze çarpıyor; çünkü bazı çeviriler anlamayı zorlaştırdığı gibi, zaten yıllardır oyunun İngilizce terimlerine alışık olan oyuncuları bir hayli zorlayacak bir durum olmuş ortaya. Aranızdan kaç kişi bir futbol oyununu oynarken İngilizce yüzünden zorluk çekti? Tabii ki bu Türkçe dil desteği, ülkemiz oyun piyasası açısından önemli bir hamle ama hem çevirinin yeterli seviyede olmadığı, hem de alışılmış anlamakta zorluk çıkarması açısından beni memnun etmedi. Yine de sifir dil desteği yüzünden oyunun tercih edilme oranı ▶



### Komedî

FIFA serisinin çok uzun yıllar önce geride bıraktığı "komedi" materyalleri, Pro Evolution Soccer serisinde zenginleşerek devam ediyor. Sahada böyle bir topun (!) arkasından koşmak ister misiniz?

► bir hayli artacaktır, buna eminim.

Kültürel şoku atlatır atlatmaz, modları da pas geçerek bir maç açım ve oyunun mekanlığını test etmeye başladım. Konami'nin oyun için vaat ettikleri arasında 360 derece pas ve fiziksel mücadele dikkat çekiyordu. Ben de ilk testlerimi paslaşma ve fiziksel mücadele üzerine gerçekleştirdim ama oyuncuların top sürüşleri, bu test sürecini sekteye uğrattı. Bir önceki oyunla seride eklenen 360 derece dolaşım sistemi, adeta törpülenmiş ve bu nedenle oyuncular sadece sezik yöne dönenmiş gibi hareket ediyorlar. Haliyle 360 derecenin vermesi gereken hassasiyet ilk saniyeden itibaren ortadan kalkıyor ve bir sonraki aşamaya, yani pas vermeye geçişte rahatsızlık veriyor. Paslarda 360 derece serbestlik sağlanmak istenmiş ama %100 başarı sağlandığını söyleyemem. Paslara verilecek güç özgürlüğü vaadi konusunda da %100 başarı sağlanamamış ne yazık ki ve güç göstergesinin dolum hassasiyeti, verilen paslara aynı oranda yansımıyor. (Burada bir parantez açıp göstergelerin tasarımları felaket olduğunu söylemeden edemeyeceğim.) Bir süre sonra paslara alıştım ya da bir şekilde bu problemi aştım ama bu kez de 360 derece fiziksel mücadele konusunda "estetik" problemi olduğunu gördüm. Evet, PES 2011'de gerçekten bir fiziksel mücadele var ama oyuncuların birbirleriyle etkileşimleri sırasında ortaya çıkan sahneler, birbirile mucadele eden

futbolculardan çok birbirine çarpan lobutların görüntüsünü akla getiriyor. Zaman zaman topun arada sıkışması ya da tam tersine bir anda rastgele bir yöne fırlaması da bir diğer problem.

İddialı iki başlığın yarattığı hayal kırıklığından sonra oyunun pozitif yönlerini alayım araya. Öncelikle PES 2011'deki kaleciler muazzam performans sergiliyorlar. Uzaktan şutların kaleyi bulma oranı zaten düşük ama bulanlar da kaleciye takılıyor, karşı karşıya pozisyonlardaysa kaleciler aslan kesiliyor. Karşı karşıya ve baskın altındaki pozisyonlarda ağıları bulmak oldukça zor; üstelik baskın yokken bile forvet oyuncularının şut becerisi bir hayli zayıf kalabiliyor panterler karşısında. Oyunun bir diğer göz alıcı yanısıra animasyonlar. Özellikle katılım hareketlerindeki animasyonlar oldukça başarılı ve gerçekçi, maçın genelinde de gőze hoş geliyor. Zaman zaman futbolcuların tuhaf hareketler yapmasıyla görmezden gelinilebilir bir yere kadar.

Yeni oyunun oyunculara sunduğu bir diğer yenilik, aslında

### EDIT



Serinin yeni oyununda bir stadyum editörü de mevcut ve bu sayede hem tribünleri, hem de stadyumun dışındaki arka planı dilediğimiz gibi özelleştirebiliyor ve "tuhafta" detaylarla süslüyoruz. Örnek resimde de görceğiniz üzere tribünleri, çatıyi, hatta çatının altındaki bölümü dahi Shingo "Seabass" Takatsuka'nın muhteşem fotoğrafıyla donatmak ve bu sayede oyunu oynadığımız her an kendisini sevgiyle anmak mümkün.





■ İşte yaşanan ve Avrupa'yı terk eden yıldızların buluştuğu Copa Libertadores...



oyuna "arcade" havası katan ve "Bağlı Çalımlar" adı verilen çalım serisi özelliği. PES 2011'de birçok çalım hareketini uç uca ekleyebileceğimiz bir sistem var ve bu sistem sayesinde sağ stick'i kullanarak dört çalım hareketini üst üste sergileyebiliyoruz. Dövüş oyunlarındaki komboları anımsatan bu sistem, ilk başta kulağa bile hoş gelmeyip ama birçok oyuncu da sistemin hayranı olacaktır. Oyunun tanıtım videosundaki seri Messi çalımları gayet güzel görünüyor ama bunu maç içinde hayatı geçirmek hem zor, hem de gereksiz oluyor. Sistemin çalışma prensibi şıkkasız söyle: Önce sağ stick'in hangi yönüne hareket atamak istediğinizizi seçiyorsunuz, ardından birçok çalım hareketi arasında istediklerinizi sırasıyla listeye ekliyorsunuz. En fazla dört hareketin eklenebildiği seride, her hareket için yine sağ stick'in bir yönünü atamanız gerekiyor. Son olarak hazırladığınız sete bir isim vererek maç içinde setinizi kullanmaya başlayabilirsiniz. Bu seri hareketleri yapmak için maç içinde sağ stick'i sırasıyla sağa, sola, sağa, yukarı ve sola hareket ettirmek gibi bir dizi hamle yapmanız gerekiyor ki bu da bahsettiğim dövüş oyunları kombolarına benzer bir his yaşıtıyor oyuncuya. Ama bu bir futbol oyunu değil mi? Üstelik üst üste dört farklı çalmayı sadece beş hamleyle yapabilmek, FIFA'nın mevcut sistemiyle kıyaslanınca biraz kolay görünür ama bu sisteme de zamanlama bir hayli önemli.

PES 2011, lisans zenginleştirme atımlarına paralel olarak oyuna yeni bir turnuvalı, Copa Libertadores'i eklemiş. UEFA Şampiyonlar Ligi ve UEFA Avrupa Ligi gibi bizden turnuvalardan sıkılanlar, Güney Amerika kıtasının kulpler düzeyindeki en önemli turnuvasına adım atarak, yaşanılan Avrupa'dan ülkesine dönümüş yıldızların yer aldığı takımlarla yepyeni bir serüvene adım atabilirler. Konami'nin serisi bu oyuna birlikte eklediği ama test versiyonunda kapalı olan yeni bir modda Master

League Online. Adından da anlaşılacağı üzere Master League'in online versiyonu olan Master League Online, dünya üzerindeki diğer PES oyuncularıyla ortak bir serüvene girmemize olanak sağlayacak. Bu sayede sadece yapay zeka karşı değil, gerçek oyunculara karşı mücadele edebilecek, transfer sezonunda diğer oyuncularla pazarlık sonucu, hatta açık artırmaya usulü transfer yapabileceğiz. Özellikle transfer konusunda gerçekçi ve rekabetçi bir transfer piyasası olacağı kesin. Bu arada online ortamda acemilerle profesyonellerin birbirine denk gelmemesi için de bir sistem geliştirildiği açıklandı.

Sonuç şu ki test versiyonu, gelecek için pek umut vermedi bana. Animasyonların zaman zaman estetikten uzaklaşması, pas ve şut sisteminin oturmamış olması, üstüne bir de kontrollerin yeterince özgür değilmiş havası vermesi hayal kırıklığı yarattı bende. Oyuncu animasyonları genel olarak iyi, kaleciler gayet başarılı ve fikir olarak Master League Online dikkat çekici ama FIFA'nın yükselişi karşısında serinin -en azından bu versiyona bakarak- başarılı olması zor görünüyor. ■ **Şefik Akkoç**



■ İşte saçmalıkta son nokta! Oyuna ekstra olarak bu tip materyaller sokmak mümkün!

ÜMIT ÖNCEL

# AJAN SİMİT

GİZLİ DOSYALAR



Fotoğraf: Adem Başaran

## KAHİN - KAYIT: AS 791.902 PA-1542

TOP  
SECRET

Bu kayıtların asla gün ışığına çıkacağına dair bir inancım yok. Buna asla izin vermezler. Ama denemek zorundayım. Bu sayede belki de bir şeylerin değiştirebilirim. Çok küçük bir ihtimal ama hiçbir şey yapmamakta bu ufacık şansı denemek zorundayım.

Bir önceki kayıttı sizlere çocukluğuma dair ilk anımı anlatmıştım. O boş oda. Ne kadar sürdüğünden asla emin olamadığım o yolculuk. O homurtuya benzeyen ses. Nasıl başladığı- ni hatırlayamıyorum. Tek bildiğim, başladığı gibi ansızın sona erdiği. Tüm yolculuk boyunca en ufak bir hareket hissetmediğim oda, yine aynı şekilde en ufak bir sarsıntı olmadan, bir anda durdu. Durduğunu anlamak için bir harekete ihtiyacım yoktu. Yol boyu devam eden o homurtu yavaşça azaldı ve kesildi. Bu yolculuk boyunca ilk değişiklik olmuştu. Sesin azalarak tamamen kaybolması yerini büyük bir sessizliğe bıraktı.

Sese alışan küçük kulaklarım simdi bu sessizliğe alışmaya çalışıyordu. Sessizlik ağır, dev bir kaya gibi odanın ortasına çökmüştü sanki. **Ağırlığını hissedebiliyordum.** Tüm yol boyunca nefret ettiğim homurtu ortadan kalklığı anda ona ne kadar alışığımı fark ettim. Simdi ise bu yeni ve ani değişime ayak uydurmayla çalışıyordu. Ama ne kadar denersem deneyeyim sessizlik ağır basıyor, giderek acı verici ağırlığını daha çok hissettiriyordu.

Tam bu sırada arkamdan hafif bir ses duyдум. Korkuya arkamı döndüğümde, odanın o bölümünde bir geçit ya da bir kapının açılmış olduğunu gördüm. Orada bir kapı olmadığını emindim. Geçidin açıldığı duvarda bir kapılı oluşturulacak hiçbir şey olmadığını biliyordum. Yol boyunca tüm duvarları en ufak parçasına kadar incelemiş, dışarı çıkmama yarayabilecek ufak bir girişi veya çıkıştı aramıştım. Ama duvarlar dümdüzdü. Fakat simdi, o daha önce pürüzsüz olan duvarın tam ortasında, mükemmel bir dikdörtgen şeklinde bir kapı vardı. Kapının dışında ise karanlık...

Yol boyunca oda, kaynağını bir türlü bulamadığım bir ışık ile aydınlatılıyordu. Sonunda ışığın duvarların kendisinden geldiğine karar vermişim çünkü ortada hiçbir gölge yoktu. Bu etrafında boyutsuz bir aydınlatıcı yaratıyordu. Işığın şiddetini yol boyunca ne azalmış, ne de arttırmış. Fakat simdi ilk defa, sonsuzluk kadar uzun bir yolculuktan sonra ilk defa karanlık tam karşısında, dipsiz bir kuyu gibi uzanıyordu.

Her seye nasıls da alışmış olduğumu fark ettim. Sese, ışığa... Önce sessizlik beni rahatsız etmişti, simdiye karanlık. Sadece karanlığın göründüğü kapı beni dışarı davet edercesine açılmış, adeta sessiz cınmam için tek kurtarıcımı. Ama burada kalamazdım. Sonuçları ne olursa olsun o kapıdan geçip karanlığın içine adım atmanın gerektiğini hissediyordum.

**Önce tek bir adım attım kapıya doğru.** Bir duraklama ve sonra bir adım daha. Ben o karanlık boşluğu yaklaştıkça sanki beni içine çekiyordu. Bir adımın sonra durmamın imkansız olduğunu biliyordum. Küçük adımların büydü, kapıya yaklaştım. Ben yaklaştıktan sonra karanlık daha da büyödü. Hem giderek daha ürkütücü, hem de daha davetkar hale geliyordu.

Sonunda son adımı da attım. Beni karanlığın içine götürüren o son adımı. O adimin ne kadar çok şeye yol açacağı o zaman o küçük aklımla tahmin etmem mümkün değildi. Ama aradan buncu zaman geçtiken sonra bugün, o son adımı atmasaydım neler olacağını düşündürmeden edemiyorum. Belki bunların hiç biri yaşanmayış olacaktı. Belki sonrasında yaşanın onca şeyi bir tek adımı atmayarak önleyebilirdim. Eğer o adımı atmasaydım neler olabileceğini -veya olmayacağıni- kestirmek artık mümkün değil. Tek bildiğim şey o küçük adının çok fazla şeyi değiştirdiği. Sadece benim için değil, çok fazla insan için...

Hatta tüm galaksi için... Benim biraz kendini beğenmiş biri olduğunu düşünüyorum olmalısınız. Tüm bir galaksinin, onlarca gezegenin ve sayısız yıldızın kaderine tek bir canlinin yön vermesi fikri size ukalalık gibi geliyor olabilir. Ama eğer beni dinlemeye devam ederseniz hepşini anlatacağım. Sonunda bana hak vereceksiniz. Yaptığım hiçbir şeyden gurur duymuyorum ama hepşini anlatacağım. Onların kim olduklarını, diğer insanlara ne kadar benzediklerini fark ettiğim tüm gerçekleri anlatacağım. Onların kim olduklarını, diğer insanlara ne kadar benzediklerini ama aslında ne kadar farklı olduklarını anlatacağım. Eğer beceremiyorsanız onları diğerlerinin arasında ayırt edebileceğinizi ve hatta eğer şanlısanız onları nasıl yok edebileceğinizi bile söyleyeceğim.

Ama eğer niyetiniz buyusa, niyetiniz onları avlamaksa, sizi şimdiden uyarmak zorundayım. Bu asla eski yaşantınıza dönemeceğiniz anlamına geliyor. Eğer bu yola bir kez girerseniz artık asla rahat bir uyku demektir. Hatta kendinizi bile... Belki de başta kendinizi sevemeyeceksiniz ve artık hiç kimseyi sevmeyeceksiniz demektir. Artık asla kimseye güvenmeyeceksiniz ve artık hiçbir sevmeyeceksiniz demektir.

Ama ilkini yok ettiğinizde onun enerjisini hissettiğinizde buna delegeceğini göreceksiniz. Hiçbir şeyle karşılaşırılamayacak bir deneyim olduğunu kendiniz de görecəkiniz.

Ama simdi bu kaydı da durdurmak zorundayım. Çünkü bu kaydı yaptığımdan şüphelendiklerini hissediyorum. Artık beni eskisine göre daha sık kontrol ediyorlar. Bir seyler peşinde olduğumdan emin değiller ama şüpheleniyorlar. Son bir aydır ziyaretlerini sıklaştırırlar. İşte simdi yine geliyorlar. Onları her seyin yolunda olduğuna, hala onlara sadık olduğuma ve bana bir sonraki görevimi verdiklerinde onları hayal kırıklığına uğratmayacağımı ikna etmem gerekiyor.

Ondan sonra anlatmaya devam edeceğim. Tabii eğer hala hayatı olursam...







Videoları  
**LEVEL**  
DVD'de

# amescom

# Oyuna Doyduk!

# Diablo III

**Yapım Blizzard Dağıtım Blizzard Tür RPG  
Platform PC, Mac Çıkış Tarihi 2011**

**D**iablo III... Hakkında çok konuşuldu ve hala konuşuluyor; hatta gelecekte de konuşulmaya devam edecek. Konuya ilgili en son haber, Diablo III'ün çıkış tarihinin 2011 yılının ertelenmiş olmasıydı ve bu haberle birlikte bütün Diablo fanatikleri için derin bir iç geçirmekten başka çare yoktu. Durum böyle olunca, oyunun Gamescom 2010'da boy göstereceği haberi büyük bir heyecana yol açtı. Öyle ki hatırlı sayılır bir kesim, oyunun henüz açıklanmamış olan beşinci karakter sınıfı için nefesini tuttu. Ne yazık ki beklenen haber çıkmadı bu beş günlük süre içerisindeki BlizzCon 2010 gibi bir oluşum varken, böyle bir haberin Gamescom 2010'dan beklemek biraz saçmayıdi zaten. Ama en azından bir umuttu işte...

Her şeye rağmen Gamescom 2010'dan yine alınının akyila çıktı Diablo III. Oyunun yapımcı ekibinden Jay Wilson, dört gözle beklenen bu şaheserle ilgili çarpıcı bilgiler döktü ortaya. Diablo III maceramız boyunca bize eşlik edecek Artisan'lardan bahsedeceğiz şimdi. Smith, Jeveller ve Mystic olarak üç kategoriye ayrılacak Artisan tayıfları. Bu adamlarla aranızı sıcak tutarsanız, verdikleri görevleri yapar, taleplerini yerine getirirseniz, sizinle birlikte seyahat edecekler. Seyahat edecekler derken, sürekli yanınızda bulunmayacaklar. Sadece bulunduğunuz bölgenin sabit bir yerine konuşlanacaklar. Siz de vendor ihtiyacınızı bu adamlar vasıtıyla gidereceksiniz.

Sadece vendor olmayacağı tabii ki Artisan'lar. Smith,

size ağır zırhlar ve silahlar yapacak, bunlara gem takviyesi için slot'lar açacak ve tamircilik görevini üstlenecek. Jeveller, kolye ve yüzüklerinizden sorumlu olduğu kadar silahlarınıza ve zırhlarınıza takabileceğiniz gem'leri de sizin için hazırlayacak. Ayrıca takmış olduğunuz gem'leri, malzemeye zarar vermeden sökebilecek. Mystic ise staff ve wand gibi büyülü objelerinizde ilgilenecek. Ayrıca hafif zırhlar da yapabilecek ve hatta silahlarınıza ve zırhlarınıza çeşitli ekstra vasıflar (Enchanting olayı...) yükleyebilecek. Seviye atlama lüksüne de sahip olacak Artisan'lar ve bu durum, oyunca hem görsel, hem de fonksiyonel olarak yansıyacak.

Diablo III, serinin temel taşlarından sayılabilenek bazı fonksiyonları da ortadan kaldırıracak. Mesela, artik Town Portal kullanmak yok. Bu fonksiyon "Bir portal açıyorum, sıklısız kaçar giderim!" gibi ucuz takıtlere mahal vermeme için kaldırıldılarını belirtiyor Jay Wilson. Merak etmeyin, sık sık vendor'lara uğramak zorunda da kalmayacaksınız; çünkü envanterinizdeki gereksiz parçaları daha kullanışlı malzemelere dönüştürün bir yeteneğiniz olacak. Dolayısıyla Town Portal gibi bir lüks yerine waypoint noktalarını kullanacaksınız artık. Durum şimdilik kaba haliyle böyle. Bundan sonrasında gözü müzü Blizzcon 2010'a díkebiliriz. Diablo III'ün konsollara çıkma ihtimaliyle ilgili mevzuşa da hiç girmemeyelim; çünkü Blizzard'in hala böyle bir niyeti yok. - Ertekin





## Crysis 2

**Yapım Crytek Dağıtım Electronic Arts Tür FPS  
Platform PC, PS3, Xbox 360 Çıkış Tarihi 22 Mart 2011**

E3 2010'da bomba gibi patlayan Crysis 2, acaba Gamescom 2010'da nasıl boy gösterecekti? Bu çok önemli bir soruydu ki özellikle Türk FPS oyuncularının özel ilgi alanına giriyyordu Crysis 2. Bu sefer Cevat yerli yoktu görünürde. Onun yerini projenin ikinci öncü adamı, yani Nathan Camarillo almıştı ve Camarillo'nun ağzından dökülenlere bakılırsa, Crysis 2'nin multiplayer modları çıkacaktır piyasaya. Crysis 2 macerasının uzaylılar tarafından istila edilen New York'ta geçeceğini duymayan kalmamıştı diye düşünüyorum. O yüzden oyunun tek kişilik tarafını bir kenara bırakalım ve multiplayer tarafına odaklanalım isterseniz.

Crysis 2'de toplam altı tane multiplayer modu bulunacak. Gamescom 2010'a ise bunlardan sadece iki tanesi misafir olabildi. Team Instant Action, bildiğiniz deathmatch klişesinin Crysis 2 versiyonu. Tabii ki Nano Suit 2.0 gibi teknik detayların sağlayacağı avantajlar, bu modu klişe sınırlarının dışına çıkarabilir. Listedeki ikinci Multiplayer modu daha da bir ilginç. Alien Crash Site adını taşıyan bu modda iki takım bulunuyor. Haritanın rasgele bir bölgesine bir uzaylı gemisi tarafından kozalar bırakılıyor ve tabii ki bu kozalardan yine uzaylı yaratıklar çıkıyor. Amaç, önce o bölgeyi bu yaratıklardan temizlemek, sonra da diğer takıma karşı savunmak. Nasıl? Eğlenceli görünüyor mu?

Multiplayer modlarının yer alacağı haritalar da

birbirinden ilginç görünüyor. Mesela Rooftops Gardens, bir gökdelenin tepe noktasında yer alıyor. Impact ise iki gökdelenin çarpışması sonucu oluşmuş bir multiplayer haritası. Her maça başlamadan önce beş hazır karakter sınıfından birini seçiyorsunuz. Tabii ki kendi karakter sınıfınızı da yaratabiliyorsunuz. Nanosuit 2.0'ın çeviklik ve görünmezlik gibi özelliklerini bile karakterinizin yetenekleri arasına serpiştirebiliyorsunuz. Anlayacağınız, bütün bu detaylarla birlikte toplam 80 seviyeden oluşan uzun bir multiplayer macerası siz bekliyor. - Ertekin





## Dead Space 2

**Yapım EA Redwood Shores Dağıtım Electronic Arts Tür Korku / Aksiyon  
Platform PC, PS3, Xbox 360 Çıkış Tarihi 31 Mart 2011**

**D**ead Space 2, E3 2010'un hem Sony, hem de Electronic Arts konferanslarında yer alarak büyük ses getirmiştir. Harika bir demoyle izleyen herkesi koltuklarına civilemişti Steve Papoutsis. "Daha ne olabilir ki!" demişik hep beraber bu sunumun arkasından ama görünen o ki Electronic Arts, sadece ufak bir başlangıç yapmış. İlk oyunda, uzayın karanlık ve korkunç yüzüyle birebir yüzleşmiş olsak da olayın "uzay" tarafı, yerçekiminin iptal olduğu sahneler haricinde biraz da olsa yüzeyel kalmıştı. Dead Space 2'de ise, uzay boşluğunun iliklerimize kadar hissedeceğiz. Oyunun bir bölümünde The Sprawl'a güç sağlayan panelleri tekrar çalır hale getirmek için uzay boşluğununa açılacağız. Uzay boşlığında rahat hareket edebilmesi için Isaac'ın zırhına eklenmiş olan yeni özellikler sayesinde olacak

tabii ki bu.

Oyunda yer alacak bir diğer aksiyon ögesi de "HALO Jump" adını taşıyor. Isaac, bir fırlatma ünitesiyle uzay boşluğuna savruluyor ve o andan itibaren kontrol bize devrediliyor. Uzay boşlığında hızla ilerlerken, boşluğa düzensiz bir şekilde savrulmuş gemi enkazlarından kurtulmamız gerekiyor. (Olayı hayalinde canlandırmak için God of War 3'deki uçma ve düşme sahnelerini referans alabilirsiniz.) Olayın özü bu şekilde ama gerilim dolu bir müzik, uzay boşluğunun neden olduğu boğuk ses efektleri ve bunun gibi detaylar, aksiyonun dozajını kat kat artırıyor. Açıkçası, Gamescom 2010'a böyle bir içerikle katılan Dead Space 2, bu detaylarla birlikte benim gözümde bir kat daha büyüdü. Bu oyunu bekliyorsanız eğer, emin olun boşuna beklemiyorsunuz. - Ertekin





## Little Big Planet 2

Yapım Media Molecule Dağıtım Sony Computer Entertainment Tür Platform  
Platform PS3 Çıkış Tarihi 16 Kasım 2010

"On the Little Big Planet, you are a little sack person!" diyordu Stephen Pry'in masal kokan sesi. Ancak bu betimlemenin oldukça basit kaldığını fark ettik oyunun derinlerine indikçe. Bir platform oyunuydu Little Big Planet ve "Play, Create, Share" şeklinde basit bir felsefeyi temel alıyordu. Hala o dünyadan çıkmamış bir çok şanslı insan vardır ki ben de onlardan biriyim. Ama 16 Kasım itibarıyla Little Big Planet evreninin bir sonraki durağına uğrayacağız. Üstelik bu sefer söz konusu olan şey bir platform oyunu değil, "oyunlar için bir platform" olacak.

Nereden başlasam bilmiyorum. Little Big Planet 2, E3 2010'da yeterince adından söz ettirmiştir zaten. Gamescom 2010'a da o kadar çok detayla katıldı ki bu detayların hangi birinden bahsedeceğim konusunda kararsızım şu an. Ama bir yerden başlamak lazımlı mı? İlk etapta dikkat çeken şey, yeni oyunun hem grafiksel, hem de görsel anlamda ilerleme serif etmiş olması. İlk oyundaki tutunma hareketi, Little Big Planet 2'de yerini Graple Hook'a bırakıyor. Kancamızı kullanarak belirli noktalara tutunup sallanıyoruz. Olaya bir de sackboy'uza ziplatan platformlar girdiğinde enlemesine değil, boyamasına uzayan bölmelere de zemin hazırlamış oluyoruz. Sonrasıysa bildiğiniz üzere puan ve hediye balonuklarını toplamaktan ibaret.

Oyunun hikayesinde yer alacak bölgülerin hepsi birbirinden ilginç olacak gibi görünüyor. Mesela bir bölümde, Victoria'nın mutfağını istila eden kötü niyetli keklerle savaşıyoruz. Elimizde Creatonator diye bir silah var. Ortalığa yapışkan balonlar fırlatıyor bu alet. Bu balonculular, zâlim kekleri imha ettiği gibi çeşitli platform bulmacalarını da çözmemize yarıyor. Yolunuzu engelleyen bir mekanizmanın çarklarını yapışkan balonculularla sıkıştırabiliyorsunuz mesela. Bölülerin arasına yerleştirilmiş mini oyunlar da bir o kadar eğlenceli görünüyor. Örneğin, bir kişi kauçuktan yapılmış basketbol topuyla sayı yapmaya çalışırken, diğeri onu engellemeye çalışıyor.

Little Big Planet 2'nin "Create" tarafı, ilk oyuna nazaran kendini aşmış durumda arkadaşlar. Bu sefer yaratacağınız oyunculara hikayenizi anlatacak araya videolar eklemeniz bile mümkün. Üstelik kamera açılarından ışık ve gölgé efektlerine kadar bir yığın detay olacak seçenek listesinde. Daha da ötesi, artık yarattığınız oyunun müziğini bile besteleyebileceksiniz. Daha önce herhangi bir müzik kayıt programında MIDI yazılımlar yaptıysanız, bu konuda hiç zorlanmayacaksınız. Davul ritimlerinden gitar timalarına, piyano vuruşlarından keman seslerine kadar envai çeşitli enstrüman olacak elinizin altında. Lafın kısası, Little Big Planet 2'de yine oynayacak, yine yaratacak ve yine paylaşacağız. - Ertekin





## BioShock Infinite

**Yapım Irrational Games Dağıtım 2K Games Tür FPS  
Platform PC, PS3, Xbox 360 Çıkış Tarihi 2012**

Rapture şehrinin ne çok sevmiştik, değil mi? Steampunk havası, kasveti, karanlığı ve görselliğinin güzelliği FPS türüne bambaşka bir boyut getirmiştir. Oldukça farklı bir hayat söz konusu; denizin dibinde uçsuz bucaksız bir şehir kurulmuştur. Ama iki oyun boyunca Rapture'a öyle çok alışmıştık ki sıkılma noktasına gelmişti. Haliyle Irrational Games'ten sanat yönetmeni Ken Levine, yepeni Bioshock için bambaşka bir gizem ortaya sunmaları gerekliliğinin zamanı geldiğini açıkladı. "Absürt bir ortam ve karmaşa iki oyunda da bolca vardı. Fakat yeni oyun BioShock Infinite, adına bile baktığımızda bambaşka bir dünya sunacak" dedi.

Zor belki ama Rapture'a "Hoşça kal" demenin vakti gelmiş bulunuyor maalesef; yeni BioShock artık havada süzülüyor! Gökyüzüne inşa edilmiş "Columbia" isimli şehirde, gökyüzünde yaşıyor olacağız. Rapture'un klostrofobik ortamının yerinde yeller esiyor; insanlar daha insan canlısı, daha az rahatsız edici detaylar olacak ve en basitinden tertemiz, mis gibi hava var. Bütün o bildiğimiz Rapture detaylarını unutun yeni oyunda; bize Rapture hatırlatan Big Daddy'yi veya bolca suyu göremeyeceğiz fakat bolca politik mesaj taşıyan detaylar, posterler ve politik unsurlar BioShock formatından çok da uzaklaşmayacağımızın sinyallerini veriyor şimdiden. BioShock Infinite'te, De Witt isimli bir karakteri yöneteceğiz. 12 yıl boyunca Columbia'da mahsur kalmışlığını, bu ruh sağlığı olmayan şehirden kurtarmak için uğraşan, tuhaf giyimli ve enteresan bir karakter. Kızı Elizabeth ise başlıca yardımcımız olacak. Gamescom'daki sunumdan iki karakterin fonksiyonlarına

biraz değişti. Hem Elizabeth'in, hem de De Witt'in plazma bazlı süper güçleri olacak. Elizabeth'in yaratacağı bir hortumla düşmanın gücü azaltılırken, De Witt de yıldırımları sayesinde son noktayı koyacak.

"BioShock Infinite'de BioShock II'de olduğu gibi multiplayer modlar olacak mı?" Güzel soru. Irrational Games tarafından yapılan açıklamaya göre henüz bu alanda resmi bir çalışma yok. Ama oyunun 2012'de piyasada olacağını vurgulayan firma "Eğer gerekirse ve işe yarayacağına inanırsak multiplayer seçenekleri olabilir, neden olmasın?" diyerek multiplayer modlara sıcak baktığını da belirtti. Yine de daha iki sene varken bu konuda kesin bir şey söylemek için çok erken.

De Witt'in kızı Elizabeth'i kurtarmak için neler yapacağına merakla bekliyoruz. BioShock oldukça büyük bir değişim içinde; inkar etmenin anlamı yok fakat bambaşka bir kurguya da bizi hayatı uyarabilir. 2012 yılında gökyüzünde, yeni bir BioShock macerası için hazır olun. - Ayça





## Killzone 3

Yapım Guerilla Games Dağıtım Sony Computer Entertainment  
Tür FPS Platform PS3 Çıkış Tarihi Şubat 2011

**Ö**zellikle ikinci oyunuyla "Konsolda FPS olmaz!" diyenlere göz kirpiyordu Killzone serisi. Üstelik üçüncü oyunun yollarını gözlemek için sağlam bir bahaneydi bu. Kısa bir süre önce, E3 2010'un hemen öncesinde patlak vermişti bu haber hatırlarsanız. E3 2010'da ise yer yerinden oynamıştı. Oyunun 3D desteğini içereceği ve hatta Türkçe versiyonunun olacağı gibi haberlerle hevesimiz iyice arttı. GamesCom 2010 ise bu müthiş oyunun multiplayer tarafına ait iki önemli başlığı müjdeleyen kapıları aralıyordu.

Guerilla Games, FPS oyunlarındaki multiplayer anlayışını bir adım ileri taşımak için ilginç fikirler döküyor ortaya. Bu fikirlerden ilki, takım bazlı bir temel üzerine inşa edilmiş Operation modu. Bu mod, birden fazla bölümünden oluşuyor ve her bölüm öncesinde kısa bir videoyla taraflara görevleri anlatılıyor. Mesela ilk görevde taraflardan biri, belirli noktaları patlayıcı yerleştirilmek üzere dizayn edilmiş bir ambarı korumaya çalışıyor. Diğer taraf da tabii ki o noktalara patlayıcılar yerleştirmeye çalışıyor. Bir diğer multiplayer modu olan Guerilla Warfare ise Team Deathmatch mantığı üzerine kurulu. Bu modu kardeşlerinden ayıran yanişa söyle: Ölen oyuncuların tekrar oyuna dönüğü spawn noktaları takımlar tarafından ele geçirilebiliyor.

Multiplayer maçlarda oyunun teknik detayları da ortaya çıkıyor. İkinci oyunun hantallığından sıkılan oyuncular için müjdeli bir haber yer alıyor bu noktada. Evet, Modern Warfare'nın multiplayer maçları kadar olmasa da Killzone 2'nin multiplayer maçları, oldukça seri olacak. Hatta ve hatta Exoskeleton adlı robotlar ve Jetpack'ler de bu maçların birer parçası olacak. Oyunda yer alacak karakter sınıfları, Tactician, Infiltrator, Engineer, Marksman ve Field Magic olarak beş parçaya ayrılıyor. 45. seviyeye kadar çıkan ranking sistemiye yine detaylardan bir tanesi. - Ertekin





## Dragon Age II

**Yapım Bioware Dağıtım Electronic Arts Tür RPG  
Platform PC, PS3, Xbox 360 Çıkış Tarihi 8 Mart 2011**

Dragon Age 2 haberi, üzerinden çok zaman geçen San Diego ComicCon 2010'dan hemen önce baş göstermişti hatırlarsınız. Hatta bahsi geçen bu fuarda oyunun herkese açık bir demosuna bile yer verilmişti. Oradan kalan izlenimler, Dragon Age 2'nin ilk oyuna nazaran daha hızlı, daha kanlı ve daha sanatsal görünen bir oyun olacağı yönündeydi. Hatta kimileri abartarak bir hack&slash gördüğünü bile iddia etti ama neyse ki oyunun Gamescom 2010'daki sunumıyla birlikte konuya ilgili çerçeve biraz daha genişledi ve gerçekler ortaya dökülmeye başladı. Her şeyden önce şunu belirtmek lazım ki oyunun temel yapısı pek değişmeyecek. Elbette yeni bir çok şey göreceğiz bu konuda da ama olayın özü yine grubumuzu kontrol etmek ve karakterlerimizin yeteneklerini duruma göre Drakspawn (Evet, yine Darkspawn...) yaratıklarına boca etmek olacak; fakat...

Dragon Age 2'yi ilk oyundan farklı kilacak çok önemli noktalar var. Bunlardan bir tanesi, hikayenin işleniş biçimyle ilgili. "Hikaye içinde hikaye" şeklinde tuhaf bir tanımlama yapıyor Bioware bu konuda ve sonrasında perde arkasında bırakıyor. Oyunun hikayesini Hawke adında bir karakterle oynayacağız. Tabii ki karakterimizi dilediğimiz gibi şekillendireceğiz ama ismi illa ki Hawke olacak. Yeri gelmişken Hawke ile ilgili önemli bir detaya daha deyinelim ama sıkı durun; çünkü bomba bir haber bu. Dragon Age 2'de, ana karakterimiz, yani Hawke,

konusabilecek arkadaşlar. Dünyayı kurtaran bir Kahramanın ağızından tek kelime çıkmamasının ne kadar tuhaf olduğunu fark etmiş sonunda Bioware, neyse ki...

Hawke'a nasıl bir karakter yüklersek ses tonu ve davranışları da ona göre şekillenecek. Mesela, nazik bir karakter yaratırsanız ses tonunuz daha ince ve narin bir yapıda olacak. Su katılmamış bir psikopat yarattığınız zamansa sert ve agresif bir ses tonuna sahip olacaksınız tabii ki. Ollayın güzel yanı, kaba bir karakterle kaba bir diyalog cümlesi seçtiğiniz zaman, karakteriniz nazik davranışacak ama cümlesinin arasına iğneleyici laflar da yerleşecektir. Muhtemelen nazik bir karakterle kaba davranışmaya kalkınca da beceriksiz güç gösterileri çıkacaktır ortaya.

Oyunun seviye atlama sisteminde de önemli değişiklikler yapılıyor. İlk oyundan hatırlarsınız, seviye atladığınız zaman bir yetenek seçiyordunuz ve o yeteneği kademe kademe katlayabiliyordunuz. Yeni bir yetenek seçmek istediğinizde seçeceğiniz yeteneğin ilk seviyesinden başlamak zorundaydınız. Dragon Age 2'de bu durum biraz daha serbest bırakılacak. Mesela, bir yeteneğin ikinci aşamasından başka bir yeteneğe yatay geçiş yapabileceksiniz. Biraz karışık bir yapı, farkındam ama benim de anladığım ve anlatabildiğim kadar bu maalesef. Neyse ki tam sonucu 8 Mart 2011 tarihinden sonra kendi gözlerimiz görebileceğiz.

- Ertekin





## Batman: Arkham City

Yapım Rocksteady Studios Dağıtım : Warner Bros. Interactive Tür Aksiyon  
Platform PS3, Xbox 360 Çıkış Tarihi 2011'in dördüncü çeyreği

**B**atman: Arkham Asylum gibi bir oyun olur da bu oyunun devamı gelmez mi? Herhangi bir Batman haberini söz konusu olduğunda konuya az da olsa ilgisi olan herkes pür dikkat kesilir ama Batman dünyası karanlıktır ya hani, bu haber de uzun süre karanlıkta kalır. Batman: Arkham City'nin haberi de böyle oldu ki hala detaylar perde arkasında. Oyunun şimdiden kadar piyasaya çıkmış tek fragmanından neler türetildiğini neler. Gerçi, birçoğu sağlam temelliymi bunların ki Rocksteady Games, resmen ipucuyla doldurmuş bu fragmani. Gelin şimdî biz de bütün bu ipuçlarını bir araya getirelim ve bakanım Batman'ın yeni macerasında bizleri neler bekliyor.

Yeni oyunda Batman'ın bir yandaşı mı olacak? Böyle

bir sorunun cevabı olumlu olursa, Batman'ın yanında yer alacak karakterlerin sayısı sınırlı olur. Hatta en büyük tahmin de Robin olur ama Robin'e ait en ufak bir ip ucu bile yok elimizde. Onun yerine Catwoman var. Catwoman, Batman: Arkham City'de kesinlikle yer alacak ama ne şekilde yer alacağı meşhul. Öyle ki dost mu yoksa düşman mı olacağı bile belli değil henüz. Düşman demişken, bu tayfada yer alacak önemli isimler de gün ışığına çıkmış durumda. Joker'in ölümediğini ve tekrar karşımıza çıkacağını biliyorsunuzdur zaten. Eh, Joker olunca Hailey Queen'de kadroya giriyor haliyle. Bu ikilinin yanı sıra Two Face de yer alacak oyunda. Hatta ve hatta Penguin ve Mr. Freeze söylemlerini bile kulaktan kulağa dolaşıyor. - Ertekin



## LotRO: War in the North

Yapım Snowblind Studios Dağıtım Warner Bros. Interactive  
Tür Aksiyon Platform PC, PS3, Xbox 360 Çıkış Tarihi 2011

**L**ord of the Rings gibi kült bir esere sinema dünyası hakkını verdi ama oyun dünyası hala bu şahesere bir çocuk masalı muamelesi yapıyor. Biraz daha abartısal oyunun kutusundan lolipop çıkacak yanı, o derice.. Bir dəstan bu kadar mı yerde süründürülür yahu! Neyse... Konuğumuz yine ve yine bir Lord of the Rings oyunu. Bu sefer War in the North etiketi altında Orta Dünya'nın kuzey topraklarında dolaşacağız ve her zaman olduğu gibi yine Sauron'un pisliklerini temizleyeceğiz. Ama sanırım bu sefer biraz fazla kan dökülecek, yani ortam biraz daha vahşileşecik. War in the North'un GamesCom 2010 sunumu, oyunun vahşi ve kanlı tarafına yönelikliği yine ama bu sefer Human, Dwarf ve Elf karakterlerin oynanış ve yetenek açısından farkları da sergilendi. Mesela Human'la oynadığınız zaman doğadan bitki toplayıp sağlık iksirleri yapabileceksiniz. Dwarf'u tercih ettiğinizdeye kayaların arkasında yer alan gizli bölmeleri keşfedebileceksiniz. Üzerinden geçip bir kenara atacağımız bir oyun gibi duruyor War in the North ama bekleyip görelim bakanım.



## F.3.A.R.

**Yapım Day 1 Studios Dağıtım Warner Bros. Interactive Tür FPS Platform PC, PS3, Xbox 360 Çıkış Tarihi 2011'in ikinci çeyreği**

İma, Pexton Fettel ve Ponit Man... Bu sevimli ailenin hazır hikayesi oldu F.E.A.R. serisi. F.3.A.R'te de aynı hikayenin daha derin boyutlarına inilecek. F.E.A.R. 2'nin dokuz ay sonrasında konuk olacağız ve zaman zaman hikayenin geçmişine yolculuk yapacağız; hatta Pexton Fettel ve Point Man'ın çocukluk dönemlerine kadar ineceğiz. Üstelik bu sefer co-op avantajına da sahibiz ki aslında oyunun artık kabak tadı vermeye başlayan hikayesini kurtaracak bir detay bu. Bu zamana kadar F.3.A.R, böyle tanıtmıştı kendini. GamesCom 2010 itibarıyla da etkileyici bir fragman ve demo dahil oldu bu sürece. Aslında ne fragmanın, ne de demonun F.3.A.R ile ilgili yeni bir şeyden bahsettiği yok; fakat oyunun en büyük iddiası olan co-op tarafı, ziyadesiyle zevkli görünüyor. Point Man, zamanı yavaşlatma yeteneği haricinde bildiğiniz aksiyon adamı. Ancak olayın Pexton Fettel tarafı bambaşka. İşin içinde telepatik ve paranormal güçler var ve oyunun türler ürpertecik gibi görünen atmosferiyle birlikte önem kazanıyor bu detaylar. Ve Alma... Ondan bahsedip huzurumuzu kaçırımayalım şimdi isterkeniz. - Ertekin



## Fable 3

**Yapım Lionhead Studios Dağıtım Microsoft Game Studios Tür RPG Platform PC, Xbox 360 Çıkış Tarihi 26 Ekim 2010**

Fable serisinin ilk iki oyunu oynadıysanız, Fable 3'ü iştahla beklemeniz çok normal bir durum olur zira yiğinla eğlenceli bir araya getiren bir oyun bulmak çok zor bu zamanda. (Bizim zamanımızda...) Fable serisi, her oyunuyla birlikte bir miktar daha aştı kendini ve öyle görünüyor ki Fable 3 de seriyi zirveye taşıyacak. Şimdiye kadar böyle olacağı söylendi durdur ama bütün bu anlatılanlara canlı canlı şahit olmak GamesCom 2010'a nasip oldu. Oyunun geniş içerikli bir demosuna yer verildi GamesCom 2010'da ve edinilen izlenimler, şimdiye kadar söylenenlerin abartılmış şeyler olmadığını kanıtlıyordu.

Seçimler... Fable 3'ün temel taşlarından olacak seçim yapmak. Albion krali Logan'ın kardeşi rolünde olacağınız bu hikayede ve ilk seçimimiz, cinsiyetimizi belirleyeceğiz. Öyle ki bu seçim bile hikayenin gidişatını etkileyebileceğiz. Tavrılarımız, davranışlarımız, kılığımız, kıyafetimiz, kısacası her konuda seçim yapma şansına sahip olacağız. İnsanlarla ilişkilerimiz, artık sadece konuşmak üzerine olmayacağı onlara dokunabileceğiz, sarılabileceğiz ve hatta yeri geldiğinde öpebileceğiz bile. (Her önmüze geleni değil tabii ki.) Ve bir yerden sonra Logan'ı düşürüp tahtına oturacağız.

Olabildiğince geniş sınırlar sunacak Fable 3 bize ve bu sefer bu sınırları başkalarıyla paylaşılabileceğiz. Evet, co-op olayından bahsediyorum. Üstelik co-op arkadaşınızla aynı ekrana sıkışık kalmak zorunda da kalmayacağımız ama co-op mantığını korumak amacıyla bulunduğumuz bölgeyi arkadaşımız olmadan terk edemeyeceğiz. Daha da önemlisi... Evlenebileceğiz! Tamam, serinin yeni bir özelliği değil bu ama bu sefer Xbox Live üzerinden biriyle (Tabii ki bu kişinin karşı cinsten olması şart.) de evlenebilme imkanımız olacak. Gerçek hayatı aradığı mutluluğu yakalayanlara duyurulur. - Ertekin





## FIFA 11

Yapım EA Dağıtım EA Tür Spor Platform PC, PS3, Xbox 360  
Çıkış Tarihi 28 Eylül 2010

**O**nuncu yaşında olmak istediği yere geldi FIFA serisi ve on birinci yaşında da futbol oyunları tarihinde bir ilki gerçekleştirderek GamesCom 2010 üzerinden 11'e 11 maçların müjdesini verdi. Bu haber, kulağa bir yandan güzel, bir yandan da ürkütücü geliyor olsa gerek. Bakın, bir daha söyleyorum: "11'e 11 maçlar!" Bu ne demek oluyor? Kalecisinden defans oyuncusuna kadar her oyuncuya bir kişi yönlendirecek. Rakip yarı sahası tarafında pek problem yaşanmayacaktır; çünkü futbolculuk hayalinin yaradan fazlası o bölgede yer alır zaten. Defansif futbol, hatta kalecilik fikri devreye girdiğinde ortalık biraz karışacak gibi görünüyor dışarıdan bakıldığından ama söyle de bir gerçek var ki bu fikir amatör ellerle değil, tamamen profesyonel ellerle hazırlanıyor.

EA Sports, 90 dakika boyunca kale sınırları arasına sıkışarak oyundan sıkılmasınlar diye kalecilere çeşitli vasıflar yükleme kararı almış. Mesela, pozisyonun durumuna göre durmanız gereken en ideal nokta gösterilecek size. Hatta şut çekildikten sonra topun aldığı eğimden bile haberdar olacaksınız. Kalenizde yeller estiği zamanlar da olacak tabii ki. Böyle zamanlarda da kalecilerin "Call to Arms" özelliği devreye girecek. Sahayı daha geniş bir çerçeveye görebeksiniz bu özellikle birlikte. Bu görüş açısını kullanarak ve basit bir tuş kombinasyonu yardımıyla atağa kalkan takımınıza çeşitli taktiklerle destek vereceksiniz. Şimdi kendime sormak istiyorum, acaba sahanın neresini tercih ederdim diye... Kalecilik güzel olabilir yahu! - Ertekin



## inFAMOUS 2

Yapım Sucker Punch Dağıtım Sony Computer Entertainment  
Tür Aksiyon Platform PS3 Çıkış Tarihi 2011

**S**iğortası atmış Kahramanımız Cole McGrath'ı özlediniz mi? Sandbox tarzına yeni bir bakış açısı sunmuştu Infamous. Koca bir şehir, kaos, süper güçler, mutasyon geçirmiş yaratıklar ve alabildiğine aksiyon... Hepsi vardı Infamous'ta ve öyle görünüyor ki bütün bunlar yetmemiş; çünkü Sucker Punch, Cole'u yeni bir maceraya hazırlıyor. Infamous 2'nin E3 2010'a oyun içi görüntülerden oluşan şahane bir videoyla katıldığını hatırlıyorum. Cole'un yeni görüntüsü ve yeni yetenekleri herkesi büyülemiştir. İşte o videoonun oynanabilir bir versiyonu vardı Gamescom 2010'da. Üstelik bu lezzetli demonun tadına herkes bakabiliyordu. Peki ne gibi detaylar saklıydı o demoda?

Infamous 2'nin ilk dikkat çeken detayı, tabii ki grafikleri. New Orleans'dan esinlenerek tasarlanan New Marais, kaosun eşliğinde bekleyen canlı bir şehir olarak göz dolduruyor. Grafiklerle beraber fizikler de dikkat çekiyor tabii ki. Cole'ın yeni yetenekleri birlikte ortalık birbirine giriyor ki binalardan kopan ve havada uçuşan balkonlar bile var fizik detaylarının arasında. Sevgili Kahramanımız Cole da biraz değişmiş; hatta biraz değil, bayağı değişmiş. Sesи, tipi, hareketleri ve karakteristik yapısıyla başka biri gibi Cole. Üstelik sırtındaki beysbol sopasına benzeyen çift uçlu garip aleti kullanarak yakın dövüşlere de hakkını veriyor artık. Hatta demonun sonunda kendisini kovalayan bir helikoptere öyle bir karşılık veriyor ki... Bu sahneyi hakkını vererek anlatamam, kendi gözlerinizle görmeniz lazımdır. - Ertekin



## Medal of Honor

**Yapım EA Los Angeles Dağıtım Electronic Arts Tür FPS  
Platform PC, PS3, Xbox 360 Çıkış Tarihi 12 Ekim 2010**

Sımdıye kadar Medal of Honor'a ait bir çok video izledik ve ekran görüntüsü gördük ki bunların her biri Tier 1'in marifetlerini sergiliyordu bize. Kimi zaman sıcak çatışmalar oldu, kimi zaman da karanlık ve sessizlik hakimdi Afganistan'ın çorak topraklarında ama fark etmişsinizdir ki sımdıye kadar herkesin ayağı yere basıyordu, yanı bütün aksiyon karada geçiyordu. Medal of Honor'ın GamesCom 2010 etabında oyunun tamamen farklı bir bölümune yer verildi. "Gunfighters" adındaki bu bölüm, Tier 1 askerlerinin Apache helikopterlerini kullanarak Afgan toprakları üzerinde devriye gezmesini konu alıyordu kaba haliyle. Ancak detaylar söz konusu olduğunda oldukça ilginç ayrıntılar çıkıyordu ortaya.

Öncelikle Apache'mizi bir tanıyalım. Üç çeşit silah sunuyor bize bu savaş şaheseri. Klasik ağır makineli tüfeğin yanı sıra iki çeşit füzemiz var kullanabileğimiz. Burlardan bir tanesi, helikopterin ön panelinde bulunan füzeler ki saldırısında ağır makineli tüfeklerle beraber kullanıldıklarında oldukça etkililer. Hellfire füzeleri ise olmayınca bambaşka bir boyutu. Bu füzeler kullanmadan önce FPS bakiş açısına alınıyorsunuz. Hedef noktanızı belirliyorsunuz, hedefinize kilitleniyorsunuz ve teteje basıyorsunuz. Sonrasında olanlar malum... Oyunun Gamescom 2010 demosundan önce Hellfire füzeleriyle mağara girişlerine sotelenmiş Afgan askerleri imha edildi. Daha sonra yine Afgan militanlarının konuşlandıığı, kerpici evlerden oluşan küçük bir kasaba yerle bir edildi. Bütün bu aksiyona eşlik eden grafik kalitesi, patlama efektleri, telsiz sesleri ve bu gibi detaylarla birlikte yoğun bir savaş atmosferi sundu Medal of Honor; alkışı da hak etti doğrusu... - Ertekin

## Dungeon Siege 3

**Yapım Obsidian Entertainment Dağıtım Square Enix Tür RPG  
Platform PC, PS3, Xbox 360 Çıkış Tarihi Belli değil**

Dungeon Siege'le ilk tanışığım zamanlarda Personal Computer (PC) teknolojisiyle tanışmıştım ben. ("Yuh!" demek serbest.) Grafik kalitesi ve oldukça geniş oyun alanıyla beni bir hayli etkilemişti bu oyun ki o zaman bu özellikler kolay kolay bulunmuyordu. Yıllar sonra serinin ikinci oyunu çakageldi ama ilk oyundan etkilendiğim kadar etkilenmemiştüm; çünkü o tarza ait daha başarılı oyunlar vardı piyasada. Dungeon Siege'den hala umutluydum ama bir türlü üçüncü oyunun haberiley karşılaşmadım. Doğal olarak GamesCom 2010'un haberleri arasında Dungeon Siege 3 başlığını rastlayınca heyecan bastı beni birden.

Oyunun şu an için sadece birkaç ekran görüntüsü bulunuyor piyasada. GamesCom 2010 bünyesinde basına özel yapılan sunumu var bir de. Bu sunumdan edinilen izlenimler oldukça iddialı. Şöylede bir detay var ki oyunun dağıtımlığını üstlenen Square Enix'in ilk batı dünyasından çıkışlı oyunu olacak Dungeon Siege 3. Fallout: New Vegas ve Star Wars: Knights of the Old Republic gibi RPG devleriyle tanınan Obsidian Entertainment da oyunun yapımcısı konumunda. Firmanın çiçeği burnunda grafik motoru olan Onyx, ilk tecrübesini Dungeon Siege 3 üzerinde deniyor. Oyunun grafik performansına bakılırsa, adından çokça söz ettirecek bu grafik motoru. RPG kulvarına ne gibi yeniliklerle gelir ve görünürde Diablo 3 gibi bir dev varken ne kadar dikkat çeker, bilemiyor ama Dungeon Siege 3, ziyadesiyle kaliteli bir oyun olacak gibi görünüyor. - Ertekin

## Guild Wars 2

Yapım ArenaNet Dağıtım NCsoft Tür MMORPG  
Platform PC Çıkış Tarihi 2011

Eğer Guild Wars 2'nin hikayesi ve mekanikleri sağlam olursa, WoW'u alkışlar eşliğinde ve önünde bir kez daha saygıyla eğilerek terk edebilirim.

Karakter yaratma ekranıyla başlıyor her şey. Karakterim kadın mı olsun, yoksa erkek mi? Kaş gözü de söyle olsun... Tabii ki bir de karakter sınıfı seçmek lazımlı. Bunların hepsi var Guild Wars 2'de ama sadece devede kulak olarak kalyorlar. Karakterinizin kişilik yapısı, özgeçmişliği, halkın içinde nasıl bir sıfat sahip olacağı, hangi tannrıya inandığı... Bunlar sadece dikkatimi çeken detaylar. Üstelik laf olsun diye oluşturulmuş şeyler değeriler. Karakteriniz için belirleyeceğiniz her detay, maceranıza direkt olarak yansıyor ve hatta maceranız boyunca karşılaşacağınız ara videolarda bile bu detaylardan parçalara rastlıyorsunuz. Elbette bu, sadece bir başlangıç.

Oyunun grafiklerine deignumek istiyorum biraz da. Bu konuda da ilk izlenimim, Guild Wars 2'nin grafik anlamında yeni bir MMORPG kıvamında görünümeli. Bir MMORPG için asırı bir detay söz konusu. Kullanılan büyülerin yol açtığı görsel efektleri, ortam ve karakter kaplamaları animasyonları resmen birer estetik şaheser gibi duruyor. Her şeyden önemlisi, ayağı yere basan bir oyun olarak görünüyor Guild Wars 2. Tüm karakter sınıflarını birbirinden net olarak ayırt edebiliyorsunuz ve belki inanmayacaksınız ama, oyunun vuruş hissiyatı bile var. Üstelik dinamik bir savaş mantığı var oyunun. Yani kılıç saldırılardan veya ok atışları ve fireball gibi tehditlerden rahatlıkla kurtulabiliyorsunuz.

ArenaNet, Guild Wars 2'nin sosyal yapısını maksimum düzeyde tutmaya çalışıyor. Bunun anlaması şu: Oyuna başladığınızdan itibaren soysal olmak "zorunda" kalmayacaksınız; çünkü zaten direkt olarak sosyal bir ortamın içerisinde gireceksiniz. Yani sağlam bir görevi tamamlamak için grup oluşturmak yerine olay yerine gideceksiniz ve o görevle zaten uğraşmakta olanlara otomatik olarak katılacaksınız. Bu benim görevim, şu senin görevin yok! Dalaştığınız yaratıklar da o an orada bulunan oyuncuların sayısına göre otomatik olarak belirlenecek. Ve sıkı durun, sabit bir Healer'a ihtiyacınız olmayacak! Herkes bir parça Healer olabilecek; en azından düşen bir oyuncuya tekrar hayatı döndürebilecek. - Ertekin

## Kısa Kısa

- Microsoft'un yeni oyunacağı Kinect, 10 Kasım itibarıyla Avrupa'da satışa sunulacak. Kinect'in Avrupa fiyatı 129£, ABD fiyatı da 149\$ olarak gösteriliyor.
- Age of Empires Online geliyor! Ensemble Studios'tan bayrağı devralan Robot Entertainment, bu efsane oyunu online platforma taşımak için çalışıyor.
- Diablo 3 hala hazırlanıyor, Torchlight'in ikinci oyunu dileyiyor piyasaya. Torchlight 2, 2011'in ilkbahar aylarında piyasada olacak.
- Ubisoft'un sıra tabanlı RPG efsanesi Might & Magic serisine bir halka daha ekleniyor! 2011 yılı içerisinde piyasada olması beklenen Heroes of Might & Magic VI'nın serisi getireceği yenilikler merak konusu.
- Sony, Gamescom 2010 bünyesinde yer alan basın konferansında PlayStation 3'ün 160 GB ve 320 GB modellerini duyurdu. 160 GB modellerin satışa başlandı bile. 320 GB modeller için biraz daha sabretmek gerekiyor.
- Harry Potter and the Deathly Hallows geliyor! (Sevinsem mi üzülsem mi bilemedim şimdidi...) Oyunun Kinect destekli olacağını özellikle belirtmekte fayda var.
- Ratchet & Clank: All 4 One, seride co-op eğlencesini sunan ilk oyun olacak. Ratchet, Clank, Quark ve Dr. Nefarious... Oynanabilir karakterler oluyorlar kendileri. - "Resistance 3 geliyor!" demiş miydik?

- Michael Jackson Experience'da yer alacak şarkıları merak ediyor musunuz? Bad, Beat It, Billie Jean, Earth Song, The Girl Is Mine, Who Is It ve Workin' Day And Night, listedeki şarkıların sadece birkaçı...
- Portal 2'nin piyasa çıkış tarihi 9 Şubat 2011 olarak belirlendi. Ölme eşeğim...
- Ubisoft'tan bir Kinect oyunu daha! Fighters Uncaged, ağız burun dalma meraklılarının bir hayli ilgisini çekecek gibi görünüyor.
- E3 2010'da Project Dust olarak tanıtılan Ubisoft oyunu, Gamescom 2010'da From Dust olarak karşımıza çıktı. Yepyeni bir "Tanrıçılık" oyunu olacağı söyleniyor From Dust'in.





ERAY ANT

# DIRECTOR'S CUT

Sinema ile oyun dünyasının flört ettiği nokta...



**T**üm okurlarımıza selamlar. Geçen ay yazamadığım için özür dilerim öncelikle. Hemen konumuza geçelim. Bu ay Electro World'de StarCraft II turnuvasındaydık. Sizler için güzel videolar hazırladık. Arada derde ben de oyunu oynadım ve bitirdim. Zaten ilk oyunun ara videolarına hastaydım ve ikinci oyun ilk duyurulduğu zamanlarda da ara videoların çok iyi olacağını tahmin ettim. Fakat bu denli iyi videolar da beklemiyordum açısından. Film misali aldı götürdü beni. Her bölümün sonunda gelen videolar daha güzel, daha hoş oldu. Videoları yapan ekibi alkışlamak istiyorum.

Eminim oyunu oynayanlar aynı duyguları paylaşıyor. Kesinlikle film yapılması gereken bir senaryoya karşı karşıyayız. Koskoca yapımcılar -umuyorum ki- buradaki cevheri

## BUNU BİLİYOR MUYDUN?

Bu ay LE-VİD tam altı video. Bundan daha büyük haber ne olabilir ki? Yorumlarınızı Facebook LE-VİD sayfasına üye olarak yazınız lütfen. O yaratıcı fikirleriniz bize gerekiyor.

fark edemeyecek kadar düşük IQ'lu değildir. Zaten son dönemlerde sinema dünyasında bir durgunluk var, pek de çarpıcı filmler göremiyorum. Fakat oyun dünyasında aksine çok dikkat çekeceğini



## UWE BOLL DİYOR Kİ



düşündüğüm oyun senaryoları mevcut. Budenli kitlik varken film yapımcılarının, oyunların zengin senaryo yapısına bir dikkat etmeleri mutluluk verici olur diye tahmin ediyorum ki ben yapımcı olsaydım eğer, bu cevherden kesin faydalannırdım. StarCraft II de ilk sıralarda yer alındı. Metro 2033'den de iki ay önce bahsettim mesela; o da sinemaya uyarlanması gereken hikayelerden biri oldu benim gözümde. Zaten stratejik olarak da şu sıralar bu çok benimseniyor. Sadece film ya da kitap değil. Multimedya paketi gibi sunuluyor hikayeler. Hem romanı, hem oyunu, hem filmi hatta çizgi romanı bile mevcut oluyor çoğu ismin. Bu çok doğru bir hareket; özetiyse "Daha fazla keyif, daha az tüketim". Sevgiler, saygılar.

## HAYAL EDİYORUM

Genç kardeşlerim bu ay duygusalım birazcık; affedin. Çok klişe bir laftr ama vatana millete hayatı olursunuz umarım; bunu hayal ediyorum. Sizlerden tek ricam, birazcık geniş bakmayı öğrenin. Belli noktalarda durmadan herkesi dinleyin. Kültürel anlamda olsun, düşünsel anlamda olsun kendinizi geliştürün. Belki benim söylediklerim bir kulaktan girip diğerinden çıkacak ama yinede birazcık cesur olun. Oyun oynarken eminim zararınızı kazanmak için cesurca savuruyorsunuz. İşte hayatı da öyle olun. Dede gibi konuşum; neye sütümüzü içip yatalım topluca.



# HOMEFRONT

## YASASIN BÜYÜK KORE FEDERASYONU!

**Y**

il 1910. Kore, Japonya'nın kontrolünde. Uzak Doğu mutlu, Koreliler rahatsız...

Yıl 1945. Japonya atom bombasını kafasına yiince sersemliyor ve İkinci Dünya Savaşı'nda kaybeden tarafta yer alarak Kore'nin kontrolünden de çıkıyor. U.N. açıktı kalan Kore'nin, 38. paralelden yukarı kısmını Rusya'nın kontrolüne, güneyde kalan bölümünü ise Amerika'ya veriyor.

Yıl 1948. Rusya, Kuzey Kore'den çekiliyor. Bağımsızlığını kazandığını düşünen Kim Il-sung, bir dakika düşünmeden Güney Kore'ye savaş açıyor fakat Stalin'in desteğini alamıyor. Savaşın başlamasıından iki gün sonra 12'ye yakın ülke Güney Kore'nin imdadına yetişiyor fakat bu yeterli olmuyor; Kim Il-sung'un orduyu Güney Kore'yi en güney noktada yer alan Busan'a kadar itiyor.

Yıl 1948, aylardan Ağustos. Kuzey Kore ordusu bir türlü Busan sınırını geçemiyor. Bir ay uğraşmasına rağmen, Güney Kore'yi mağlup edemiyor ve savaşın seyri bu noktadan sonra değişiyor; Amerika'nın büyük desteğiyle Güney Kore, Kuzey Kore üzerinde ezici bir üstünlük elde etmeye başlıyor.

Yıl 1950, Ekim ayı kapıda. Güney Kore, Kuzey Kore'yi Çin sınırına kadar itiyor. Artık itilecek bir yer kalmadığı için Kuzey Kore, Çin'e taşıyor. Buna daha fazla göz yummayı reddeden İmparator Mao, Kuzey Kore'ye yardım etmeye karar veriyor.

27 Temmuz 1953. Üç yıllık büyük bir savaş, dört milyona yakın kayıptan sonra Kore savaşı, ateşkes ile sonlanıyor. Kuzey Kore ile Güney Kore arasına 3.75 km genişliğinde, askersiz bir bölge yerleştiriliyor. İki taraf hiçbir zaman barış antlaşması yapmıyor.

1960'lara gelindiğinde Kuzey Kore'nin Rusya'yla ilişkilerinin kötü gitmesi yüzünden, 1970'lere gelindiğinde Kuzey Kore'nin ekonomisi patlıyor. 1994'te Kim Il-sung öldükten sonra büyük bir açlık başlıyor ve 1999'a kadar yaklaşık 1 milyon kişinin açlıkta öldüğü tahmin ediliyor.

2006'da Kuzey Kore ilk nükleer silah denemesini yaptıktan sonra, 2010'a gelindiğinde garip bir şey oluyor; bir Kuzey Kore denizaltısı, 46 Güney Koreli'nin ölümünden sorumlu olan bir torpidoyolluyor Güney Kore gemisine.

2011'de silah denemelerini sıklaştıran Kuzey Kore, 2012'ye gelindiğinde yönetime Kim Jong-il'in ölümü nedeniyle, yerine Kim Jung-un'u alıyor. Hırslı ve azimli bu genç adam, Kore'yi eski günlerine döndürerek yeniden tek bir yönetim altında topluyor, Kore bir kez daha bütün oluyor.

2018'de Japonya da Büyük Kore Federasyonu'na katılıyor ve 2022'ye gelindiğinde, Amerikan ekonomisi çöküyor.

2025'te Kuzey Kore barış mesajı verecek bir uydu fırlattığını açıklıyor. Ne var ki bu uydu, bir

EMP bombasından daha azı değil ve çalıştırıldığından Amerika'daki tüm elektronik cihazlar duruyor, elektrik geri gelmemek üzere kesiliyor. Büyük Kore Federasyonu önce Hawaii'yi işgal ediyor, ardından San Francisco'yı ve sonrasında da tüm Amerika'yı...

### İşgalin ardından...

Kuzey Kore'nin 15 yılda coşup Güney Kore'yi ve Japonya'ya bünyesine katarak Amerika'ya saldırmasına olanak yok. (Yok deneyecek kadar az değil; direkt olarak yok.) Ekonomisi bu kadar diplerde olan bir ülke, askeri gücün ne kadar iyi olursa olsun dünya devi Amerika'ya saldıramaz. THQ ve Kaos Studios da bunun farkında ve o yüzden rahat davranıyor senaryo konusunda. Zaten olasılık dahilinde olmayan konulara yönelikler. Rusya inzivada. Kuzey Kore yeterince güçlü değil. Bakın hiçbir oyunda İran veya Çin bu denli ortada mı? Değil; nedeni de basit. Onlar, Amerika için gerçek birer tehdid.

Kuzey Kore ise sanal ortamda Amerika'yi talan etmiş durumda. Hem de nasıl bir talan, akıl almadır bir yıkım söz konusu. Amerika baştan aşağı istila edilmiş ve halk tam anlamıyla Kuzey Kore'nin şu anki durumuna düşmüştür. EMP patlaması yüzünden elektronik cihazlar kullanılamıyor ve bu yüzden de geçmişe dönmek zorunda kalmış Amerikan halkı. Amish'ler gibi doğayı ekip biçerek yaşamak zorundalar. ►

## Yetenekli yazar

THQ'nun ve Kaos Studios'un senaryoya ve işlenişine ne kadar önem verdigini yazda anlattım. Bunu sağlamak için Apocalypse Now ve Red Dawn'dan tanıdığımız isim, John Milius yazar koltugu oturtulmuş. Bölümdeki kurgudan, genel atmosfere kadar birçok konuda kendisine danışlıyorum ve o da yeteneğini sergilemek için elinden geleni yapıyor.

► Zulüm altında kalan her toplum gibi istila altındaki Amerika'da da isyancılar boy gösteriyor ve bunlardan bir tanesini de biz kontrol ediyoruz. Karakterimiz erkek olduğunu tahmin ediyoruz fakat bu kesinlik kazanmış değil. O bir asker de olabilir, sıradan bir insan da. Onun hakkında tek bildiğimiz, koskoca Kore Federasyonu'nun işgaline kafa tutuyor olması...

### Günaydın

Oyunun ikinci bölümü ekrana geldiğinde kahramanımız klasik bir Amerikan evinde günü karşıyor. Sabah olmuş, güneş doğmuş fakat Amerika, o yemeşil, masmavi gökyüzüne sahip, rüya ülke değil... Karakterimiz adını dışarı attığında sakallı bir komutan onunla konuşmaya başlıyor ve bir yürüyüş yapmayı teklif ediyor. (Sonra ormana gidiyorlar..) Yok artık! İlerlerken fark ediyorsunuz ki elektriğin olmaması, o eski lüksün görülmemesi halkı kendi imkanlarıyla besin yetiştirmeye itmiş. Bahçeler artık birer tarım alanı ve çocukların, evlerinde Xbox 360'larıyla değil, dışarıda tahta parçalarıyla oynuyor. Adeta geçmişe dönüş var ve zaten THQ'nun yoğunlaşmak istediği konu da bu: Hisler.

THQ Homefront'un basit bir aksiyon oyunu olmasını istemiyor ve bu nedenle oyuna bolca duygusal öge eklemeye çalışıyor. Savaştan kurtulmuş olan çocukların hala yaşamlarını güllererek sürdürmesi, Amerikan halkın kendi çabalaryla ayakta kalması,

işgale karşı yapılan direniş vb. konularla atmosferi son derece sıkı tutmaya çalışıyor. Bunda ne kadar başarılı olduklarını şan söylemek çok zor ama bu uğurda yoğun bir çaba gösterdiklerini de görmezden gelemeziz.

Karakterimiz komutanla birlikte yürüken pek fazla bir şey yapamıyor. Sadece yürüyor, gözlemliyor ve insanların diyaloglarına şahit oluyor. Amerika'nın "yeni düzeni" ekrandan yavaş yavaş kaybolurken, üçüncü, aksiyonun tavan yaptığı bölümde geçiliyor...

### Gri Pazartesi

İnce işi henüz bitmemiş gibi gözüken bir odada, bir Koreli'nin boğazını sıkarken görüyoruz onu. Bilgi mi almak istiyor, yoksa sadece intikam mı alıyor, bunu anlayamıyor ama o kalın kıyafetlerinin arkasında, yine de o kadar zarif duruyor ki...

Tahminimce bu kadın, oyunun ilerleyen safhalarında aşık olacağımız kadın ama o üçüncü bölümde bize emirler yağıdırın bir isyancıdan başkası değil. Onunla birlikte balkona çıktığımızda, açık otopark alanında silahımızla destek vermemizi istiyor. "Neye?" diye soracak oluyor ki açılıyor; meğerse büyük bir isyancı grubu az sonra Kore askerlerine saldıraklı. "Eyvallah." diyoruz ve beklemeye başlıyoruz. Pek az zaman geçiyor ki otopark alanını "white phosphorus" adındaki madde kaplıyor ve bildiğiniz üzere bu kimyasal, değdiği her şeyi ateşe verebilen, tehlikeli bir madde. Kore askerleri alevlerle mücadele ederken dışı kahramandan bir emir daha geliyor: "Açırlarına son ver..."

Askerler alev alev yanıyor ve bu sırada beklediğimiz askerle park alanına giriyor. Onların girmesiyle birlikte bir grup Kore askeri de beliriyor ve büyük bir çatışma başlıyor. Kore askerleri nöbetçi kuleleri, bina çatıları, ne varsa tırmanıyor ve ellerindeki füzelerle büyük tehlike yaratıyor. Savaşa dahil olmak üzere harekete geçecekken, white phosphorus bir kez daha devreye giriyor. "Yanlış yer..." sözleriyle birlikte, bu maddenin Kore askerlerine değil, üzerimize atıldığını anlıyoruz ve gelecekteki eşimizle birlikte, yıkılan balkondan aşağı yuvarlanıyoruz..

Yere indiğimizde karakterimiz sersemliyor ve zar zaraya kalkmaya çalışıyor. Tam bunu başaracakken bir Kore askeri tepesinde dikiliyor ve tüfeğini suratına doğrultuyor. "Üç

- Artık Amerikalılar kendi sularını, kendileri sağlamak zorunda. Bunun için de McGyver stili icatlar yapıyorlar.



## YIKIMDAN SONRA...



Bu çizime biraz göz gezdirin. Ne görüyorsunuz? Terk edilmiş bir mahalle mi? Garajdan fırlayıp evine önüne düşmüş, yazın gölde kullanılmak üzere satın alınmış bir tekne mi? Bir zamanlar özgürce dolaşılan bir bölge olmasına karşın şimdi uyarılarla "girilmesi yasak bölge" olan bir yer mi? Bunları görüyorsunuz fakat arka planda meltem esintisiyle kendini belli eden "Fallout" havasını da yadsiyacağınızı sanmıyorum. Homefront'ta bir Fallout havası hakim ve oyunun içerisinde bunu bolca hissedeceğimizi de düşünüyo-

rum. Düşünün; elektrik yok, elektronik cihazlar çalışmıyor, Amerika işgal edilmiş olduğu için her yer yıkık dökük, savaşın izleri her yerde ve eski yönetim olmadığı için herkes, kendisinin patronu. İşte bu yüzden Homefront, Modern Warfare 2'den veya benzer bir oyundan daha farklı bir konumda olacak. Amerika'nın bağımsızlık mücadeleinden çok, insanlığın الدكتörlüğe karşı mücadele konu edilmeye çalışılacak. (Diyorum ama Amerikan propagandası yüzeme yüzeme vurmuyor da değil...)

bölümlük dünya..." sözlerini sarf etmeye hazırlanırken direnişin sahip olduğu araçlardan bir tanesi Kore askerini eziyor, biz de kurtuluyoruz. Ne var ki hala ateş hattındayız, tehlike hala geçmiş değil. Alev alev yanın otoparktan gereken kendimize güvenen bir yer bulmaya çalışıyoruz ve nöbetçi kulelerinden bir tanesi, bunun için son derece uygun gözüküyor.

Evrensel şans skalasında saçma sapan bir yerde olan karakterimizin başı beladan kurtulmuyor; nöbetçi kulesinde daha bir dakika duramadan, Koreliler'e ait bir helikopter spotlarını üzerimize getirip füzesini atıyor. Bir kez daha yere kapaklırakın kükürleri de bir bir sayıyoruz. Yere düştüğümüzde otopark alanının gerçek bir savaş alanına dönüştüğünü görüyoruz. Direnişçilerle Kore ordusu ellerinde ne varsa atıyor ve direnişçilerin sahip olduğu altı tekerli büyük zırhlı araç direnişçilere umut oluyor. Ne var ki Kore ordusunu da EMP bombalarıyla sürekli bu aracın hareketini kısıtlıyor.

Buradaki aksiyonun son derece hızlı olduğunu belirtmek istiyorum. Yani siper alıp saatlerce bekledikten sonra çıkıp ateş edilmeyen. Onun yerine elimizdeki tüfekle sürekli ateş ediyor ve Kore askerlerinden bir an önce kurtulmaya bakıyoruz. Karakterim hızlı hareket ediyor ve hızlı nişan alıyor. "Assault Rifle" adındaki silahıyla düşmanlarını kolayca haklıyor ve elindeki ikinci silahı da ►





► yeri geldiğinde kullanmaktan çekinmiyor. Bu silah düşmanı işaretlemeye yarayan bir alete benziyor. Düşman askeri işaretlendikten birkaç saniye sonra bir patlama oluyor, ilgili asker ise orada olmuyor. Patlamayı ya silah tetikliyor, ya da az önce bahsi geçen araç bu patlamaya neden oluyor.

Bu aksiyon sahnesinde dikkat çeken ve çok da sevimli durmayan diğer durum, yapay zekanın henüz tam geliştirilememiş olması. Çoğu asker siper alacağı yerde ortalıkta boş boş kosturuyor ve yine birçoğu o korkunç hareketi yapıyor: Üstüne koşup size bakıp geri koşma eylemi. Sevgili yapımcılar, lütfen bu sitcom anını artık oyunlardan kaldırın, gerçekten kahkaha atasım geliyor artık.

Demonun sonunda Kore güçleri bastırılıyor ve kahramanımız o şerefsiz helikopteri bir roketatar yardımıyla patlatıyor. Derin bir oh çekeren ekran kararlıyor, Homefront yazısı ekranда beliriyor...

#### Evdeki savaş

Homefront, etkileyici bir senaryoya ve kurgusu iyi yapılmış, sağlam bölümlerle geleceğe benziyor. En azından yapımcıların çabaları bu yönde. Ne var ki görüntüler, animasyonlar ve efektler göz kaçırtıcı seviyede olmaktadır çok geride. Atmosferi

tamamlaması açısından da bu öğeler önem taşır ne yazık ki fakat Kaos Studios'un çalışmak için daha çok zamanı var.

Tek kişilik oyunun yanında, Homefront'un çok sağlam bir multiplayer bölümü olması da planlanıyor. THQ bu konuda da çok iddialı ve online savaş oyunları arasında sağlam bir yere sahip olacaklarını söylüyor. Online savaşlarda yaya olarak katılıp ardından bir helikoptere veya bir başka araca binebileceğimiz, savaşta kullanılan ufak robotların kontrolünü ele alabileceğimiz söylemekte ve tüm bunların çok büyük bir savaş alanında gerçekleşeceği de verilen bilgiler arasında. Her ne kadar söylenenlere inanmak istesek de "Abi Homefront'a geliyor musun? 32'ye 32 maç ayarladım" gibi bir söz öbeği şu an çok yabancı geliyor. Hele ki Medal of Honor'lar, CoD: Black Ops'lar yoldayken... Yine de belli olmaz, hemen önyargılı davranışlara girmeyelim.

Büyük Kore Federasyonu'nun Amerika'yı işgaline daha uzun bir süre var. Bu süre zarfında oyunla ilgili daha birçok bilgiye kavuşacağımıza eminim ve bunları sizle de paylaşacağım elbette. Fakat benim asıl merak ettiğim şu; bu büyük savaşta Türkiye'ye ve Avrupa'ya ne oluyor?

■ Tuna Şentuna



## Röportaj

Kaos Studios'tan "Baş Bölüm Tasarımcısı" Rex Dickson ile "Tek Kişi Mod Tasarımcısı" Zack Wilson sorularımızı yanıtladı

**L: LEVEL: Homefront'un FPS türüne getireceği yeniliklerden bahseder misiniz?**

**Kaos Studios:** FPS türünde yarışmak için ortaya hem tek kişilik mod, hem de multiplayer modları olarak gerçek anlamda AAA kalitede bir oyun koymak zorundasınız. Biz Homefront ile bunu yapacağımıza inanıyoruz. THQ'nun kendini tam anlamıyla bir evrim geçirdiğini duymuşsunuzdur; bu evrimle kalitesini arturan THQ'yu Homefront kalite anlamında en iyi şekilde yansıtacak. Türe getireceğimiz en büyük yenilik, oyuncunun dünyası olacak; şu ana kadar oyuncuların hiç karşılaşmadığı, işgal altında bir Amerika sunacağız. Bu noktada John Milius (Kendisi Apocalypse Now ve daha birçok filmin senaristi. - Elif) ile olan çalışmamız bu dünyayı çok daha etkili hale getiren bir senaryo ve oyuncuların özdeşleşeceği, gerçekçi karakterler ile taçlandıracak.

Homefront'ta sivil özgürlük savaşçılarının yanında kan dökmeye hazır olan bir direnişiyi canlandıracıız ve senaryonun tümü, FPS türünde daha önce çok karşılaşılmayan bir duygusal derinlik ile bezeli olacak. Bu duygusal derinliği güçlendirmek adına geliştirdiğimiz "Drama Engine" ile oyuncunun ve oyuncunun etrafındaki NPC'lerin yaşadığı psikolojik zorluklara odaklanılacak; anbean bu zorluklar, etkili sahnelerle pekiştirilecek.

Son olarak, yenilik konusunda şunu söyleyebiliriz; multiplayer modlarda çok heyecan verici, devrimsel yeniliklerimiz olacak. 2010'un sonlarına doğru detayları paylaşacağız dünyaya.

**KS:**

**L: Homefront'u, FPS türündeki diğer ezelî rakkâplerinden ayıran en belirgin farklar neler?**

Bizim en büyük amacımız, FPS türünde en derin ve çarpıcı senaryoyu, özgün ve duygusal olarak en etkileyici dünyada sunmak. Homefront sadece emirlere uyup, görevleri yapıp dünyayı kurtaracağınız basit bir oyun değil; sizin, bizim gibi dünya vatandaşlarının özgürlükleri için her şeylerini feda ettikleri, inandıkları dünyaya, vatana sahip olmak için kan dökmeye hazır oldukları bir oyun. Multiplayer tarafında ise önceki soruda belirttiğimiz gibi senaryoya paralel ve büyük yenilikler içeren modlar sunarak,

şu an piyasadaki klasik multiplayer modlarından tümyle ayrılmaya çalışıyoruz. Yine söylediğimiz gibi multiplayer modların detaylarını ileride paylaşacağız.

**L: John Milius ile çalışma fikri nasıl oluştu?**

**KS:** Bu THQ'nun "ana oyuncular" başkanı Danny Bilson'ın fikriydi. Danny, John'la daha önce de birlikte çalışmışlar; haliyle John'un senaryo konusundaki yeteneğini, çok çeşitli alanlardaki birikimini ve bilgi dağarcığını biliyor. Ayrıca tüm yaratıcı ekiple uyumu ve fikir üretim performansı da çok iyi.

**L: Koreli ya da Japon askerleri kontrol etme şansımız / seçeneğimiz olacak mı?**

**KS:** Tek kişilik modda, oyuncu, Colarado'daki küçük bir Amerikan direnişçi grubunda var olacak. Başlarda söylediğim, senaryonun duygusal derinliğini sekteye uğratmamak için, oyuncuya zaman zaman farklı roller, farklı kimlikler vermek yerine tek bir rolde, tek bir kimlikte sabitlendik. Kore perspektifine geçiş yapılırsa, oyuncunun ana karakter ile olan bağıının azalacağını ve duygusal derinliğin zarar göreceğini düşünüyoruz

**L: Oyunda RPG öğelerine yer verilecek mi?**

**KS:** Klasik anlamda RPG öğeleri olmayacak. Ancak senaryo bağlamında, sizin yanınızda size destek veren, yardımcı olan yan karakterlerin, yaşanan olaylarla nasıl değişikliklerine şahit olacaksınız. Multiplayer modlar ile ilgili de şu an bir söyleyemiyoruz.

**L: Bu özgürlük savaşında ne tür araçlar kullanabileceğiz?**

**KS:** Tek kişilik modda, sadece bazı bölümlerde araç kullanımı olacak. Yeni araç kontrol sistemimiz ile bu bölümlerin çok zevkl olacağına inanıyoruz. Araç kullanımını tek kişilik modda biraz sınırlı tutmamızın nedeni ise oyuncuya çaresizlik hissini daha güclü vermek istememiz. Multiplayer modlarda ise çok daha çeşitli olacak araç kullanımı.

**L: Desert Combat, Frontlines series ve şimdi Homefront... Başka türlerde, başka projeleriniz var mı?**

**KS:** Şu anda tamamiyla Homefront'a odaklımış duruydız ve Homefront, Kaos'un FPS'ye olan tutkusunu ortaya koymuyor. Fakat tabii ki bu demek değildir ki ileride FPS dışında başka bir türde projemiz olmayacağı...

**L: Zaman ayırdığınız için çok teşekkürler.**

**KS:** Kaos Studios adına biz teşekkür ederiz.



**HASAN  
HASANA  
KARS!**

**"KENDİMİ KONTROL  
EDEMIYORUM!"**

## CENKERDEM STAYLA

(Başka bir deyişle; Hasan & Hasan: Being Cenk & Erdem)

- Hasan Bey, sizce evet mi, hayır mı?
- Neden sordunuz Hasan Bey?
- Referandumdan haberim yok demeyin sakın.
- Dersem aramız bozulur mu ki?
- Inanamıyorum size, insan birazcık gündemi takip eder. Ne kadar da apolitize bir gençliğiniz.
- İlahı siz, gençliğiniz mi kalmış da apotilist olalım.
- Apotilist değil, apolitiz o bir kere.
- Tamam üstüme gelmeyin, yarışmalara sardım bu aralar. "Sörvayvir filan negzel".
- Hiç yakıştıramadım size. Sörvayvir'da ne var ki hem?
- Bir grup insan var Hasan Bey, adada mahsur kalmışlar, kurtulmaya çalışıyorlar. Sona kalanı yengeçler yiyecek sanırım.
- Hahaha hiç güleceğim yoktu ama bakın, güldüm yine de. Bambasit yarışmayı bile yanlış takip etmişim yanı.
- Doğrusunu siz söyleyin o zaman da gözümüz gönlümüz açılsın Hasan Bey.
- Bir kere oradaki insanlar adanın yerlileri. Adaya düşen sunucuya yardım etmeye çalışıyorlar.
- Sanırım haklısınız. Kızmayın ama referandum ne demek peki?
- Referandumda önumüze bir pusula koymuyorlar, kuzeyi gösterirse "Evet, yolunuz açık; aferin size" demek. Güneyi gösterirse de "Hayır, yola çıkmayın; yoksa kendinizi her an issız bir adada bulabilirsiniz" anlamına geliyor imiş.
- Çok ilginçmiş. Peki Doğuyu gös...
- Durun, daha bitmedi! Bir de referandom var. Onda da pusulayı havaya atıyoruz, yazı gelirse "evet", tura gelirse "hayır" oluyor.
- Şaka ediyor olmalısınız. Pusulanın yazısı ve turası olur mu hiç Hasan Bey?
- Referandomlarda olur Hasan Bey. Hemen bir referandoma gidelim isterseniz.
- Ne yanı üzerinde pusula mı taşıyorsunuz?
- Teletabi ki Hasan Bey. Sorumlu her vatandaş pusula taşmalı. Bakın atıyorum havaya.
- Hmm, e bu kırıldı, parçık puruç oldu Hasan Bey. Şimdi n'olcek?
- O zaman hep beraber Sörvayvir izlememiz gerekiyor galiba.
- Beni aydınlatığınız ve apostilit olmaktan kurtardığınız için ne kadar teşekkür etsem azdır Hasan Bey.
- Ne demek efendim. Apostilit değil apolitize olacak o ama. Neyse neye, artık bilinçi bir bireysiniz.
- Tamam da evet mi, hayır mı demiş olduk biz şimdî?
- Sizce?
- Bilemiyorum, bir tuhaftı yok mu sizce de?
- Referandumu gidelim ikna olmadıysanız.
- E ama pusulamız yok ki?
- Pusula yerine Kutup Yıldızı'na da bakabiliriz bence. Eskiden pusula mı varmış hem?
- Hasan Bey ben tekrardan apolitik olmak istiyorum müsaadenizle.
- İnanamıyorum size, tek kelimeyle müebbetlisiniz!
- Siz de az muhabbetlik değilsiniz hanı!
- Sizi sevimli şey.
- O sizin sevimliliğiniz efendim.
- Süperiz biz!
- Evet.
- Hayır.



# CeBIT Bilişim Eurasia'da hedefi kaçırma ihtimaliniz yok! ÇÜNKÜ HEDEFİNİZ SİZE GELİYOR!



## DÜNYA'DAN!

Dünyanın dört bir yanından gelen profesyonel ziyaretçilerin yanı sıra DTM desteğiyle 56 farklı ülkeden satın alma heyetleri masrafları karşılanarak fuara davet ediliyor.

## ANADOLU'DAN!

CeBIT Bilişim Eurasia ziyaretçi çalışmaları çerçevesinde düzenlenecek olan "Anadolu VIP" ve "Anadolu KOBİ" programlarıyla Anadolu'nun farklı şehirlerinden satın alma heyetleri masrafları karşılanarak özel olarak fuarda ağırlanıyor.

## AKILLI YAŞAM KONSEPTLERİ!

Bu yıl fuarda ilk kez yer alacak özel bölümde "Akıllı Yaşam Konseptleri" uygulamaları ve dönüşümleri sergilenecek. Bu bölümde, sektör duayenlerinin konuşmacı olarak yer alacağı forum ve seminerlerde sektör temsilcileri bir araya gelecek.

- e-devlet
- e-belediye
- Green IT
- Yeşil Belediye Çözümleri
- Marka Şehirler
- Altyapı ve Kentler

## SEKTÖRLERİN BULUŞMASI!

CeBIT Bilişim Eurasia, Bilişimin yanı sıra diğer hedef sektörleri de siz katılımcılarımıza buluşturuyor!

- |            |            |              |          |
|------------|------------|--------------|----------|
| • Gıda     | • Turizm   | • MÜcevherat | • Kamu   |
| • Otomotiv | • Mobilya  | • Güvenlik   | • Eğitim |
| • Tekstil  | • İnşaat   | • Medya      | • Diğer  |
| • Lojistik | • Enerji   | • Ambalaj    |          |
| • Sağlık   | • Ayakkabı | • Finans     |          |

Organizatör

Fuar Ana Sponsoru



Deutsche Messe  
Worldwide

Hannover Fairs  
Interpro Uluslararası Fuarcılık A.Ş.



CeBIT Bilişim Eurasia  
Uluslararası Bilgi ve İletişim  
Teknolojileri Fuarı

CeBIT  
eurasia  
Bilişim

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

Tel : (0212) 334 69 00  
Faks : (0212) 334 69 34  
[info@cebitbilisim.com](mailto:info@cebitbilisim.com)



Tüyap, Büyükçekmece, İstanbul, 6-10 Ekim 2010

Bilişim Zirvesi:  
6-9 Ekim 2010

Resmi Tasarım Departmanı Matchmaking Etkinliği



Digital Reklamlar Çözüm Ortağı



Teknik Ekipman Çözüm Ortağı



Teknik Ekipman Çözüm Ortağı



XING



RESMI GRUBU

[tv.cebitbilisim.com](http://tv.cebitbilisim.com)

[myspace.com/cebitbilisim](http://myspace.com/cebitbilisim)



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

# İnceleme

Lara Croft'un ilk düeti!

**B**ugüne kadar hep "Tomb Raider" etiketinin altında karşımıza çıktı Lara Croft. Öyle günler oldu ki kızçağın adını Tomb Raider sananlar bile oldu. Belki de bu yanlış anlaşılma sıklıkla Lara, sonunda kendi adını taşıyan bir oyunla piyasaya adım attı. *Lara Croft and the Guardian of Light*, Tomb Raider serisinden oldukça farklı bir oyun

yapısıyla Xbox Live üzerinden satışta. Oyunun PC ve PlayStation 3 versiyonlarıyla bu ay piyasaya sürülecek.

İnceleme bölümümüzün bu ayki diğer yıldızlarıya *Mafia II*, şiddet içerikli *Kane & Lynch 2: Dog Days*, basit bir oyun yapısını RPG unsurlarıyla süsleyerek başarı arayan *Puzzle Quest 2*, strateji türündeki *Disciples III: Renaissance...*



## Lara Croft and the Guardian of Light

"Tomb Raider" etiketinden sıyrılarak kendi ismiyle piyasaya adım atan Lara Croft, bu kez yayına bir destekçi alıyor ve onunla beraber yol alıyor.

78



### NFS: World

Yılların eskitemediği Need for Speed serisi, ücretsiz bir online versiyonuyla online oyun pazarına giriş yapıyor ama iyi mi yapıyor? Bakalım...



### Mafia II

Sekiz yıl aradan sonra oyuncuları yeniden mafyanın karanlık dünyasına davet eden *Mafia II*, çizgisel oyun yapısını atmosferiyle bastırıyor.



### Puzzle Quest 2

İlk oyunuyla büyük beğeni toplayan, uzay temalı devam oyunuyla pek tutmayan *Puzzle Quest*, şansını bir kez daha deniyor.

### Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsak iyunının hakkını da öyle veriyoruz.



#### Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdığımız ödül



#### Gümüş

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



#### Bronz

8 - 8,5 puan alan oyunlara verdığımız ödül

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

## Aramızda Bir Fark Var

Disciples III'deki yaratıkların ne redeye hepsinin farklı farklı özelilikleri mevcut. Bu sayede nereden, ne geleceğini anlamak zorlaşır. Fakat aynı zamanda aslında yakın dövüşçü bir yaratıkla, uzun mesafe saldırlarda bulunabiliyoruz. Ya da bir zehir atmak, rakibe zorlu anlar yaşatabiliyor.

# Disciples III

Disciples'in sırası geldi...

**D**isciples ismini ilk defa duyuyorsanız, turn based (sıra tabanlı) stratejile pek bir alakanız yok demektir. Kaldı ki RPG öğeli oyunlarla da aranız çok iyi değil demektir. Nitekim hiçbir şey için geç değil; bir an evvel Disciples III (DIII) edinip bu serüven ortak olabilirsiniz. İlk iki oyun büyük ses getiren bir yapımdı Disciples. Aradan uzun yıllar geçtikten sonra, sonunda üçüncü oyunuyla biz oyun severlerin karşısına çıktı.

### Bir sen, bir ben

"Turn based" denilince akla gelen ilk oyun şüphesiz Heroes of Might and Magic serisidir. Disciples III ise bu oyun yapısına birkaç yenilik ekleyerek, hali hazırda olan yapıyı yeni oyununda sürdürmüştür. Öncelikle çok fazla ırk olmadığını belirtmek istiyorum. Eski oyulara bakacak olursak; bu durumu gelecek eklenen paketleriyle değiştirecekler diyebilirim. Oyuna başladığımızda seçilmeyi bekleyen ikrilər; Empire, Legion of the Damned ve Elven Alliance olarak karşımıza çırkıyorlar.

Bildiğimiz; "Bir sen oyna, bir de ben oynayayım" sistemini şenlendirmek için savaş haritalarına birçok özel nokta eklenmiştir. Bu noktalar birbirinden farklı ekzellikler veriyor yaratıklarımıza. Bir taneş yakın dövüş zararını iki katına çıkartıcıyken, menzilli vuruşları ve büyütücü gücünü de iki katına çıkaran noktalar mevcut. Açıkgözü oyuncusunu gereğinden iki kat daha stratejik bir hale sokuyor bu noktalar. Çünkü tıpkı bizim gibi, düşmanımız da bu noktaların üzerine gelmeye çalışıyor. Eklenen ve gözde çarpan bir diğer özellikse; herhangi bir büyütücü animasyonu yapılmışken ekranın kalanın kararması ve kimin nereye, ne şekilde bir hareket yaptığı görebiliyor olmamız olmuş. Bu sayede "Az önce kim attı o büyütü" isimli sualden kurtulmuş oluyoruz. Halen göremiyorum derseniz; renk körlüğü konusunda bir seminere gitmeniz gerekiyor demektir. ("Siyah" dedim. Ne alakaya.)

### Alternatif

King's Bounty: The Legend (-)  
Disciples II: DP (8,5)  
Heroes of Might and Magic V (9,3)



■ Sanki konuşarak anlaşılabileceklermiş gibi duruyor değil mi? Baya yalan ha. Kafalarını, gözlerini kırıyorlar.

DIII'ün típki eski oyunlarında olduğu gibi bütün yaratıklar seviye atlayabiliyor. Özellikle bir ünitemizi yaptıgımız binaya göre tamamen farklı bir yönde geliştirebiliyor olmamız, DIII'ü sevmemizdeki en büyük nedenlerden bir tanesi. Ünitelerimiz gelişme süreciyle, benim çok sevdiğim seviye atlama üzerinde kurulu. Yani savaştıkça alınan yetenek puanları sonucunda, karakterlerimiz istediğimiz yönde gelişiyorlar. Ayrıca kullandığımız Hero'ların da çok detaylı bir inventory'si mevcut. Hero'lar üzerlerine envai çeşit eşya takabiliyorlar ve bu eşyaların oyuna etkisi büyük bir ölçüde oluyor. Yine Hero'larımızın oyuncularında kullanabilecekleri büyüler sayesinde, savaşlar büyük ölçüde şekil değiştirebiliyor. Büyü demişken; oyuna başlamadan önce karakterimize üç sınıfından bir tanesini seçmemiz gerekiyor. Bunlar; Warlord, Guild Master ve Archmage olarak tasarılanmış ve açıkçası bu satırları okuduğunuz sırada daha DIII oynamaya başlamadıysanız, direkt olarak Archmage seçmenizi tavsiye ederim. Neden mi? Çünkü Disciples oyunlarında bir yaratık gurubuna saldırmadan önce kendinize ya da direkt düşmanınızla büyüp yapabiliyorsunuz. Archmage sınıfıyla bir turda iki büyütüp yapabilmenizi sağlıyor ve oyundaki bütün dengeleri değiştiriyor. Düşünseniz; iki büyük savaş öncesinde, bir tane de başlar başlamaz.

### Ayarsız

Şimdii... Ben Disciples serisini çok seven bir dünyalıyorum. Fakat yeni oyunun eksilerini görmeden gelemez. Öncelikle; (Hep de "Öncelikle" deyip giriyorum.) Yapay zekada bazı sorunlar var. Ele geçirdiğimiz bölgelerde yerせる "Boundary Guardian"lar zamanla seviye atlıyor ama henüz ilk turlarda bile çok güçlüler. Gel gelelim yapay zeka bana misin demiyor ve kafa göz bu Guardian'lara giriyor. Sonuç: gg. Tabii ki yok oluyorlar. Savaş esnasında birçok düşman ünitesi -eğer öndeysse- sanki diğer üniteler yokmuş gibi Hero'muza kilitleniyor ve ne varsa üstüne boşaltıyor. Seviye altından sonraki Hero'muzda "evet, biraz da şu tarafa vurun" diyor ve ister istemez tanklık görevi üstleniyor. Yukarda bahsettiğim savaş alanları büyülerini belki tek kullanımlıklar ama etrafında satın alınabiliyorlar. Sorunsa; aralarında 1200 gibi yüksek rakamları sahip olan büyüler olması. Düşünün; normalde attığımız bir büyütük zarar puanına sahip. Eh, hal böyle olunca ne kale kılıyor, ne de yüksek seviye düşman. Komik olan bir diğer noktasya; haritadan kaçma. Özellikle kaçış noktasına yakın olan düşman healar'ları, savaş alanını birazcık süzdükten sonra kaybedeceklerini anlıyor ve sanki şiir sevmeyen birisine zorla şiir okuyormuşasına kaçıyorlar. E kaçan kaçın diyorunuz değil mi? Hah, bu edebiyat karıştı kişi oyuncu sahasından çıktıği anda savaş sonunda sıfır yetenek puanı alıyoruz. Nasıl? Harika değil mi? Hoşunuza gitti, doğru söylevin.

Genel hatlarıyla oyunu sevdim. Halen de oynuyorum. Çünkü kaliteli animasyonlar ve güzel grafikler ister istemez ön planda. Fakat benim oyunu oynamamın asıl sebebi; bolca RPG öğesi içeriyor olması. Kendime iyi bir puan verdigim bu oyun; fan kitlesi ya da kalitesi yüksek strateji arayanlar için çok düşük bir kaliteye sahip olabilir. Bilginize...

### Ertuğrul Süngü

#### Disciples III

- + Bolca yenilik, kaliteli savaş alanları, seviye atlayabilen üniteler, Hero seçenekleri
- Dengesiz arkadaş; elin Titanı, bütün düşman ünitesine 60 vurmasın mümkünne

7,0



Yapım Akella  
Dağıtım Kalypto  
Tür Turn Based Strateji  
Platform PC  
Web [www.disciples3.com](http://www.disciples3.com)





**Yapım EA  
Dağıtım EA  
Tür Online Yarış  
Platform PC  
Web [www.needforspeed.com](http://www.needforspeed.com)  
Türkiye Dağıtıcısı Aral**

## Need for Speed: World

Need for Speed hayranlarını kendi dünyasında topluyor!

**G**enelde hep FPS'lerin çıkışması dört gözle beklenirken bu sene üç araba yarışının da piyasaya adımlını atması bir o kadar heyecan yarattı. Tabii ki Splint Second, Blur ve Need for Speed World'den bahsediyorum. Bu üç oyundan sıkı tartışmalara yol açarak kendi etrafında beğenilmesini oluşturdu. Şahsen Need for Speed'in ismi bile -seri beğenmediğim oyunları ile devam etmesin rağmen- beni heyecanlandırmaya yetti. Üstelik bu seferki oyun internet üzerinden NFS'nin dünyasında, diğer oyunculara karşı kıyasıya yarışarak geçecekti. Gaza bastım ve NFS:W'nun dünyasında gezerken neler gördüm size şöyle bir anlatayım ey dostlar.

### Hayat bir yarıştan ibaret

NFS: W dünyasına girmeden evvel önce garaja uğruyoruz. Garajımız kafamız dinlediğiimiz yer. Buradan arabalarımız ile ilgili bütün boyama, geliştirme, modifiye ve alışveriş işlemlerini gerçekleştirebiliyoruz. Oyunun başında size Mazda öneririm; diğer arabalardan daha çabuk kalkıyor ve daha hızlı

▀ **Nasıl da sağlam sollu sıkıştırıyorlar. Tuzağa düşmeden hemen yandan toz olun. Yoksa arkanızdan gelen diğer arabalar sizı sıkıştırır.**



gidiyor. Arabayı da alıktan sonra burada artık fazla işimiz yok, "Safehouse"-tan ayrıılıp, kendimizi yollara vurmanın zamanı geldi.

Arabanızın arşınlayabilecegi kocaman bir şehir emrinizde fakat o şehirde yapabilecekleriniz ne yazık ki pek çeşitli değil. İlk başlayanlar mutlaka benim gibi etrafta biraz araba kullanıp bir süre sonra hiçbir şey olmadığına varınca; "Nasıl yarışılır?" diye sormaya başlayacaktır. Ama önce şehirde neler yapılabilir ona bakalım. Şehirde etrafta gezinen diğer oyuncuların arabalarını grubu davet edip yarışabilir, arkadaşlarınız ile kapalı alanlarda buluşup araçlarınızın artistlik pozlarının resimlerini çekebilir veya ona devriye gezen polis arabalarına çarpıp taciz ederek bütün şehrin polislerini amansız bir takip için kuyruğunuza takabilirsiz ki oyunda buna "Pursuit" deniyor. Pursuit, şehirde yapabileceğiniz en eğlenceli şey; buradaki asıl amaç olabildiğince polis arabasına zarar vererek puan toplamak. Oyun bu moda girince koca şehirde sadece siz oluyorsunuz. (Karşınıza diğer oyuncular çıkmıyor.) Tabii ki siz gitmiş azlı bir sürücü olunca peşinize takılan arabaların kalitesi artıyor ve yolumuza kurulan barikatlar asfalta otoyol halisi (Üzerinde civiler bulunan uzun metal parçası) döşüyor. Artık kaçamayacağınızı düşündüğünüz noktada polislerden uzaklaşmaya çalışıp, onlardan kurtulursanız başarılı oluyorsunuz ve "Reputation" ile "Cash" kazanıyorsunuz. Yakalanırsanız az rep gene çok az miktarda para kaybediyorsunuz.

### Şan, şöhret, para...

Reputation aslında seviye atlamak için gereken tecrübe puanınız. Yarışlarda başarılı oldukça kazanılıyor keza Cash de öyle. Bu ikisinin yanı sıra her iki dakika bir göreviniz "Boost" puanı ise gerçek para ile satın alınıyor. Şöyleden基因 10. seviyeye gelene kadar



### Alternatif

**Split / Second: Velocity (8,0)  
Blur (8,5)  
Burnout Paradise: The Ultimate Box (8,8)**



**İkinci ya da üçüncü olduğumuz durumlarda devreye giren bu özellik öndeği arabalarla farkı biraz daha rahat kapatmanızı sağlıyor.**



ücretsiz. Fakat bu seviyeden sonra rep. puanı alamıyorsunuz. 50'ye kadar olan seviye ağacını açmak için 20\$'a "Starter Pack" almalısınız ki buna içinde 8000 "Boost" Puanı da dahil geliyor. Boost puanı ile araçların normal halinden daha hızlı modellerini üç günlüğe kiralayabilirsiniz (Gerçek para verip, oyunda araba kiralayacağım. Yok artık daha neler), oyunda kullandığınız ekstra özelliklerini satın alabi-

## Pursuit, şehirde yapabileceğiniz en eğlenceli şey; buradaki asıl amaç olabildiğince polis arabasına zarar vererek puan toplamak

lirisiniz. Söylmeye gerek yok bu gibi özellikler, Boost satın almamış oyunculara karşı müthiş bir üstünlük yaratıyor.

Haritanızı açtığınızda haritada işaretli ve siz seviye atladıkça coğalan noktalar göreceksiniz. Bu noktalara anında ışınlanarak o bölgenin sokaklarında yarışmak için sıraya girebilirsınız. Bir bölgeye gitmeden evvel orasının kalabalılığına bakın. Oyunun ilk on seviyesi ücretsiz olduğundan sunucular şimdilik hinc dolular o yüzden kalabalık olanını bulmanız zor değil. Yarışlara gelince Sprint ve Circuit en çok kullanılanları. Sprint'te tek tur üzerinden birinci olmaya çalışırken, Circuit'te tur sayısı fazlalaşıyor. Fakat ilk seviyelerde bunu tavsiye etmiyorum. Genelde oyuncular hızla Sprint oynayarak çabukça seviye atlama yapıyor. Yarış esnasında birçok özelliği kullanarak rakiplerinizi geçmeye çalışıyorsunuz. Blur'daki gibi lazerler ya da Splint Second'daki gibi üzerinize düşen uçaklar yok. Daha gerçekçi özellikler var. Mesela "Traffic Magnet" ile önünüzdeki oyuncuya işa-

retlediğinizde bilgisayarın kullandığı zararsız arabalar aniden direksiyon kırıp hedefe bindirmeye çalışıyor. Dolayısı ile o sürücünün işi acayıp zorlaşıyor. "Run Flat Tires" ise polisten kaçarken kullanılabilen bir özellik; otway halisine takılıp lastikleri patlatırsanız onları hemen tamir ediyor. Çok faydalı bir gereç... "Nitrous" ise bildiğiniz aracı hızlandıran Nitro. Bu özellikler yoldan toplanıyor, yarışları bitirdikçe kart çekerek sınırlı sayıda kazanabiliyorsunuz. Ya da Boost puanınızı harcayarak beşerli şekilde satın alabiliyorsunuz.

Seviye atladıkça sürücünün özelliklerini geliştirmek ise önemli bir detay olmuş. Oyun şeklinde göre Race, Pursuit ya da Explore seçenekleri altındaki yeteneklerini geliştirmiştir; Catch Up (ikinci ya da üçüncü iseniz önünüzdeki arabayı daha hızlı yakalamanıza yarar), Drag Star (arabanın kalkışını hızlandırır), Ram (çarptığınız arabaları gösterir) gibi özellikleri gidebiliyorsunuz.

Oyunun oynamabilirliğini Blur ve Split / Second: Velocity ile karşılaştırıldığında bariz şekilde arabaların yol tutusunun çok daha iyi, haliyle kontrolün de çok daha rahat olduğunu belirtiyim. Şöyledir tadi ile "drift" yapamıyorsunuz, arabalar nadiren kayıyor.

Biraz eksilere gelelim; bazen "Pursuit" oynarken de siz polisten değil polis sizden kaçışın gibi hissediyorsunuz bu da başka bir eksiklik. Oyunun grafikleri de diğer yeni yarış oyunlarına göre daha kötü; özellikle çevre tasarımları biraz fazla yapmacık, kartondan evler gibi ama nihayetinde koca bir şehri, online oynanan bir oyun için başka türlü nasıl kurabilirlerdi bilememiyorum. Oyunun en eğlenceli kısmı her an yarışacak birilerini elinizin altında bulabilmeniz. Bunun dışında ufak yazışma penceresini bir kenara atarsak kendini pek MMO oynamamış gibi hissetmiyorsunuz da.

Özetle, zamanla gelişebilecek ve güzel olabilecek potansiyele sahip bir oyun fakat şu hali ile halen çok "çıplak".

■ Nurettin Tan

### Need for Speed: World

- + Her an yarışabilecek oyuncu bulabilmek
- Boost Puan satın alınması, yarış çeşitliliğinin azlığı

7,0

### Aynasızlardan Kaçmak

Polisler size hızla çarpmazlar. Onların taktiği sizi bir köşeye sıkıştırıp arkadaşları gelip diğer köşeleri kapatıp kaçmanızı engelleyene kadar yolunuza kesmektir. Bu yüzden hiç yavaşlamadan ya da "Şu polise bir kafadan gireyim!" diye aracı ters şeride çevirmeden kaçın. Polis barikatlarına tam gaz girin ve puanı buradan toplayın. "Run Flat Tires" almayı kesinlikle unutmayın.



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

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



## Mafia II

### Vito'nun Amerikan Rüyası



Savaş yıllarda, koskoca Amerika, sen git, "Arabanızı getirin hurda yapalım, arabanızı kullanmayın, benzinden tasarruf edelim" de. Hiç yakıtı mı? Koskoca Amerika'sın; iki dakika da demirin, çeliğin hesabını yapma...

İşte adamlar o yıllarda ne çektilerse, savaşta üstünlük sağladıkları sonra politikalarını tamamıyla sömürüye çevirdi. "Bir savaş daha olursa, benzinden tasarruf etmeyeşim artık yahu..." dediler ve petrol yataklarına akın akın dalyorlar şu sırada.

Yok oraya saldır, ona sinir ol, buna kafa tut... Fani düşünceler içerisinde yuvarlanıp gitmekten başkası değil bu aslında. Daha büyük düşünmek lazım. Dünya'dan daha ötesini... O tarafa yönelik iç çatışmalardan uzaklaşmak... "NASA var?" diyeceksiniz; o da gidip Çin'i falan gözetliyordur son teknolojiyle. Her neyse; fazla bilim-kurgu okuyunca böyle deliriyor sanırım insan; uzayı bulalım, diğer gezegenlere gidelim diye hayaller kuruyor.

Ne var ki bu kadar bilim-kurgu hayali içerisinde, Mafia II'nin Empire Bay'inde özgürce araba kullanıp o dönemin müziklerini dinlerken, en az başka gezegenleri düşünürken kadar heyecanlandım. Bir dönem bu kadar mı güzel resmedilir, bu kadar mı güzel gösterilir... "Ben yanlış dönemde doğmuşum arkadaş," diye cümleler kurarız ya yerli

yersiz, Empire Bay'in resmedilişini görünce insan ister istemez o dönemde bir süre yaşamış olmak istiyor. Eminim hiç de göründüğü kadar otantik veya nostaljik değildir fakat sanal haliyle, Empire Bay'deki herhangi bir insan olmayı reddetmem...

#### The Fat Man

Geçen ay Vito'nun dört bölümlük macerasını oynayıp yazmıştım. Vito, askerden dönen ve ailesini tefecilerle didiştirken bulan bir İtalyan göçmeniydi hatırlarsınız. 2000\$lık borç yüzünden ailesi telef olmasın diye arkadaşı Joe ile hemen parayı toparlamak için işe koyulmuşlar ve nihayetindemafyanın bir parçası olmuşlardır. Bunları birbirinden kopuk dört bölümde, özel bir ön inceleme versiyonunda inceledim; şimdi ise heyecanımızı tamamına erdiriyoruz.

Mafia II, ön inceleme versiyonunun aksine Mafia II, Vito Scaletta'nın kahramanlık öyküsünü anlatarak başlıyor. Kendisi bir savaş kahramanı ve onu ilk defa kontrol etme imkanına kavuştuğumuzda, kendisini savaşın ortasında buluyoruz. Ve bu savaşta Vito, ilk defa mafyanın ne kadar kuvvetli olduğunu görüyor...

Askerlik bir süre izin alıp evine dönen Vito, Joe'nun "kendi yöntemleriyle" askerlik görevinden kurtuluyor ve yeni hayatına başlıyor. Ablasının 2000\$ borcu olduğunu öğreniyor, annesi ise onun yasal işler yapmasını, dürüst bir hayat sürmesini istiyor.



Babasının limanda canını dışine takarak çalıştığını ve hiç para kazanmadığını biliyor Vito ve çözümün bu olmadığını düşünüyor. Zaten Joe gibi "mafyatik" (Harika bir kelimə bu Tuna. - Elif) bir arkadaşı olduğu için de kısa sürede pis işlere buluşuyor, Empire Bay'ın karanlık yüzü Vito'nun hayatı oluyor.

#### Count Every Star

Elbette oyunun başında küçük ve önemsiz işler yapıyoruz. Onunla konuş, bunu iktina et, birkaç araba çal, kutu taşı vb. Bu önemsiz görevler, ne kadar önemsiz olsa da çeşitlilik açısından son derece iyi. Düşünün ki önemlisi görevler iyi bir kurguya sahip; peki ya ilerideki daha kapsamlı görevler, sizce onlar ne kadar renkli? Cevap vereyim: Çok.

2K Czech yememiş, içmemiş ve kurguya önem vermiş. Görevlerdeki denge, araç kullanma bölümünden, çatışmalara ve diğer detaylara kadar gayet iyi. Hiçbir görevde ne sıkılıyorsunuz, ne de anlamsız bir takım işler yaptıığınızı düşünüyorsunuz. (Bazı görevlerin can sıkıcı kısımları var ama bu kısımlarda da size her şeyiyle sunulan bir dünyada, normal bir insan gibi davrandığınızı düşünün...) Her görev, son

derece iyi işlemiştir ve bunun yapılmış olmasının da aslında hiç de hoş olmayan bir nedeni var.

Son dönemdeki oyunlara bir göz atalım... Grand Theft Auto IV, Prototype, inFamous, Red Dead Redemption, Crackdown 2... Hepsinde özgürüz, hepsinde canımız ne istiyorsa, onu yapıyoruz. Üstelik bu oyunlardan bazılarında, özgürce salıverildiğimiz şehir o kadar ruhsuz, o kadar tatsız tuzsuzdu ki, "Keşke kafese kapatılsaydı!" dedik. Empire Bay gibi şaheser bir şehirde ise özgür olamamak... Bunu hala kaldırılmış değilim, ağır geldi.

Evet, maalesef Mafia II'de serbest değiliz. Hem de hiç. Bir görev alıyoruz ve onu yerine getiriyoruz, bölüm bitiyor. (Oyun "Chapter"lara, yani bölümlere ayrılmış durumda.) Bir görev sırasında dilersek şehri bir ucundan, diğer ucuna kadar turlayabiliyoruz ama bunu yapmamızın hiçbir amacı yok.

Başlarda kendimden şüphelendim; herhalde bir şeyler kaçırıyorum dedim. Haritayı açtım, önceden tanıttığım adamların isimleri haritada gösteriliyor. "Herhalde bana yan görev verecekler!" diye bir heyecan koştum yanlarına. Fakat hepsi beni tersledi, "Şu an konuşacak bir şeyimiz yok" dedi. Ve anladım ki bu oyunda yan görev namına hiçbir şey yok...

Bu gerçekten çok üzücü bir durum. Oyundaki araç kontroleri mükemmel, şehir inanılmaz, malzeme gırla fakat biz ancak, bize sunulunu yapmakla yetiniyoruz. Bu yüzden de şehir bir süre sonra "Truman Show"etine dönüyor; insanlar kendi işleriyle uğraşıyor, arabalar bir yere gidiyor gibi gözükmüyor lakin hiçbirlarıyla etkileşime geçemiyoruz. Çok canım sıkıldı arkadaşlar, öyle böyle değil... ▶

#### Radyo

Evet, geçen ay da Radyo kutusu vardı, bu defa da var. Bu sefer size radyolardaki harika parçalarдан değil, bu harika parça seçimlerinde yapılan bir hatadan bahsedeceğim. Oyunun bir kısmı 1950'lerde geçiyor fakat ilginçtir ki bu yıllarda radyolarda çalan birçok şarkı, aslında o sıralar daha bestelenmemişti! Her türlü detaya bu kadar dikkat edilirken bu konu nasıl es geçilmiş, bilemedim...



#### Alternatif

GTA IV (8,0)  
Red Dead Redemption (9,5)  
Just Cause 2 (9,0)

## Büyük Karşılaşma



PC

### Grafik

Grafiklerde PC versiyonu hiper anti-aliasing desteğiyle diğer sistemlere fark atıyor lakin grafikleri en aksiyon dolu sahnelerde, frame rate düşmeden tecrübe edebilmek için çok sağlam bir ekran kartına ihtiyacınız var.

### Araç kontrolü

Klavyeyle oynuyorsanız, sağa dönmek istediğinizde gerçekten aniden sağa dönebilirsiniz. (90 derece kadar.) Klavye tuşlarında hassasiyet olmadığı için araçlar çok zor kontrol ediliyor.

### Çatışmalar

Mouse desteği ile keskin nişancılık yapmak çok kolay. Konsol sistemlerine göre çok daha kolay vuruyorsunuz düşmanlarınızı.

### İndirilebilir içerik

Steam üzerinden indirilebilir içerik almak çok kolay.



PS3

### Grafik

Anti-aliasing'in en fazla patladığı sistem PS3 oldu maalesef. Ayrıca ışıklandırmalarda da canlılık biraç az geldi bana.

### Araç kontrolü

DualShock çok iyi işliyor; araçlar adeta kayıyor. (Karlı bölümlerde gerçekten kayıyor.)

### Çatışmalar

"Hedef alma desteği"ni açmazsanız, düşmanınızı vurmaktan zorluk çekebilirsiniz.

### Çatışmalar

Oyunun PS3 versiyonu bu alanda diğer sistemlere fark atıyor zira The Betrayal of Jimmy adındaki indirilebilir içerik sadece PS3 sahiplerine sunulmuş durumda.



360

### Grafik

Maalesef kenar kırılmaları, ekran yırtılması (Görüntü ortadan ikiye bölünüyor ya ara ara; o işte.) ve frame rate sorunları var. Bunlara karşın ışıklandırmalar çok iyi gözüküyor. PS3'tekinden daha iyi görsellik.

### Araç kontrolü

PS3'tekinden bir farkı yok. Gamepad çok iyi işliyor bu oyunda.

### Çatışmalar

PS3 için söylediklerim, Xbox 360 için de geçerli.

### Çatışmalar

İndirilebilir içeriği Xbox Live! üzerinden alıyorsunuz lakin Xbox 360'a özel bir içerik yok; diğer sistemlere çıkacak olan Jimmy's Vendetta'yı beklemelisiniz.

### ▶ Rock Around the Clock

Neyse, kara bulutları dağıtıp oynaması bakalım. Grafik konusunda mükemmel yetçi değilseniz, oyunu konsolda oynamanızı tavsiye ederim. Hem garip oyun hatalarına rastlamıyorsunuz, hem de araçları kontrol edebiliyorsunuz. (Konuya ilgili detaylar şuradarda bir yerdeki kutucukta.)

Oyunda görevler alıyoruz demistik ve görevler de aynen şu şekilde ilerliyor: Görev yerine arabaya git, savaş, görev yerinden bir şekilde kaç ve evine dönüp uyu. Farklı bir temaya sahip olmayan görevlerin çoğu bu düzende ilerliyor. Oyunun başlarındaki görevlerde ise bu formüle bir de yakın dönüş bölümü ekleniyor.

Çatışma başladığında, elinizde mutlaka bir silah oluyor ve genellikle de herkesi öldürmeniz gerekiyor. Bu oyunda birilerini öldürmeden geçmek pek mümkün değil zira karakteriniz sadece bir gömlek ve bir ceket giyiyor, birkaç kurşun yediği anda yere iniyor. Çatışmalarla esas olan da siper almak. Eğer kabak gibi ortada

durursanız, hiçbir şansınız olmuyor ve anında ölüyorsunuz. Çok cesursanız, ateş etmek yerine düşmanınızın yanına koşup ona bir yumruk da patlatabiliyorsunuz ama bunu pek tavsiye etmiyorum.

Öldürdüğünüz her düşmandan bir silah düşüyor ve bunları toplamakta özgürsünüz. Topladığınız silahlarla, dizi dışında kalmış bir düşmanı dizinden vurmak ve onun dışarı çıkışmasını sağlamak da sizin elinizde. Düşmanlarınız genellikle saçma sapan hareketler yapmıyor ve kendilerini riske atmıyor. Bu iyi olmuş zira suratının ortasına kadar gelip bana birkaç saniye bakıp siper almak için geri koşan düşmanlar görmeye artık dayanamıyorum.

Şayet ki çatışmada silahlar yerine yumruklar konuşuyorsa,

### GIUSEPPE'NİN DÜKKANI



Haritanızı açtığınızda birçok ikon görebilirsiniz ekranda. Silah dükkanları, giymazavaşları, benzinzikler, Giuseppe'nin mekanı... Bir dakika! Giuseppe mi?

Giuseppe aslında oyuncunun başlarında tanıtıginiz bir yeraltı satıcısı.

Kendi ufak işletmesinde envayı çeşit eşya satışa çıkartmış ama oyunun genelinde bize pek az lazım oluyor. Giuseppe'ye en çok sattığı "lockpick" yanı maymuncuklar yüzünden başvuruyoruz. Sokakta park etmiş arabaları camı kırarak girmek istemediğimiz zaman bu maymuncukları kullanmamız gerekiyor bildiğiniz üzere. Fakat nedense benim maymuncuklarım pek bitmedi. Sanırım daha çok ilerleyen araçlara saldırdım, o yüzden...

Giuseppe'nin envanterinde maymuncuklar dışında molotof kokteileri ve silahlar da bulunuyor. Molotoflardan yanınızda bulundurmanız öneririm zira bazen Thompson makineli tüfeklerinden taşıyan düşmanlar başa bütüt bela olabiliyor.

Her zaman uğramanız gereken bir dükkan değil Giuseppe'nin tezgahı fakat arada bir ziyaret etseniz, zararlı çıkmazsınız.

### Çatışmalarda şişelerin, camların kırılması atmosferi kuvvetlendiriyor.





## İKİNCİ GÖRÜŞ

Artık beni az çok tanıyorsunuz; oynlarda nelere önem verdığımı yüzlerce defa dile getirmiştim. Şimdi Mafia II'de devrimsel bir yenilik var mı? Yok. Özgürlük ve özgürlük var mı? Yok. Buluların olmaması epem can sıkıcı fakat ilk oyuna göre teknik ve görsellik anlamında adamlar gerçekten büyük gelişim göstermişler. Ve bunun yanında hiçbir oyunda görmediğimiz kadar iyi bir araç kontrol sistemi var. Ve senaryo da epem sürükleyici. Yani ne yerin dibine sokulacak, ne de göklere çıkarılacak bir oyuncu Mafia II.



İşler de değişiyor. 2K Czech burada da büyük bir hataya düşmüş ve yakın dövüse garip bir mekanizma oturtmuş. Silahlı çatışmaların aksine, yakın dövüşler farklı bir kamera açısından oynanıyor ve karakteriniz bu sırada sadece hafif ve ağır yumruklar atabiliyor, gerektiğinde kendini savunabiliyor. Burada tek yapmanız gereken savunma tuşuna basmak ve yumruk sallamak. Çok zevksiz, çığın son derece gerisinde... Onun yerine alsana Batman: Arkham Asylum'daki dövüş sistemi? Bak elinde envaçeşit mafya elemanı var; Vito onlara sırayla saldırıs, yumruk sallasa, tekme atsa, fena mi olurdu... Üzülerek söyleyorum, yakın dövüş mevzusu da oyuna hiç yakışmamış...

### Ain't That a Shame

Görevleri yaparak, bülbümleri geçerek ilerlediğimiz oyundan bir süre sonra ilginç bir değişim geçiriyor. Empire Bay'in o karlı havası gidiyor, yerine bahar geliyor. Üstelik savaş yılları geçtiği için Amerika artık "Amerikan Rüyası" kıvançını yakalamaya başlıyor: Radyolarda benzin tasarrufu reklamları yapılmıyor, kasvetli hava görülmüyor, arabalar yenileniyor, şehir güzelleşiyor. Her ne kadar karlar altındaki Empire Bay'ı çok daha çekici bulsam da 1950'lerin Empire Bay'ının renkli ve canlı havası da hiç fena olmamış.

İşin bu noktadan sonrası kısımıza daha çetrefilli bir hale geliyor. Artık mafya liderleriyle çalışmaya başlıyoruz ve kutu taşıma gibi basit görevler yerini büyük kapışmaların yaşına-



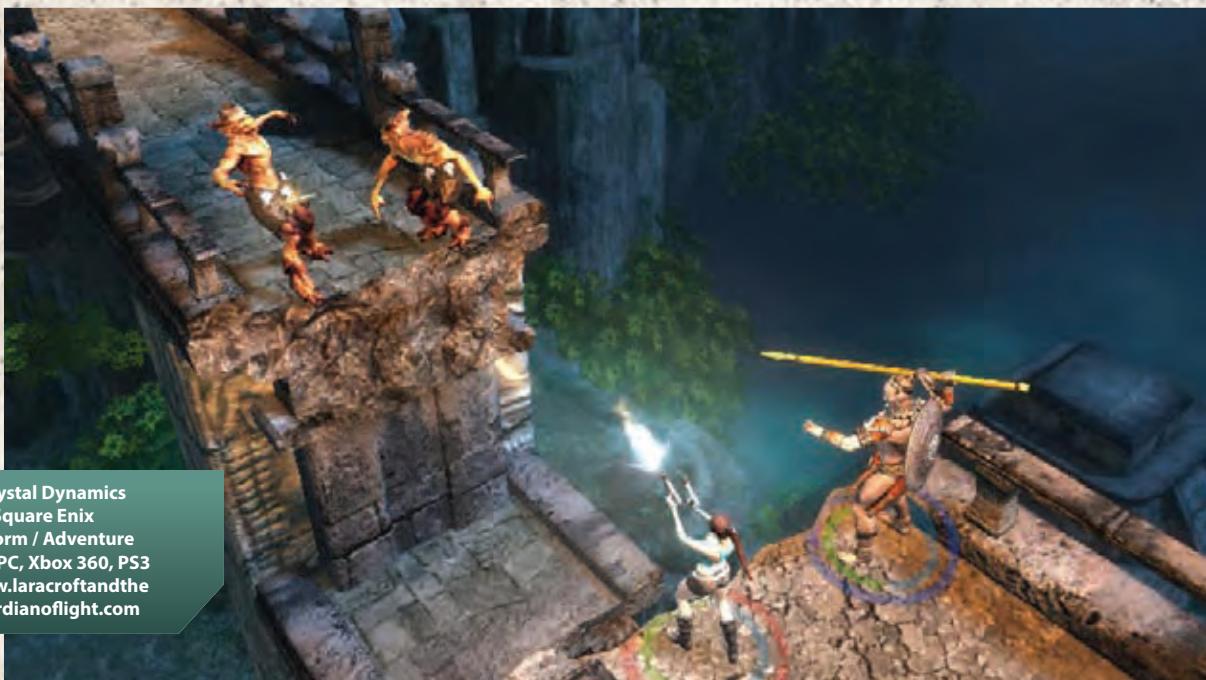
cağı, daha büyük olaylara bırakıyor, oyun zenginleşiyor. Yaklaşık 15 saat boyunca Empire Bay'in yer altı dünyasını geziyoruz. 15 saat boyunca eski Amerika'yı soluyor, 2K Czech'in yillardır üstünde uğraştığı, efsane olmasını beklediği bu oyunda araç kullanıyorum.

Ortadaki çaba büyük olsa da, Empire Bay görebileceğiniz en güzel sanal şehirlerden birini resmetse de Mafia II bence bekleneni verebilmış bir oyundur değil. İndirilebilir içeriklerle zenginleşeceğini eminim fakat radyomda Louis Jordan & His Tympany Five çalarken şehirde özgürce dolaşmadıktan, Empire Bay'in yaşamına katılmadıktan sonra, ben ne yapamım 15 saatlik eğlencen... Bilmenizi isterim ki oyuna verdığım puan, sırı oyuna karşı olan sempatisinden ve Empire Bay'in detaylı görüntüsünden dolayı yüksektir; yoksa ne puan vereceğimi biliyordum ben. ■ Tuna Şentuna

### Mafia II

- + Canlı ve detaylı şehir, iyi kurgulanmış bölümler
- Özgürlük yok, serbestlik yok, yakın dövüş mevzusu da ayrıca can sıkıcı

**8,0**



Yapım Crystal Dynamics  
Dağıtım Square Enix  
Tür Platform / Adventure  
Platform PC, Xbox 360, PS3  
Web [www.laracroftandthe.guardianoflight.com](http://www.laracroftandthe.guardianoflight.com)

### 1200 Puan

Xbox Live'dan oyun edinmek sevgili Türk oyuncular için zor; biliyorum. Fakat tabii ki arazində Xbox Live hesabı olanlarını ve Xbox Live'ı evi gibi benimseyenleriniz var. İşte size sesleniyorum şimdə; oyun 1200 Microsoft puanı -yani 15 dolar-değerinde. Bence 2400 bile olabilirmiş; kisacısı fiyat / performans oranı bir hayli yüksek.

## Lara Croft and the Guardian of Light



Olgun, paylaşımçı, kişisel gelişimini hızlandırmış bir Lara...

**B**azı seriler vardır; çoktan "Ölmüştür" fakat ismin kalıcılığına güvenerek zorla, ittiye ittiye devam ettirilir. Ve böylelikle o ismin kalıcılığına, kitle üzerindeki olumlu etkilerine da darbe vurulur. Milyonlarca örnektan bir tanesi: Matrix serisi... Üçe kadar gitmek zorunda mıydı? Son film nedeniyle toptan Matrix ismi itibar kaybetti resmen. Başka örnek: Tabii ki Final Fantasy serisi... Bir başka örnek: Tomb Raider serisi... Bu seri Tomb Raider III'le bitmiştir. Üçe kadar, fazla suyu çıkarılmadan gelmesi bile büyük bir başarı zaten. Sonraki devam oyunları hep beyhude bir çabaydı. Fakaaat... Bir ismi, öldükten sonra diriltmek de mümkün. Guardian of Light ile Lara Croft da diriliyor, toprağı atıyor üzerinden...

### Değişmek, "başka"laşmak...

Bu oyuna "Minî oyun; tam oyun değil" gibi yaklaşımları şimdiden kınıyorum. Yok böyle bir şey! Devlerin

"Minik Oyunları" dosyasını yazarken birkaç ay önce; Xbox Live ve PSN platformlarının her geçen gün tercih edilme oranının ne kadar arttığını belirtmiştim. Bu yeni bir dönem; bu oyun gibi oyunları görmeye devam edeceğiz uzun bir süre.

Şimdi gelemiş Lara'nın neden ve nasıl iyi bir noktaya geldiğine. Yeni bir Tomb Raider oyunu değil bu; olmamalı da. Alıştığımız 3D, TPS kameralı, klasik bir Tomb Raider oyunu kesinlikle Lara'yı daha da derine göremecekti. Şimdi ise elimizde izometrik kamera açılı, buram buram nostalji koktuğu halde "eskimiş"likten uzak olan, co-op modu çok ama çok iyi, bulmacaları tam anımlıyla eğlenceli, RPG öğeleri yerinde kullanılmış yepen bir oyun var. Ve bu yepen oyun, platform türünü gerçekten zenginleştirilen bir oyun.

Oyunun senaryosu gayet basit ve yüzeysel; yanımızdaki iki arkadaşımız Totec ile bir artifact nedeniyle özgürlüğe "kavuşan bir Aztec şeytani ruhunu geldiği yere geri göndermeye çalışıyoruz. Ne olacaktı ki zaten? APB incelemesinde de söylemiştim; her oyundan müthiş göndermelerle dolu, çok sağlam ve derin senaryo bekleyemiyiz. Her oyunun başka işlevleri var.

Ben oyuna tek kişilik modda başladım. Bölümler iki modda da aynı. Tek kişilik modda, co-op'ta Totec'in kullandığı kalkan ve mızraktan sadece mızrağa sahibiz. Yanımızda biri olmadığı için bulmacalarda birtakım değişikliklerle karşılaşıyoruz. Bu değişikliklerin amacı, iki modun da zorluk seviyesini dengellemek ve farklı tatlar yaratmak ki Crystal Dynamics bunu gerçekten başarmış. Ayrıca dengeyi sağlayarak tek kişilik modda ve co-op modda oynarken sanki farklı bir oyun oynuyormuşsunuz hissini de yaratmış.

Oyunun en güzel özelliklerinden biri çeşitliliğinin olması. Sadece bulmacaları çözüp ilerlediğimiz düz bir oyunla karşı karşıya değiliz; gizli bölümlerin, her bölümde çeşitli challenge'ların olduğu ve bu challenge'lardan upgrade'ler, artifact'ler kazanabildiğimiz oldukça detaylı bir oyun var karşımızda. Ayrıca elimizde mızrak, klasik Lara Croft çift tabancası (Daha sonra başka silahlara da sahip oluyorsunuz.), kancalı ip gibi farklı çözüm alternatifleri de olduğu için basit görünen bulmacalar bile bir anda "zeka ve hız" yarışına dönüyor. Hangisini doğru zamanda kullanmanız gerektiğini bulmaya çalışmanızın yanında, bunu en kısa sürede başarıncı



Artifact'ler sayesinde defansınızı, silahınızın gücünü, hızınızı ve bunun gibi diğer özelliklerinizi geliştirebilirsiniz.



▣ - Beni ipinle oradan oraya çekiyorsun diye artistlik yapma Lara, vallahi çeker giderim.



### Alternatif

- LittleBigPlanet (9,5)
- LEGO Indiana Jones 2 (8,9)
- Prince of Persia: Forgotten Sands (7,4)

çeşitli ödüller kazanacağınız akliniza yerleşince her bölüm, bir anda, bağımlısı olabileceğiniz bir "speedrun" parkuru haline geliyor.

Bu arada, bulmacaların yanında tabii ki düşmanlar da karşınıza çıkıyor ki bu düşmanları alt etmek de salt "Vur, kir, parçala" anlayışıyla gerçekleşmiyor. İri ufaklı, çok çeşitli düşmanla uğraşırken de elinizdeki silahları stratejik bir şekilde kullanmanız gerekebiliyor ve çevre etkileşiminin güzelliği sayesinde etraftaki patlamaya hazır varillerden de yardım alabiliyorsunuz. Ayrıca düşman yapay zekasının da hiç hafife alınmayacağından emin olabiliriz.

Co-op modu öve öve bitiremeyeceğim; elinizdeki silahların ve aletlerin Totec'le paylaşılmış olması tam anlamıyla dayanışma dayalı oynamanızı gerektiriyor. Mesela siz mızrağı kullanmadığınız için yüksek bir yere çıkaran Totec'in yanına yanınızda arkadaşın mızrağı duvara saplaması (Duvara saplamak... Çok sert duvarlar yok oyunda demek ki.) gerekiyor. Hadi duvara sapladı mızrağı; Totec, Lara gibi mızrağın üzerine atlayıp akrobatic hareketlerle yüksek yerlere tırmanamıyor. Neden? Çünkü kendisi 3 m x 200 kg (Tamamen uyduruyorum.) ölçülerinde. Peki ne yapıyor öyle aşağılarda, yapayalnız kalmıyor mu? Tabii ki hayır; elimizdeki kancalı iple çekiyoruz dev gibi Totec'i. Yani Lara'nın kolları, kalın bir mızraktan 100 kat daha kuvvetli. Mantıklı değil tabii ki... Sadece bu örnekle sınırlı değil beraberce yürütmeniz gereken aktiviteler; hemen hemen her bulmacada en üst seviyede koordinasyon sağlamanız gerekiyor takım arkadaşınızla. Sonuç olarak iki oyuncu da birbirine öyle muhtaç bırakılmış ki öyle LEGO oyunları serisindeki gibi birbirininin puancası, ödüllere rakkabı olma, ayagini kaydırma fikri pek aklınızın ucundan geçmiyor. Herkes efendi gibi oynamak durumunda oyunu; yoksa iki adım öteye gidemezsınız.

### Yanındaki istemem, uzaktaki gelsin

Bu tür bir oyunda online co-op modunun olması gerekiyor değil mi? Gerekir tabii ki. Fakat oyunun Ağustos'un ortasında çıkan Xbox 360 versiyonuna online co-op "yetişmemiş." Yetişmemekten tam olarak nہ kastediliyor, pek anlılmış değilim (Hatta kimse anlamış değil.) ama sonuç bu. Tabii ki kısa sürecek bir problem bu çünkü Eylül'ün sonunda (28 Eylül) PC ve PS3 (PSN'den indirilebilecek.) versiyonlarıyla beraber online co-op da gelmiş olacak. Bu üç platformdan bir tek PC'de oyunun aynı keyfi verip vermeyeceğinden şüpheliyim zira bu oyun tam anlamıyla bir konsol oyunu bence. Hele ki offline co-op modunu PC'de hayal bile edemiyorum. Fakat her durumda, hangi platformda olursa olsun edinilmesi gereken bir oyun.

■ Elif Akça

### Lara Croft and the Guardian of Light

- + Muhteşem co-op mod, harika bulmacalar, çeşitliliğin bol olması, Lara'nın yeniden doğuş
- Kameranın hareket sınırı nedeniyle etrafı rahat rahat inceleyemiyorsunuz, grafikleri biraz daha iyi olabilirdi

8,9



## Haritaları Ezberlemek

Blacklight'in en iyi özelliklerinden biri, gerçekten çok dengeli hazırlanmış haritaları. Hiçbir nokta tam olarak mükemmel değil; çünkü her sote mekanının bir anti sotesi var. "Şuraya geçtim, rahat rahat adam vurayım" diyemiyorsunuz. Dolayısıyla iyi noktaları sürekli hareket ederek gezmek daha akıllica; hem buralara yuvalanmış adamları arkadan vurmanız kolaylaşıyor.

# Blacklight: Tango Down

Az ödeyip, fazla çoklu oyuncu oynamak isteyenlere

**i**ki kere iki nasıl dört ediyorsa insanlar da FPS oyunlarında birbirlerini vurmayı seviyor arkadaş, orası kesin. Ben bile halen nasıl 400 saatte yakın Call of Duty: Modern Warfare 2 oynamışım, sabır göstermişim inanamıyorum. Az buz değil, 400 saatte Japonca çalışmaya ayırsam bugün sular seller gibi Kanji çiziyor olurdum. Ama ne yapım? Haytalık, 400 saat MW2... Aferin bana, Activision madalya takacak. Ha akıllanır mıymış? Hayır! Çünkü halen ağız açık yem bekleyen kuş gibi Medal of Honor ve Call of Duty: Black Ops bekliyorum. Bu iki baba oyun gelene kadarsa ortalığı yine orta ve iyi arasında gidip gelen FPS'ler doldurmaya başladı. Bense size iyi olanlarından bir tane seçtim: Blacklight: Tango Down.

BTD, kurgu bir gelecekte geçiyor. Oyun, ağırlıklı olarak multiplayer üzerine kurulu olduğu için hikaye kısmına pek önem verilmemiş. ABD'nin elit birlikleri "Blacklight" ile eski elit birliği olan "Order" arasındaki çarşılaşma üzerine kurulu bir öyküsü var. Tek kişilik oyunda Order denen grubu karşı savışıyorsunuz. İsterseniz arkadaşlarınızla kurabileceğiniz dört kişilik bir takımla co-op modunu da tecrübe edebilirsiniz. Bölüm geçtikçe sizi mest edecek ara demolar ya da derinliğiyle sizi alıp götürücek müthiş bir öyküsü yok. Tek kişilik modu genelde "Şu kapayı aç, şu kadar adam öldür, çıkış bul, başka

kilitli bir kapı daha! Onu da aç, ateş et, ateş et!" şeklinde geçiyor; hatta yapımcılar bazı noktalarda kapı açmayı iyice zorlaştırmışlar. Kilitli kapılar için el ve göz hünerinize güvenerek elektronik barları oynatıp kilidi açmalısınız. Biraz fazla zorlama olmuş gibi geldi bana, sevemedim.

Oyunda kullanması en zevkli cihazımız vizörümüz, yani kaskımızın yüzümüza kapanan camdan parçası. Vizör kullandığınızda belli bir yakınıktaki düşman ve dost birlüklerini duvarın arkasında olsalar bile görebiliyorsunuz. Tabii ki bu süre çok uzun değil, kısa bir an sonra bitiyor. Tekrar kullanabilmek için vizörünüzün şart olması gerekiyor. Vizör ayrıca mermi kutularını ve sağlık istasyonlarının yerini de gösteriyor. "Hyper Reality Visor" adındaki mucize cihazımız, düşük olan canımızı belli bir miktar doldurmana yarıyor. Bunlar hep iyi yönleri fakat yakınına bir DIGI bombası düştüğü zaman vizörünüz mavi ekran veriyor ve hiçbir şey göremiyorsunuz.

## Alternatif

**Battlefield: Bad Company 2 (9,6)**  
**Call of Duty: Modern Warfare 2 (8,7)**  
**Team Fortress 2 (-)**

Yani bir nevi modern flaş bombası yemiş oluyorsunuz. Espri bir detay olmuş ama tabii ki mavi ekran verdığınızda genelde gülmüyor, sinirleniyorsunuz. Ayrıca vizörünüza kullandığınızda ateş edemiyor, böylece bütün saldırılara açık hale geliyorsunuz. Vizörünüze kapatıp silahınızı geri çıkarırken de belli bir süre geçiyor. Kısacası vizörü ulu orta yerlerde kullanmak akıllica değil; çünkü çok faydası olduğu kadar sizi savunmasız da kılıyor. Seviye atlaklığa alabileceğiniz "Trinket" ise -WoW'daki gibi - şans getiren tavşan ayağı cinsinden uğur eşyaları. Bunları silahınıza taktığınızda, öylece sallanmakla kalmayıp size bazı bonus veriyorlar.

#### Tam sağlık!

Oyunun sağlık mekanlığında ilginç bir yöntem kullanılmış. Örneğin; Call of Duty oynarken yarananın canınız kendiliğinden dolması durumu BTD'de mevcut değil. Aslında kisman mevcut; söyle ki toplam canınız 175, vurulduğunda gücünüz en fazla 88'e kadar olan bölümü kendiliğinden doluyor. Gerisini artırmak isterseniz yerlere saçılmış sağlık çantalarını toplamalı ya da etrafta bulunan sağlık istasyonlarına uğramalısınız. Bu yöntem akıllica sayılabilir; çünkü tek bir noktaya geçip geleni geçeni vuran oyuncuların yerine herkesi hareket etmeye zorlayan bir durum yaratmış.

Dört bölümlük sıkıcı tek kişilik modunu bırakıp online diyaloglara adınızı attığınızda biraz daha rahat nefes alabiliyorsunuz. BTD'nin klasik multiplayer modları mevcut: Deathmatch, Team Deathmatch, Last Man Standing, Last Team Standing, Domination, Detonation (Yani bombayı bul ve imha et.) ve Capture the Flag. Bir oyuna girerken içerisindeki oyuncuların seviyelerini görebiliyorsunuz. Seviyenizi artırmak için multiplayer ya da co-op oynamanız kafi. Eğer oyuna yeni başlıyorsanız, tecrübeli oyuncuların olduğu sunuculardan uzak durun; çünkü seviye atlaklığa yeni ekipman ve silahlar alabiliyoruz. İleri seviye demek, daha kuvvetli silahlar demek olduğundan sürekli ölmek yerine kendiniz gibi çaylak oyuncuları bulmanız yerinde olacaktır. BTD'nin diğer ilgi çekici noktalarından biri de seviye atlaklığa gelen ekipmanlarla kendi silahınızı istediğiniz gibi yaratabilmeniz. Silahın omuzluğunu, şarjörünü, dördünü gibi noktalarıyla oynayarak kendi oyuncu stilinize yakın bir ölüm makinesi yaratılabiliyorsunuz. Yani neredeyse sıfırdan yeni bir silah yaratmış oluyorsunuz.

Her bölümde bol bol siper alınacak nokta var. Özellikle Domination modunda bu yerlere hakim olmak oyunun kaderini değiştiriyor. Bu şekilde güzel bir çatışma havası da yakalanmış, millet birbirine durmadan ateş ederken başka bir sipere sırtınızı dayayıp arkadaşlarınıza destek vermek güzel oluyor. Oyunda kafadan vurursanız ya da kafanızdan vurulursanız patates çuvalı gibi anında yere yiğiliyorsunuz. BTD'nin bilimkurgu olması ya da kafanızda pahali ve havalı bir kask taşımanız "headshot" gerektiğini değiştirmiyor. Oyun hızlı bir yapıya sahip olduğundan yerinde duramayan bir oyuncusunuz kafanızdan



vurulmanız güçleşiyor ama az evvel dediğim gibi siperlerde fazla takılırsanız keskin nişancılar mama olursunuz.

Kapattırken BTD'yi teraziye koyalım. Evet, oyunun eksikleri var. Örneğin; doğru düğün bir senaryosu yok. Order grubuna karşı savaşırken bir bakmısınız, enfeksiyon geçirmiş zombiler saldırmaya başlamış. "N'oluyoruz?" diyorsunuz ama tüm bu noksantalı fiyatıyla telafi ediyor oyun ve "Benim ederim 15\$" diyor dürüstçe. Duruma bu açıdan bakınca 15\$'lık (Xbox 360 sürümü 1200 Microsoft Puanı) bir oyun için gayet iyi grafikleri ve süralar sürekli dolu sunucuları ile rahatlıkla denenebilecek bir oyun haline geliyor. "Call of Duty: Modern Warfare 2 ve Battlefield: Bad Company 2'den sıkıldım, ayrıca Medal of Honor ve Call of Duty: Black Ops gelene kadar bir şeylerle oyalanıyorum." diyorsanız, uygun fiyatıyla en iyi seçimlerden biri olacaktır BTD. ■ Nurettin Tan

Tek kişilik bölümlerde sakın ölmeyin, yoksa tekrar canlanmanız baya zaman alır.

#### Blacklight: Tango Down

- + Silah geliştirme modu, düşük fiyat, dolu sunucular
- Hikayesinin noksantılı

7,5



Yapım Zombie Studios  
Dağıtım Ignition Entertainment

Tür FPS

Platform PC, PS3, Xbox 360  
Web [www.playtangodown.com](http://www.playtangodown.com)





Yapım Io Interactive  
Dağıtım Square Enix  
Tür Aksiyon  
Platform PC, PS3, Xbox 360  
Web [www.kaneandlynch.com](http://www.kaneandlynch.com)  
Türkiye Dağıtıcısı Aral



### Co-op Candır

Eğer bu oyundan cidden zevk almak istiyorsanız, ne yapın edin co-op modunda oynayın. Çünkü bu oyun tam olarak iki kişi için dizayn edilmiş ve cidden asıl eğlencesi böyle ortaya çıkıyor.

## Kane & Lynch 2: Dog Days

Bir anti kahraman hikayesi

**B**aşı beladan kurtulmayan kahramanlarımız ikinci oyunlarıyla karşımızdalar! Bu sefer mesken tuttukları yerse Şangay. Pekin'den sonra Çin'in en büyük ikinci şehri konumunda olan bu şehir, göz kamaştırıcı gökdelenler kadar, tehlikeli varoşları da barındırıyor. Hikayemizse; İngiliz silah kaçakçısı Mr. Glazer için çalışan Lynch ile başlıyor. Devamıdaysa tipki ilk oyunda olduğu gibi işler hiç de hesaplandığı gibi gitmiyor ve Lynch eski silah arkadaşı Kane'İ de bu işe bulaştırıyor.

### Bolca kurşun, durmayan aksiyon

Öncelikle yapımcı firma ilk oyuna göre kendisini geliştirmiştir. Daha doğrusu oyuncun bütün mekaniklerini tepeden tırnağa değiştirmiştir. İlk olarak göze çarpan değişim, oyuncun yapısının bolca

Gears of War'ı andırıyor olması. Bu fikri destekleyen en büyük olguysa kamera açıları ve yenilenmiş cover sistemi. Kamera açıları tam olarak omuz üstünde verilmiş, fakat karakterimize fazlaıyla yakın duruyor. Hal böyle olunca akla direk olarak Gears of War geliyor. Cover sistemiyle ilk oyuna nazaran ziyadesiyle daha düzgün çalışıyor. Yani karakterimiz tam bir cover alabildiği gibi, aynı zamanda da farklı cover noktalarına kolayca intikal edebiliyor. Fakat yine ilk oyunda olduğu gibi cover sisteminin insanı çileden çıkardığı zamanlar da olmuyor değil. Kisacası ilerleme var ancak bu ilerleme yeterli mi; tartışılır.

Cover sisteminden çatışmalara geçtiğimizde; Kane & Lynch 2: Dog Days'de (K&L2: DD) aksiyonun hiç durmadığını hemen belirtmek istiyorum. Oyunun başındaki kovalama sahnesinden itibaren sürekli bir aksiyon içerisindeyiz. Durmak bilmeyen çatışmalarda oyuna apayı bir tat katıyor. Kafamızı çevirdiğimiz yerde bir düşman bulmak işten bile değil. Bu düşmanları alt etmek içinse kullanılmayı bekleyen birçok silah bizleri bekliyor. Bu listeyle altı patlar polis tabancasından, çok daha ağır saldırı silahlarına kadar uzanıyor. Silahların kullanımıyla olabildiğince kaliteli yapılmış. Bir uzi gerçekten de seri ateş eder, ancak atışlarının isabet oranı oldukça düşüktür. Bir yere saldırırken saydırıkmak güzel, ama hedefleri vuramazsanız, haliyle beklediğiniz kadar yıkım yaratıcı değil. Yani bir handgun'la çok rahat hedef bulabiliyorken, bir uzi'yle dağa taşa ateş ediyoruz. Bu arada aynı anda iki tane silah taşıyabiliyoruz. Böylece farklı anlarda, farklı silahlardan kullanarak isimizi çok daha hızlı bir şekilde halledebiliyoruz.

Silah ve çatışma konusuna girmişken birkaç noktaya değinmek istiyorum. Aksiyon dolu bu



Ecran  
Görüntüleri  
**LEVEL  
ONLINE**'da





▶ oyunda küçük çatışmalar yaşadığımız gibi, aynı zamanda onlarca düşmana karşı da savaşmamız gerekiyor. İşte bu durum oyunun çatışma döngüsünü büyük bir kısır döngüden kurtarmış. K&L2: DD'ye eklenen yeni etkileşim motoruya özellikle çatışmalara büyük bir tat katmış. Etrafta bulduğumuz yanın söndürme cihazlarını fırlatıp, aynı zamanda havada vurarak büyük bir kaosa sebep olabiliyoruz. Unutmadan; bir de yeni eklenen "human shield" özelliğine de değinmek gerekiyor. Bu tarz kovalamacalar dolu bir oyunda karşımıza çıkan sivil bir bünyeyi kalkan olarak kullanmak ve yaralanmadan düşmanlarımızı öldürmek, sanki serinin aradığı bir özellikmiş gibi geldi bana. Keşke bu tarz daha fazla etkileşimi imkanı konulsaymış.

Beraberimizde gezinen takım arkadaşlarımıza bir hayli

sıklar. Hem yapay zeka olarak ne yapacaklarını biliyorlar, hem de düşmanlarını neredeysse iskalamıyorlar. Eğer oyunu tek kişi oynayacak olursanız; yanınızdan ayrılmayan Kane karakterinin ne denli mantıklı hareketler yaptığına görünce beni daha iyi anlayacağınız. Oyundaki bir diğer gizde olsa karakterlerin sürekli konuşuyor olması. Bu etkileşim oyunun genel yapısında esas belirleyici rolü oynuyor. Bir oyuncu olarak sürekli bir şeyler yapmam gerekiği hissiyatını fazlasıyla yaşadı bana bu diyalog sistemi.

#### Biraz olmamış mı ne?

Geldik en sevdigim kısma! Oyuna birazlık giydirirse bana kızmazsınız değil mi? Teşekkür ederim... Şimdi bu iki zibidiyi her ne kadar ilk oyunlarından biraz sevsek de yeni oyunlarıyla bu biraz nefrete dönüştmeye başlıdı. Hani kamera açları demiştim ya yukarıda, hah işte onlar aslında yok. Arkadaş o kadar kötü bir kamera açısına sahip ki oyun, ne yapsam olmadı. Hele bir de koşmaya kalkarsanız; aman diyeyim. Sanki bütün dünya dönüyor. Bunun en büyük



#### Alternatif

**Army of Two: The 40th Day (7,3)**  
**Kane & Lynch: Dead Men (7,0)**  
**Uncharted 2: Among Thieves (9,6)**

## ANALİZ

Oyundaki sinema filmlerinin dekine benzer sunum öğeleri, ekranda bu tip ışık yansımalarına sebep oluyor.



sebebiye yeni oyuna eklenen fantastik ve bir o kadar film tarzı kamera çekimleri oluyor.

Cover sistemi ilk oyuna göre gelişmiş demiştim. Evet, hakikaten de daha sorunsuz. Fakat nedense düşmanlarımız cover'dan sürekli yerli yersiz çıkma ve mermi manyağı olma konusunda master yapmış durumdalar. Hali hazırda olan yapay zeka açığası iyi (mi acaba?) Hayır, hiç de değil! Düşmanlarınız nedense anlamsız bir şekilde überimize koşuyorlar. Ama hakikaten anlamsızca be arkada... Öyle el kol havada gelen adamlar düşünün. Bir de bu düşmanlardan sürekli drop olan silahlar ve mermiler mevcut ki hiç sormayın. Yani gerçekilik açısından gayet güzel bir hareket fakat hiç cephe sorunu çekmemek, bir silahtan diğerine geçmek oyunu inanılmaz kolaylaştırmış. Son lafımsa oyuncunun genel mekanlığını değiştirdikleri halde, halen silahların su tabancası kıvamında ateş etmesine izin veren yapımcılara olacak. Size sesleniyorum efendiler; adam gibi silah hissisi vermek ne kadar zor acaba?

### İKİNCİ GÖRÜŞ

Oyunun elimize gelen ilk versiyonu pek sarmamıştı beni, tam sürümü de sarmadı aynı şekilde. Tamam, şiddet unsuru ilgi çekici olabilir ve oyunda kullanılan görsel tarz ve sunum da başarılı ama hem oyun kısa, hem kendini kısa sürede tekrar ediyor, hem de multiplayer modlarında hayır yok. Mafia II de çıktı, alıp onu oynayıncı.



Şefik

Yok mu bir arkadaşınız bu işten anlayan?

Anlaşılan yok! Kane ve Lynch her ne kadar konuşkan ve eğlenceli yol arkadaşları olsalar da oyun, silah hissiyatı konusunda sınıfta kalıyor. Bunun üzerine aptalca davranana yapay zekayı ve kamera açılarının rahatsız ediciliğini eklediğimizde oyuncunun notu bir hayli düşüyor. Kamera açılarını aksiyonun dozunu artırmak ve oyuncuya oyuncunun içine çekmek için tasarlandığını düşünürsek, burada da başarısız olduğunu söyleyebiliriz. Zaman zaman bazı bölümlerde durup, şimdî nereye gideceğinizi kendinize sorduğunuz zamanlar oluyor. Bunun sebepleri arasında bölüm tasarımları kadar kamera açısı da var.

### Tamam sakınım

K&L2: DD ilk oyuna göre birçok yenilik içeriyor. Bu yenilikler arasında çok güzide hareketler de var, çok nylong hareketler de. Açıkçası ben ilk oyundan sonra çok daha farklı bir şeyler bekliyordum. Nitekim olmadı. Yani işte insan beklenisi ve düşüncesi; kendi kedimiz olayları büyütüyor sonra da karşımıza çıkınca mutsuz oluyoruz. ■ Ertuğrul Süngü

### Kane & Lynch 2: Dog Days

+ Bolca diyalog, cover sistemi, sonuz aksiyon

- Ne bitmez aksiyonmuş acaba? ACE  
Ayşe Teyze'ye "Cart' diye gitti" demek istiyorum

7,2

■ Fotoğrafçı ama silahlı, kol bastılı ama hip hop'çı kişi.



Yapım Infinite Interactive  
Dağıtım D3 Publisher  
Tür Puzzle / RPG  
Platform PC, Xbox 360, DS  
Web [www.puzzle-quest.com](http://www.puzzle-quest.com)



### Galactrix

"Fantazi dünya-  
sından bıktım;  
Goblinler en yakın  
arkadaşım oldu  
resmen!" diyor-  
sanız, sizi Puzzle  
Quest: Galactrix'e  
alalım. Puzzle  
Quest'in uzayda  
geçen versiyonu  
olarak özellene-  
bilecek bu oyuncu  
PQ2 kadar iyi  
değil ama kötü bir  
oyun da sayılmaz.  
PC sahiplerine  
duyurulur.

**Kapıları büyükle açmaya  
çalışınca bu mini-oyun gel-  
iyor ekrana. Amacınız işaretli  
taşları ortadan kaldırılmaya  
çalışmak.**

Eğer üç yerine daha fazla taşı yan yana getirir-  
seniz, ekstradan bir hamle hakkınız oluyor.



## Puzzle Quest 2

Gökkuşağında geçen saatler...



**B**akin kim geldi... PSP'nizi yanınızdan ayırmamanıza neden olan, aynı şeyi yüzlerce kez yapmanıza rağmen, yüzlerce kez yapma isteği uyandırın o garip oyun, geri geldi. Hem de yenilenmiş grafikleri, ekstraları ve aynı bağımlılık yapan oynanışıyla...

Bilmeyenler için bir özet geçeyim; Puzzle Quest, bir senaryoyu takip ederek RPG izlenimi uyandırın ama savaşların, renkli taşları yan yana getirmeye çalışarak düşmanı yenme mantığında ilerlediği, eğlenceli bir oyundu. Çok güzeldi, çok iyiye ve devamının gelmesi kaçınılmazdı. Kaçınlımadır olan biraz geç gelmiş olsa da beklediğimize geçmiş gibi gözüküyor.

### Farklı tatlar

Öncelikle bu oyunu hangi sistemde oynadığımıza bir bakalım. PC kullanıcılarının oyuna sahip olması için bir adet Steam hesabına ihtiyaçları var. Daha sonra 20\$'ı bastırıp bu oyunu alabiliyorlar. Xbox 360 kullanıcıları ise Xbox Live! hesabına ve oyunu satın almak için gereken Microsoft Puanlarına sahip olmalı. Sadece Nintendo DS kullanıcıları bu oyunu kutuda alabiliyor ve onları oynadığı oyun, PC ve Xbox 360'dakinden biraz daha farklı. DS'in gücü diğer iki sistemden aşağıda olduğu için görsel açıdan her şey biraz daha detaysız ve

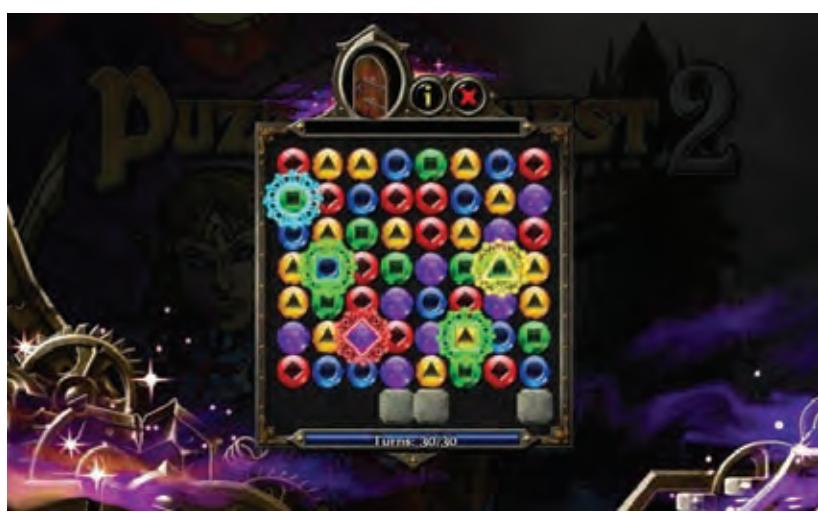
kaba gözüküyor fakat bu oyunda grafiklerin pek önemi olmaması ve oyunu yanınızda taşıyabilme lüksünün daha önemli olduğunu varsayıncı, DS versiyonu tercih edilebilir bir versiyon oluyor.

Ben oyunu PC'de, 26" ekranın önünde oynamadım ve taşların bulunduğu tabloyu efektif bir şekilde görebilmek için bayağı geriye çektim sandalyeyi; bu oyuncu büyük ekranlarda biraz zor oynanıyor. Tabii oyuncu ekrana yayanın güzellikleri de yok değil. Dediğim gibi oyuncunun grafikleri tamamıyla yenilenmiş durumda ve artık iki boyutlu bir harita yerine, üç boyutlu mekanlar da dolaşıyoruz. Üç boyut dediğimiz aslında kamerayı oynatmadığımız izometrik bir görünüş fakat bu oyunu o kadar değiştirmiş ki eskiye dönmek istemiyorsunuz.

### Farklı sınıflar

Barbarian, Assassin, Sorcerer ve Templar. Erkek veya dişi, bu sınıflardan bir tanesini seçtiğiniz oyuncunun başında. Her karakterin birbirinden farklı özellikleri var. (Şartlısınıza eminim.) Barbarian büyük silahlarıyla ortalığı dağıtır, Assassin sinsi saldırılar ve zehirlerle düşmanını yavaşça yok ediyor, Sorcerer en güçlü büyülere sahip ve Templar'ı da yere indirmek için bir ordu gerekiyor. Bu karakterler oyun boyunca seviye atılıyor ve birçok farklı alanda geliştirilebiliyor. Karakter geliştirirken de şuna dikkat etmenizi öneririm. Örneğin Sorcerer'la oynuyorsanız, seviye atlayınca puanları "Strength"e yatırımayın, anlamsız olur. Assassin'le oynarken de Agility'e abanın misal. Anlayacağınız, seçtiğiniz karakter sınıfına göre o karakteri geliştirmeniz, sizin yararınıza olacaktır.

Ve gelelim savaşlara... Savaşlar hala aynı. Yine üç tane rengi yan yana getirince, o renkteki mana'mız artıyor ve yine kurukafalar düşmana zarar veriyor. Yalnız bu defa ortalıkta çelik eldivenler de görülmüyor. Bunları toplayarak karakterinizin eline tutuşturduğunuz silah kullanma hakkı kazanıyorsunuz. Güçlü silahlar daha



### Alternatif

Elemental (-)  
Puzzle Chronicles (-)  
Puzzle Kingdoms (-)



çok güç isterken, hafif silahları sadece birkaç tane eldiven toplayarak çalıştırabiliyorsunuz.

Silahınızın yanında çeşitli iksirleri de karakterinize verebiliyorsunuz. Bu iksirler genellikle karakterinize destek olacak güçleri çalıştırıyor ve savaşın seyrini de değiştirebiliyor.

#### Farklı oyunlar

Tekrarlayan bir oyun Puzzle Quest 2. Hatta öylesine bir tekrar sahip ki az oyun böyle bir tekrar içeriş de sevilebilir. Yapımcı Infinite Interactive oyunu monotonluktan kurtarmak için bir adım atmış ve birkaç farklı mini-oyun eklemiş oyuna. Kapı açmanız gerektiğinde, tuzakları etkisiz hale getirmeniz istediğinizde bir mini-oyun karşılıyor bizi. Bu oyunlardaki mantık, orijinal oynanışla aynı fakat kurallar biraz daha farklı. Misal bir hazine sandığından ne çıkışının kararını verirken, 16 hamlede en fazla ganimeti toplamaya çalışıyoruz. Oynamışımıza ve yaptıklarımıza göre nadir bulunan eşyalardan, yüzlerce altın'a kadar birçok değerli eşya alıp gidiyoruz. Kapı açmamız gerekiyor ise o kapıyı nasıl açacağımızın kararını veriyor öncelikle. Kapı kılmak, kilitle oynamak veya büyümek hep farklı mini-oyunlar getiriyor ekranı. Bunlarda da yine belirli bir hamle hakkımız oluyor ve bunun sonunda kapıyı açmayı başaramazsa, her şeyi yeniden denememiz gerekiyor.

Senaryonun yanında oyunu turnuva manşılığında multiplayer olarak da oynayabiliyoruz. Multiplayer maçlar, yapay zekaya oynanandan çok daha eğlenceli geçiyor, onu söyleyeyim. Bunun nedeni yapay zekanın saçma hareketlerini insanların yapmıyor olması. Gerçek kişilerle oynarken ise karşısındaki oyuncunun oyunu ne kadar hızlı oynadığına göre eğlence katsayılarınız artıyor. Öyle oyuncular var ki bir hamle yapmak için dakikalarca bekliyor. (Neyi hesaplıyorlar?) Yine de multiplayer oyunları, tek kişilik oyunlara tercih ederim her şekilde.

İlk oyun kadar fanatığı olmadım Puzzle Quest 2'nin ama boş vakitleri değerlendirmek, birkaç maç yapıp eğlenmek için son derece iyi bir oyun. Uzun süreceğinin garantisini bir oyun arıyorsanız, o oyun, bu oyundur.

■ Tuna Şentuna

#### Puzzle Quest 2

- + Yeni izometrik görüntü, eklenen yeni özellikler, multiplayer modu
- Oyun ister istemez bir süre sonra çok tekrarlamaya başlıyor, yapay zeka hala yeterli değil

**8,2**



■ Maalesef haritada istediğiniz noktaya gidemiyorsunuz; ancak belirtilen noktaları işaretlemenize izin veriliyor.



Başarılı bir atış-  
la tüm düzeneği  
altüst edebilir-  
siniz.



**Yapım Rovio**  
**Dağıtım Chillingo**  
**Tür Aksiyon / Puzzle**  
**Platform iPhone**  
**Web [www.rovio.com](http://www.rovio.com)**

## Poster

Rovio'dan gelen bir açıklamaya göre 63 bölümde en iyi skor tutturulanlardan birine, yapımcıların imzaladığı bir poster verilecekti. Bana yetişmedi ama siz bu yazımı okurken o yarışma sonuçlanmış olabilir...



# Angry Birds

Yeşil domuzlara savaş açan kuşlar

**K**uşlar yumurtalar, bilirsiniz. Kimileri bu yumurtaları kırar, tavaya atar, içine sucukları serpiştirir ve "Olm gelin, süper sucuklu yumurta yaptım!" diye arkadaşlarına sunar. Kimileriye yumurtaları çalar ve kırmadan, kendilerine besin yapar; doğa kanundur, tartışmamız gerekmek. Ne var ki bu yumurtaları çalanlar yeşil birer domuzdur. Üstelik bu yeşil domuzlar, yumurtaları çaldıktan sonra derme çatma ortamlarda sevimli sevimli durmayı seçmişlerdir. Kuşlar ise acımasızdır. Yumurtalarını geri almak için yeşil domuzlara her şeyi yapacaklardır ve bunu yaptıklarında, sizin de onların yanında olmanızı isteyebileceklerdir!

## Benzetme sanatı

Crush the Castle'ı tanıtmışım birkaç ay önce, Indie bölümünde. Bu oyunda mancınıklarla türlü türlü "şey" atarak düşmanlarını yok etmeye çalışıyorduk. Olay mancınığı doğru anda ve doğru açıdayken kullanmaktı. Angry Birds'de de lordlar kamarasının üyeleri taş sallamak yerine, yeşil domuzlara kuşlarla saldırıyor. Evet, burada silahlarımız direkt olarak kuşlar ve onları kullanmak için de parmaklarını ekran üzerinde gezdirememiz lazım.

150'den fazla bölüm boyunca, farklı kuş seçenekleri, farklı domuz yerleşimleri ve farklı engellerle karşılaşacağımız, sudan ucuz bir oyun Angry Birds ve oyuna 10 dakikada alışip geriye kalan boş zamanınızı da iPhone'un pilini tırtıltı üzere kullanacaksınız. Nasıl mı?

Bu oyun bağımlılık yapıyor arkadaşlar. Bir bölüm oynayım, dur bir tane daha oynayım, derken bir

bakıyorsunuz kız arkadaşınız sizi terk etmiş, işten kovulmuşsunuz, evinizi de elinizden almışlar... O derece diyorum; yalanım varsa Emre Öztinaz'la görüşün. (Oyunu o önerdi de sağ olsun.)

## Patlayan siyah kuşlar

Oyunda ilerledikçe oyun zorlaşıyor; bu çok net. Domuzlar saçma sapan yerlere yerleştiriliyor, bazları miğfer giyiyor, kimisi son derece korunkâr bir alanda duruyor vb. Bize de neyse ki domates vermiyorlar atalım diye. Farklı kuş seçenekleriyle, farklı stratejiler kurarak yolumuzu açıyoruz. Örneğin siyah kuşlar patlıyor. Bu kuşu atıyoruz, gidiyor, gidiyor ve patlamasını istediğimiz noktada ekrana bir kez parmağımızı dokunduruyoruz ve BOOM! Düzgün bir yerde patlattıysanız, domuzcuklar da öbür tarafı boyluyor. Beyaz kuşlar düşmanlara patlayan yumurta atıyor, mavi olanlar üçe bölünüp havan topu etkisi yapıyor ve sarı olanlar hiz kazanıp düşmanı direkt vuruş yapabiliyor.



Bölümde bu kuşları istediğiniz kadar kullanamayorsunuz elbette ve zaten işin zor tarafı da o. Hangi kuş, ne şekilde kullanmalısınız ki o bölümdeki tüm domuzları yok edebilin? Çözmeniz gereken problem bundan ötesi değil.

Oyunda ekstra içeriğin olmaması biraz üzücü fakat iPhone oyuncuları güncellenebildiği için yakında ekleneler gelecektir. (Ben oynarken yoktu ortalıkta bir şey.) Bu eğlenceli oyun her iPhone'da olmalı diye düşünüyorum. Bence beni dinleyin...

■ Tuna Şentuna

## Angry Birds

- + Bağımlılık yapan oynanış, görsel olarak çok iyi
- Tek kişilik oyun seçeneği dışında hiçbir ekstra yok

**8,9**



**e7**

## Kendine yabancı uzaylı



“e7” diyorum, “uzaylı” diyorum, istediğiniz yerden alakasız olabiliyor.

“tarıacı oyunu” diyorum.

LocoRoco'ya benzeyen grafiklerle, bir uzayının, diğer uzayılırlara karşı mücadeleinden bahsediyorum.

2D bir ortamda, ayakları yere basan bir uzay gemisini kontrol ediyorum. Gemimiz hızla ilerleyebiliyor ve uğrasınsan, ziplıyor. Ziplayan uzay gemisinden bahsediyorum ve gülüğünü duyar gibiyim. Merak etmeyein, ben de sırtıyorum. Bu uzay gemisi, aşağı ok tuşuna ne kadar uzun basarsanız, o kadar yükseğe ziplıyor. Hoş, değil mi? Pek değil aslında zira zipladığı yer,

Peki neden ziplıyoruz? Birincisi yüksek yerkere ulaşmak için. İkincisi de düşmanları zere düşürmek için.

Uzay gemimizin pek de fazla olmayan bir enerjisi de bulunuyor. Bize saldırın düşmanlar bu enerjiyi azaltıyor ama onları yok ettiğimizde, enerjimizi geri alabiliyoruz.

Eğlenceli bir oyun sayılabilir e7 ama bir derece kadar sürüyor bu. Beni dinlediğiniz için teşekkürler; esen kalayım. ■ Tuna Şentuna

Tür Aksiyon  
Yapım Jonas Richner  
Web [jgames.ch/games/e7](http://jgames.ch/games/e7)

**7,1**

## Mirage

Üçüncü tür

**B**u ayın en enteresan Indie oyunu! Belki Rez’i oynamışsınızdır. Oynadığınız, bu oyunu sevmişsinizdir de. Rez’de müzik eşliğinde havada uçup önumüze çeken düşmanları hedefliyor ve ışınlarla çok ediyorduk. Mirage’da da bunu yapıyor ama arka planda 300 - 500 esintili bir müzik yok. Mirage daha mistik, daha karanlık bir oyun ve kontrol ettiğimiz şey de gerçekteki “bir şey”. Çeşitli parçalardan oluşan ve bu keskin parçaları bir silah olarak kullanabilen bu garip cisim, eğer hasar alırsa parçalarını kaybetmeye başlıyor

ve nihayetinde yok oluyor. Ona düşmanları dışında, çevresindeki her şey zarar verebiliyor. Dediğim gibi uçabilliyorum ve sağa sola çarparsa, parçalarımız dökülüyor.

Unity’nin gücüyle ekranlara gelen bu oyun, enteresan bir şekilde çok da iyi grafikler içeriyor; dolayısıyla sağlam bir bilgisayara, daha doğrusu ekran kartına ihtiyacınız olabilir. Bu gereksinimlere ve farklı bir oyun deneyimine hazırlızsanız, siz LEVEL DVD’sine alalım... ■ Tuna Şentuna

Tür Aksiyon  
Yapım Grupp#1  
Web [www.indiedb.com/games/mirage](http://www.indiedb.com/games/mirage)

**8,6**
**LEVEL  
DVD'de**

**LEVEL  
DVD'de**
**Din's Curse**

Diablo III’ü beklerken...



iablo III gelmeyecek arkadaşlar; bunu kafaniza sokun öncelikle. Bakın StarCraft II geldi mi? “E geldi ya?” dediğinizi duyar gibiyim. Ben yüzaltı yıl sonra gelen oyuna, “Geldi.” demem. Neyse, bu konuya bir başka kısa yazımında irdeleyeceğim ki yerim içice daralsın.

Din's Curse’ün Diablo’ya bir hayli benzediğini anladığınızı düşünüyorum. Tabii serbest bir yapıp olduğu için oyun bug cenneti ve detaylar da eksik. Ne var ki oyunun bazı özellikleri çok güzel. Karakter yaratma kısmı çok detaylı olmuş mesela. Karakterinize verdığınız özelliklerle, aynı sınıftan olup da birbirinden farklı karakterler

Dünyada yaşamak için ikinci bir şans verilen bir karakteri kontrol ettiğimiz bu oyunda senaryo namına bir şey yok. Varsa, yoksa görev alıp onları yapıyoruz. Silahlar düşüyor, altınlar yuvalarını, düşmanlar saldırıyor, düşmanlar ölüyor...

■ Tuna Şentuna

Tür RPG  
Yapım Soldak Ent.  
Web [www.soldak.com](http://www.soldak.com)

**7,6****pOnd**

Bir garip hikaye



**I**ndie oyunları genellikle, hikâyelerde hiçbir şey bilmeden oynamaktayım. pOnd hakkında da aynı şekilde, hiçbir şey bilmiyordum.

Oyna başladım. Bir adam, evinden çıkışın doğanın güzelliklerini içine çekiyordu. Evet, nefes alıp verirken bir anda Kraken’la karşılaşmak nedir yanı... Sonuçta bağımsız bir oyun, her şey beklenir... ■ Tuna Şentuna

Evet. Çok acayıp bir şey oldu. Karakterimiz gölü keşine geldiğinde gölden kocaman bir yaratık, Kraken çıktı! Bu dev gibi yaratıyla savaşa tutuşan karakterimiz, kendi enerjisinden önce yaratıcığını bitirirse galip geliyordu.

Böyle garip bir oyun işte pOnd. Deneyim, değişik ve çok garip bir deneyim. Nefes alıp verirken bir anda Kraken’la karşılaşmak nedir yanı... Sonuçta bağımsız bir oyun, her şey beklenir... ■ Tuna Şentuna

Tür Aksiyon  
Yapım Peanut Gallery  
Web [peanutgallergames.com](http://peanutgallergames.com)

**8,0**
**LEVEL  
DVD'de**

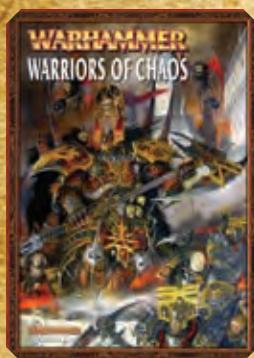


Erlağral Sängü

# ROLE PLAYING GÜNÜKLERİ



Warhammer çılgınlığımız kaldığı yerden devam ediyor sevgili okurlarım. Ben yazıkça sizden merak dolu soruların gelmesi de cabası. Açıkçası böyle yoğun bir eğilimi beklemiyordum. Bizim zamanımızda Sihir Kafe'nin içindeki insanlara bile ancak anlatırdık; nedir, ne değildir diye. Fakat değişen zaman Warhammer'ı da etkilemiş. Efendim ben ordu anlatımına izlinizle kaldığım yerden devam etmek istiyorum. Ne de olsa anlatılacak çok şey var...



## Warriors of Chaos

Chaos... "Chaos" denilince akan sular durur benim için ve bu dünyada emin olun en çok oyuncuya sahip olan ırklardan bırsidir. Chaos, adı üstünde, bir karmaşanın ürünüdür. Detaylarla sizi çok sıkmayacağım ama bu ırk "warp" dediğimiz bir bilinmezin içerisinden sürüklendi

bilinen Warhammer dünyasına inmişlerdir. Tam Kuzey Kutup noktasından dünyaya giriş yapan bu yaratıklar, o bölgede yaşayan "Marauder" isimli insan kabileleri de kendi saflarına katmışlardır. Chaos, dört farklı tanrı tarafından yönetilir. Bunlar; Tzeentch, Khorne, Nurgle ve Slaanesh'dir. Her tanrıının kendisine göre bir özelliği ve gücü vardır. İnanlarına da bu gücü bahşederler. Sıradan alalım arkadaşları; Tzeentch, buyur otur...

Tzeentch değişimin tanrisıdır. Aynı zamanda Chaos'un en yüksek mertebedeki büyү kullanicisidir. Takipçilerine sonsuz büyү gücü bahşeder ve bu gücü direk olarak oyun masasına taşırlar. En pahali mark, Tzeentch mark'ıdır. Çünkü büyү, oyundaki dengeleri bir anda alt üst edebilen bir yapıdır. mark'ını taşıyan takipçilerine bir anda dört seviye büyү gücü verebilir. (Hatırlarsanız en fazla dört büyү seviyesi vardı.) Hal böyle olunca rakibe büyү yağıtmak da yaptığımız en iyi hamleler arasında bulunuyor. Kendisine özel bir büyү ağacı olan Tzeentch'in en basit büyüsü bile bir anda bütün oyunun dengesini değiştirebilir. Bu durumun oyun masasına en büyük etkisiyse; eğer zırhlı Hero ve Lord'ların deliller gibi büyү yapabilmesidir. Aynı zamanda yakın döyüste de inanılmaz işler başarabilen Tzeentch karakterleri rakiplerinin uzunca bir süre düşünmesine sebep olurlar.

Khorne... Sanıyorum oyuncu çevrelerde en çok tutulan tanrı

kendisi. Kan tanrısi olan Khorne, takipçilerine sonsuz kas gücü sağlar. Aynı zamanda da delirmelerine sebep olan Khorne, büyüğen hiç hoşlanmaz. Tek derdi yakın dövüştür. Masaüstünde takipçilerinin kullandığı Khorne markı onlara fazladan bir atak verir. Fakat aynı zamanda oyun içi kurallardan birisi olan "Frenzy" özelliğini de berabere getirir. Bu özelliğin taşıyan birim ya da ünitelese movement turlarının başında en yakındaki düşmanın unitesine charge etmek zorundadır. Hal böyle olunca da düşman tarafından bolca farklı yerlere sürüklenme tehlikesi yaşarlar. Ayrıca Khorne ordusunu kullanan oyuncuya herhangi derin bir strateji yapma imkanını da vermezler. Yine de Khorne bir kez yakın savaşa girdiği zaman gerisi sirk alanı gibidir. Kan revan... Anlayacağınız Khorne kişilerinden yakın dövästü bolca çekiniyoruz. Bir de Khorne markı taşıyan her birlilik, kumandanına +1 dispell dice verir ki ortalama bir düşmanın üzerlerine büyü yapması imkansız bir hale gelir.

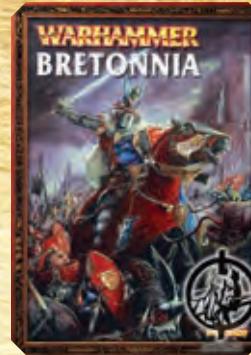
"Nurgla" dediğin birazcık şisman, birazcık da kötü kokan bir kimsedir. Çünkü kendileri çürülmüşüğün birer sembolüdür. Nurgla markı' takipçilerine çok dayanıklı bir bünye hediye eder. Bunun oyun içi karşılığı +1 Wound'dur. Bu sayede her bir Nurgla modeli bir seferde değil, en az iki seferde ölüür. Yani oyunda gereğinden fazla kalır ve gereğinden fazla saldırdıra bulunurlar. Kendisine ait büyük ağacı sayesinde tıpkı diğer kardeşleri gibi düşmanlarına farklı bir avantaj sağlar. Yaptığı büyülerse genel kalıcı ya da zamanla rakiplerine zarar veren cinstedir.

Slaanesh ise daha çok demonic bir yapıya sahiptir. Hoş geçen zaman içerisinde Demons of Chaos isimli farklı bir fraksiyon çıktı ve demonoit'ler bu bayrak altında toplandı. Ben yine de genel bilgi olması açısından Slaanesh'e de degnimek istedim. Dediğim gibi demon bazlı yaratıkların ön planda bir ordu yapısı var. "Demon" denilince de otomatik olarak 5+ demonic save özelliği beliriyor. Ayrıca oyun içinde de ordu olarak baz aldıkları asıl olgu inisiatif. Karakterlerin genel özelliklerinden bir tanesi olan inisiatif, vurma sırasında öncelik tanıyor. Bu sayede Slaanesh genelde ilk saldırın taraf oluyor. Nitekim bence, diğer üç kardeşe göre en sönükk kalan tanrı. Khorne ve Tzeentc'den şaşmamak lazımdır.



## Ne dinledim

Celtic folk metal tarzına yakın zamanında katılmış olan bir gurup olan Lyriel dinledim. 2003 yılında Almanya'da kurulmuş olan gurup, ilk albümleri olan Prisonworld'ü 2005 yılında kaydetmiş. Açıktası benimde en çok sevdigim albümleri olan Prisonworld, J.R.R. Tolkien'in yarattığı Elf lisansıyla yazılmış olan "Lind e-huil" şarkısıyla dikkatleri üzerine çekiyor. Folk Metal sevenlerin kaçırılmaması gereken bir gurup olduğunu düşünüyorum.



## Bretonnia

Aslında ismine baktmamız yetiyor. Bildiğiniz "şövalye" desem, ne demek istediğimi çok iyi anlamış olacaksınız. Empire irkinin batısında konumlanmış olan bu ırk, eskiden Elfler'in hakim olduğu topraklarda hüküm sürüyorlar. Yapı olarak da Orta Çağ Avrupa'sını örnek almışlar. Tam bir hierarşî hakim bu topraklara. En başta kral sonra dükler devamında şövalyeler ve sonunda işçi sınıfına kadar dallanıp budaklanan bir yapı. Ayrıca bazı mistik öğeler de Bretonnia topraklarına hakim. Fay Enchantress, Damsel ve Kral Arthur mitolojisinden tanıdığımız isimler olan; Lady of the Lake ve Grail Knight bu isimle arasında. Yani benim gibi Orta Çağ tarihî konusunda psikolojik sorunlara sahipseniz, bu ırkı zevkle boyayacak ve masa üstünde kontrol edeceksiniz.

Masaüstünde çok agresif bir ordu yapısı var Bretonia'nın. Genel olarak süvari birlüklerinden oluşan orduda, piyade sayısı bir hayli az. Masa üstünde de en az üç - dört birim süvari birliğiyle çıkıyorlar. Büyü konusunda da hiç fena sayılmayan bu ırk, özellikle Lady the Lake ile rakiplerine büyü konusunda bir ders verebiliyor. Menzilli silahlar konusundaysa çok da başarılı olduklarını söyleyemem. Peasant'tan çevirme okçular açıkçası düşmanlarına pek de zarar veremiyorlar. Yine de ucuz puanlarını göz önüne alduğumda her orduda en azından bir - iki birlilik okçu görmek işten bile değil. Menzilli silah konusunda açık ara düşmanlarına zarar verebildikleri silahsa mancınıkları. Birçok mancınk cinsi olduğu gibi Bretonnia mancınıği da düştü yerdeki ocakları kurutuyor.

Yani diyeceğim o ki bu orduyu tercih edecek oyuncuların çok fazla opsiyona sahip olmayacağına bilmeliler. Eğer genelde saldırı bazlı bir ordu kurmak istiyorsanız ve bir de şövalyelik konusunda kopmaz bir parçanız varsa; Bretonnia sizin seçiminiz olacaktır. ■

- Ne okulmuş arkadaş, çok salliyorsun sen bu okulu.
- Hiç de bile; gidiyorum ben bi' kere okula. Ayrıca hocanın anlatacağı bütün konuları biliyordum!



## Ne okadım

Uzun süre kendimi uzak tutmayı başardıktan sonra, nihayet sevgilim tarafından azmim kırıldı ve Harry Potter okumaya başladım. Fazlasıyla işin içerisinde olan birisi olarak, başlarda çok kalıntı bulduğum bu afacan kitap serisi artık gözümé biraz daha farklı geliyor. Özellikle yaratılan dünya'nın yapısı ve karakterlerin birbirleriyle etkileşimleri gerçekten çok güzel olmuş. Şu aralar sevgilim tarafından bana okunan kitap, yakın zamanda elime geçecek. Fakat böyle de çok tatlı oluyor be arkadaş...

# blue jean

HER AY  
3 DERGİ

POSTER NE HABER? GOSSIP GIRL ARKA SAYFA GÜZELİ

## POP UP

JUSTIN  
BIEBER

Hayatı kitap oluyor



LOCNVILLE

Bu ikiliye dikkat!

# ZAC EFRON

GERİ DÖNDÜ!

Yeni filmine dair notlar,  
bilinmeyen yönleri  
ve dahası...

Paramore  
Festifal

### HAYLEY WILLIAMS

20.8. - dijital ile zirvede!

MODA  
MİRASYA  
COSPLAY  
gibi gizli

# Katy Perry

LINKIN  
PARK

BİN GÜNES  
KADAR  
PARLAR

HER AY 3 DERGİ

+ 1 MEGA-3 DEV

8 KATLANMAMIS

12 PO

BENİM HİKA  
CEM BAHT

FEST  
DO

AKADE  
JENTIL  
ROBERT

1 MEGA  
1 DEV  
2 BÜYÜK

70 x 100 CM



+8  
KATLANMAMIS  
POSTER

35 x 50 CM



50 x 70 CM



Dijital Dergi Aboneliği için;

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

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

DB  
DODA BURSA DİGİTAL

# Online

Eylül rehaveti

**O**nline Oyun Dergisi'ni okuyup yeni online oyunlara yelken açıyorsunuz. Bu sayfalarda ise sizlere salt online oyun olmayan, dev isimlerin multiplayer modlarını summaya çalışıyoruz. Bu ay multiplayer modlar alemini biraz durgunlaştı; bu yüzden size WoW dünyasından seslenmeye devam ediyoruz.

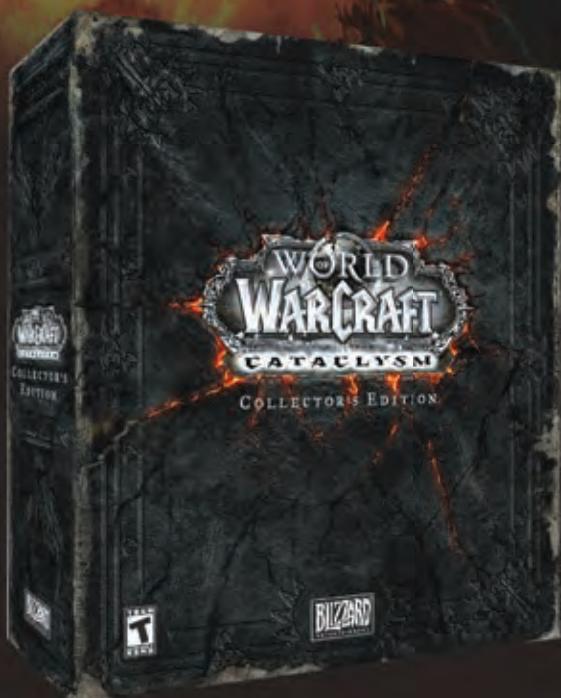


## World of Warcraft Günlüğü

Cataclysm ile ilgili son detaylar,  
haberler, bilgiler bu sayfada!

# World of Warcraft Günlüğü

WoW dünyasındaki son gelişmeler...



## Nerede kaldıñ Cataclysm?

BlizzCon 2009'da duyurulan World of Warcraft: Cataclysm eklenen paketi için ayırdır yazıyor, çiziyor, hatta oynuyoruz ama "Şu paketi ne zaman elimize alacağız?" sorusuna bir türlü cevap bulmadık. İşte o beklenen sorunun şuan itibarıyle cevabını açıklıyorum.

Blizzard CEO'sundan bizzat 2010 yılı içerisinde lansman yapılmak üzere bilgisi cebimizde, Activision Blizzard'ın 2010 yılı ikinci çeyrek sonuçlarının yatırımcılara yapılan sunumuna gözlerimiz çeviriyoruz. Oyuncudan bilgi kaçırılsalar bile, hissedarlarına gerçekleri söylüyor olmaları. 5 Ağustos'ta yapılan sunumda -kesin tarihi belli olmamakla birlikte- oyunu sene sonuna kadar piyasaya sunmayı hedefleyen yol planında bir değişiklik olmadığı vurgulanıyor. Güzel haber bu!

## Cataclysm Collector's Edition duyuruldu!

Ağustos ayı bitmeden Blizzard, WoW hastalarının ağızına bir parmak daha bal çaldı

ve Collector's Edition paketinin içeriğini tüm gorselleriyle birlikte gözler önüne serdi. İşte paketin detayları:

- Cataclysm görsel kitabı (176 sayfa)
- Özel oyunu içi pet (Lil' Deathwing)
- Kamera arkası DVD'si (Yapımcılarla röportajlar, yorumlar, Warcraft geçmişi)
- Soundtrack (17 şarkı)
- Özel Cataclysm mouse pad
- WoW Trading Card oyun seti (Wrath Gate serisi 60 kartlık başlangıç paketi, iki görsel kart, Goblin ve Worgen olmak üzere iki özel hero kartı)

## Cataclysm en çok hataları yerinden oynattı ama nasıl?

Darkshore: Özellikle 11 - 20 level arası Night Elf ve Worgenırka hitap eden Alliance bölgesi, Cataclysm senaryosunun şekillenmeye başladığı merkezlerden biri konumunda. Bir zamanlar Night Elfler tarafından çok yoğun olarak ziyaret alan Auberdine yerleşim alanı yerle bir olmuş ve neredeyse tüm canlılar



yerinden silinmiş durumda. Geride kalan ne varsa onlar da Twilight's Hammer küstüstleri tarafından yönetilen air-elemental'ları tarafından atak alıyor. "Night Elfler nereye gitti?" derseniz, hemen kuzyeyinde yer alan Lor'danel yeni adresleri. Darkshore ile ilgili en heyecan verici tasarım ögesiye hiç şüphesiz her şeyin merkezine yerleştirilmiş dev bir enerji girdabı. Açıkçası yıkılmış bir Auberdine'i resmeden ekran görüntülerini ilk gördüğümde bir Night Elf olarak benim içim burkuldu. Detaylara spoiler vermemek adına devam etmiyor, keşfinize bırakıyorum.

Southern Barrens: Kelimenin tam anlamıyla "ikiye bölünmüş" bu coğrafya, 30 - 35 level arası hem Alliance, hem de Horde karakterlere hitap ediyor. Bu ne anlamla geliyor sizce? Tabii ki gözle, dişe diş bir savaş arenası. Tek başınız takılsanız bile kendinizi PvP ayarında çatışmaların ortasında bulacağınız bir ortam sizleri bekliyor olacak. Bu durumdan sadece oyuncular değil, NPC'ler bile payına

düşenli alıyor. Sürekli bir hareketin ve savaşın ortasında tasarlanan quest zincirleri, solusuz bir deneyimi bize sunacak. Bunun yanında Northwatch Hold, Camp Taurajo, Camp Una'fe ve daha birçok odak noktası, Cataclysm sonrası neler olmuş diye bakmadan geçemeyeceğiniz yerler olacak. Kalimdor değişiyor, hızına yetişmeyeceksiniz. Kalan detayları yine keşfinize bırakıyorum.

#### En son ne zaman WoW oynadınız?

"Cataclysm temali yeni yükleme ekranlarını görmedim." diyorsanız, uzun zamandır WoW oynamıyor olmalısınız. Launcher ve sonrasında gelen yükleme ekranları, World of Warcraft: Cataclysm hazırlıkları kapsamında artık dört farklı kitayı (Eastern Kingdoms, Kalimdor, Outland ve tabii ki Northrend.) ayrı ayrı epik figürleri birlikte sizlere sunuyor. Bu arada artık farklı bir soundtrack eşliğinde yükleniyor oyun.

"Görmedim, duymadım." diyorsanız, bence

bu yazıyı burada bırakın ve vakit kaybetmeden login olun.

Gelecek ay görüşmek üzere. ■ **Ömür Topaç**



# PCnet Eylül sayısı

## Eğitim DVD'si ve sözlük hediyyeli

**BİLGİSAYAR VE İNTERNET SÖZLÜĞÜ HEDİYE!**

**PC net**  
bilgisayar ve internet dergisi

Eylül 2010 • Yıtlı3 • Sayı:196 • Fiyat: 7,00 TL • www.PCnet.com.tr

**TASARIM EĞİTİMLERİ**  
Flash  
Photoshop  
FreeHand  
InDesign  
3ds Max  
CorelDRAW  
Fireworks

**TAM 168 VIDEO**

**ÜCRETSİZ TÜRKÇE OFİS YAZILIMI**

**GÜVENLİ VE EKONOMİK ONLINE ALIŞVERİŞ**

✓ BAŞARILI ALIŞVERİŞ İPUÇLARI  
✓ GÜVENLİ ALIŞVERİŞ  
✓ EN UCUZU BULMA  
✓ İKİNCİ EL VE İLAN SİTELERİ  
✓ TÜKETİCİ HAKLARI  
✓ YURT DIŞINDAN ALIŞVERİŞ

INTERNETEN ALIŞVERİŞ YAPMANIN PÜF NOKTALARINI ÖĞRENİN, ZAMANDAN VE PARADAN TASARRUF EDİN

**YENİ HOTMAIL İLE TANIŞIN**  
Windows Live Hotmail yenilendi ve güçlendi. Detaylar bu dosyada

Windows Live Hotmail

Bedava resim editörleri

Online not alma uygulamaları

Ekonominik ses sistemleri

**PC'NİZİ KİM HACK'LİYOR**  
Karanlık siber suç dünyasının merkezine yolculuk yapıyoruz

**PORTATİF MÜZİK ÇALARLAR**  
Piyasanın en iyi 18 müzik çalarını sizler için inceledik

**TEST MERKEZİ: PIYASADAKİ 23 İNÇ LCD MONİÖRLERİ KAPIŞTIRODİK**

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



- PCnet'le**
- ✓ BİLİŞİM SÖZLÜĞÜ
  - ✓ TASARIM EĞİTİMİ VİDEOLARI
  - ✓ TÜRKÇE OPENOFFICE.ORG
  - ✓ HD FILM FRAGMANLARI
  - ✓ OYUN DEMOLARI

## HEDİYE!



# Donanım

Isınma problemine son verin!

**G**eçen ay yaz sistemleri hakkında bir dosya konusu hazırlayan Recep, bu ay da yazılık sistemlerin isınma probleminden nasıl korunacağı konusuna değindi. Siz de isınma problemi nedeniyle sorun yaşıyor ve bilgisayarınız birdenbire kapanınca sebebinizi anlayamıyorsanız, Recep'in

"Yanan PC'lere Son!" dosya konusuna bir göz atın.

Bu ay donanım sayfalarını süsleyen ürünse MSI'ın yeni anakartı 890FXA-GD70. Bileşenleri, dörtlü CrossFireXi ve kolay hız aşırma olanağı ile dikkat çeken ürün hakkındaki detaylar için sayfaları çevirmeye başlayın.



98

## Yanan PC'lere Son!

Bilgisayarınızı en büyük düşmanlarından biri olan sıcağa karşı korumak ister misiniz? O halde Recep'in tavsiyelerini dinleyin.



99

## MSI 890FXA-GD70

Anakart piyasasının en önemli ve önde gelen markalarından MSI, yeni anakartıyla pazar payını artırmayı hedefliyor.



101

## Teknik Servis

Ağustos ayı boyunca sistemleriyle problem yaşayanlar Recep'e başvurdu, sorular da bir bir cevaplarını buldu.

## Puanlama Sistemi

İncelediğimiz ürünlerin satın alıp almama konusunda verdığımız puanlar size yardımcı olacak...



### Altın

10 üzerinden 10 alan ürünler



### Gümüş

10 üzerinden 9 alan ürünler



### Bronz

10 üzerinden 8 alan ürünler



# Haber

Donanım dünyasından en son haberleri, önemli gelişmeleri ve fazlasını acar muhabirimiz Recep'ten dinliyoruz.

100



## YANAN PC'LERE SON!

PC'nizin üzerinde yumurta pişmesin

**Y**az aylarının gelmesiyle birlikte kullanıcılar dizüstü bilgisayarlarının aşırı ısınından sonra kapandığını sık sık dile getirir oldular.

Peki normalde ısınmalara karşı gerekli önlemleri alınmış olan dizüstü bilgisayarlara ne oluyor da bu derece aşırı ısınıp kendi kendine kapanıyor?

Öncelikle ister dizüstü, ister masaüstü PC olsun, bilgisayarların tümünde bir veya birkaç ısınma limiti mevcut. Genelde bu limitlerden biri 90 derece. İşlemci ısısı 90 dereceye ulaştığında sistem, ısınmadan dolayı parçaların zarar görmesini engellemek için otomatik olarak kendi kendini kapatıyor. Bir başka limit de daha düşük olan, yaklaşık 70 - 80 derecede yer alan bir limit ki işlemci veya GPU, yani ekran kartı bu ısuya ulaşlığında sistemin kontrol mechanizması, yani BIOS'u, ısınan bu bileşenin hızını yavaşlatır. Hizi yavaşlayan ekran kartı veya işlemci daha az çalışacağı için daha az ısınır ve böylece ısının 90 dereceye ulaşması engellenir. Fakat her sistemde bu limit olmadığı için ısı 90 dereceye ulaşır ve sistem de bu sıcaklıkla çalışmayaçağı için paydos eder. Yine yüksek ısılarda sistemin yavaşlaması da bileşenlerin BIOS tarafından frenlenmesinden kaynaklanmaktadır.

### Peki sistem neden ısınır?

Yüksek çevresel ısıyı hariç tutarsak, örneğin Ağustos sıcaklığını, ısınmanın ilk nedeni tozdur. Tabii ki işlemciniz Crysis'i son ayarlarda oynamaya kalkarsanız ısınacak ama ortada tozlanma yoksa ısı en fazla 70 dereceye çıkacaktır. Kapanma limiti olan 90 dereceyi bulması normal şartlarda neredeyse imkansızdır. Dizüstü bilgisayarınızın hava çıkış yuvası, en sık toz toplayan kısımdır. Burada yer alan izgaralar sıcak oldukları için sistemin içeriye almış olduğu tozlu hava dışarıya çıkarken tozları adeta bir mıknatıs gibi çeker. Izgaraya yapılan tozlar zamanla bir toz tabakası haline gelir ve içeriye alınan hava artık bu tabaka yüzünden dışarıya çıkamaz olur. Bunun sonucunda da hava dolaşımı durma noktasına gelir

ve oluşan ısı dışarıya atılamaz. En nihayetinde de biriken ısı, işlemcinin 90 dereceye ulaşmasına neden olur ve sistem kendini kapatır.

### Termal macun kuruması

Termal macun, soğutma konusundaki en önemli etkenlerden biridir. Soğutucu ile işlemci veya GPU arasında yer alan termal macun, ısının doğrudan bakır soğutucuya iletilmesini sağlar. Fakat bilgisayarların sürekli sıcak çalışmaları, termal macunun zamanla kuruşup işlevini yitirmesine neden olur. Bu durumda ısınan bileşen artık ısınıcı bakır plakaya iletemez ve sıcaklık yükselmeye başlar.

### Çözüm

Öncelikle dizüstü bilgisayarınızın garantisine göre ısınan kendiçin açmak yerine servise gönderin. Bilgisayarın

arasında olarsa "aşırı ısınmadan dolay kapanma" yazabilir ve termal macunun yenilenmesini talep edebilirsiniz. Eğer dizüstü bilgisayarınızın garantisini bitmişse yine de yetkili teknik servisi arayıp temizleme için fiyat alabilirsiniz. Alternatif olarak başka bir teknik servise de gönderebilirsiniz ama bakkal amcının termal macunu yenilediğinden emin olun.

Eğer dizüstü bilgisayarınızı içini açabilecek kadar bilgiye sahipseniz, bir yıldız tornavidayla fanları temizlemeniz 10 dakikanızı alacaktır. Kapaklıları çıkarırken dikkatli olmanızda fayda var zira bilgisayıri açmak kolay, tekrar kapatmaksa zordur. Bilgi seviyenize güveniyorsanız, CPU'nuzu sökürek termal macunu yeniden sürüp tekrar monte edebilirsiniz. Fakat bu işlemin tecrübe gerektirdiğini hatırlatmakta fayda var. ■ Recep Baltaş





# MSI 890FXA-GD70

MSI savaş gemisi işine girdi



**A**nakart piyasasındaki üç büyüklerden biri olan MSI, 890FXA-GD70 modeli ile adeta çarpan kilidi açık AMD işlemcilere göz kıpiyor. Overclock için yeni bileşenleri ile stabil bir altyapı sunan kart, yardımcı özelliklerile de bu işlemi eskisinden çok daha kolay bir hale getiriyor. Yine beş adet PCI Express x16 yuvası, altı adet SATA 6Gb/s port'u ve tabii ki en son USB standardı olan SuperSpeed USB 3.0 desteğiyle 890FXA-GD70 oyuncular için adeta bir tapınağı andırıyor. Peki bu MSI'ı rakiplerinden ayıran özellikler neler? Recep Baltaş 890FXA-GD70'yi atomlarına ayrırtırırken koruyucu giysinizi giymeyi unutmayın.

## Askeri sınıf bileşenler

Rakiplerinden bir adım önde olmak isteyen MSI, anakartlarında artık askeri-seviye bileşenler kullanıyor. Biliñgi üzere askeri ekipmanlar en üst kaliteli bileşenlerden oluşur ve MSI da anakartlarının kalitesini yükseltmek için Megatron'un kullandığı bileşenler ile aynı kalitede bileşenler kullanıyor. Bu bağlamda 890FXA-GD70'de üst üç voltaj düzenleyicileri kullanıldığını görüyoruz. Beş fazlı bir tasarıma sahip olan anakartta dört faz işlemci çekirdeği için (VCORE) ve bir faz da bellek denetleyicisi, HyperTransport yolu kontrolcüsü ve L3 ön belleğine ayrılmış durumda. Yine bu fazların daha yüksek frekanslara geçiş

yapabilmelerini, Peterbilt 379'a dönünen Optimus gibi kafanızda canlandırabilirsiniz. Üstelik geçiş esnasında çok düşük bir geçiş kaybı yaşayan fazlar, düşük ısıda çalışırken yüksek verim sunabiliyorlar. Bu da DrMOS diye adlandırılan Renesas R2J20604 entegre kontrolcü ile mümkün oluyor. MSI'nın bildirdiği üzere her bir DrMOS fazı, dört adet sıradan faza denk geliyor. Bu da demek oluyor ki anakartın faz tasarımı 16+4 olarak ayarlanmış. Tüm bu fazların dünya dışı bir sınıf olmaları ise daha yüksek çalışma sıcaklıklarına dayanabilme, sıkı kontroller ve daha uzun عمر anlamına geliyor.

## Dört kartla CrossFireX

AMD 890FX yongası 11 adet kontrolcü tarafından yönetilen 42 adet PCI Express x1 yoluna sahip iken bir alt yonga seti de 890GX ise sekiz adet kontrolcü tarafından yönetilen 22 adet yola sahip. Bu durumda 890FXA-GD70, kolaylıkla üst üç bir slot yapısından faydalanan küpün gücünü daha etkin bir biçimde kullanabiliyor. Beş adet x16 slotu ile gelen GD70'te bunlardan dört tanesi X16 hızında çalışıyor, tabii ki bunun için de sistemde bir ya da iki ekran kartı takılı olması gereklidir. Eğer üç ya da dört kart takılırsa slot'ların çalışma hızı bölünüp x8 oluyor. (Aynı Power Rangers'ta olduğu gibi.) MSI'nın slot'ları yerleştirme biçimini tek kelimeyle mükemmel. Örneğin çift slot yer kaplayan üç ekran kartını birinci, ikinci ve dördüncü slot'lara aynı anda yerlestirebilirsiniz. Yine çift slot kaplayan bir başka kartı da son slot'a takabiliyorsunuz fakat bu durumda sekiz

ya da daha fazla genişleme yuvası olan bir kasaya ihtiyacınız var demektir ve yine bu işlem ön port'lar için çıkış sağlayan USB ve FireWire yuvalarını da bloke edecektir. Kasacısı uygun bir kasanız var ise 890FXA-GD70, size dört yollu bir CrossFireX sistemi garanti ediyor ki bu diğer birçok anakartla

gerçekleştiremeyeceğiniz bir işlem.

## Katma değerler

Bütün üst üç anakart üreticileri gibi MSI'da anakartlarıyla birlikte ek özellikler sunmayı ihmal etmiyor. Örneğin yüksek performans sunan DrMOS, aynı zamanda enerji tasarrufunu da baş mimarı. Yine kapalı çekirdekleri devreye sokma, değişken faz sistemi, USB 3.0 desteği ve SATA 3 de cabası. Son olarak MSI'nın işletim sistemine gerek kalmadan mesajlaşma, web de dolaşma, e-posta kontrolü ve fotoğraflara bakma gibi basit işlevleri destekleyen Winkı arabirimini de hatırlatalım.

## ■ Recep Baltaş

### MSI 890FXA-GD70



+ Üst üç bileşenler

+ Dörtlü CrossFireX

+ Kolay hız artırma

- SLI desteği yok

**Fiyat:** Belli değil

**İthalat:** Multimedya

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

**Puan:** 8/10

## TEKNİK ÖZELLİKLER

Soket:	AM3 Phenom II, Athlon IISB: 5200MT/s
Yonga seti:	AMD RD890+SB850
Bellek:	DDR3 800-2133 (OC) 16GB
Genişleme yuvaları:	5x x16, 1x x1, 1x PCI
Ses:	ALC892 HD 8 Kanal
Depolama:	6x SATA 6Gbps, 2x SATA 3Gbps

## Sony'den kulaklarımıızı bayram ettirecek ürünler!

**S**ony, iki adet özel oyuncu kulaklığını hazırladığını duyurdu. Farklı oyuncuların kulaklılarından ne bekledikleri araştırılarak elde edilen bilgiler ışığında hazırlanan bu yeni kulaklıklardan DR-GA500, Sony Virtual Phones teknolojisini Dolby Pro Logic IIx çözümü ile birleştiriyor ve sonuç olarak 7.1 kanal üç boyutlu ses efektleri oluşturuyor. Kulaklığın sinyal çözümü kısmıyla taşınabilir harici bir parça olarak geliyor. Sony'nin bildirdiği gibi kulaklıklar, sinsiçe ilerleyen ayak seslerinden bomba patlamasına kadar en ince ayrıntıyı zengin bir biçimde kulak zevkinize sunuyor. Özellikle duyduğunuz gördüğünüz kadar önemli olduğu FPS oyunları için ideal olan kulaklıklar, oyunu kazanmak için sahip olmamız gereken bileşenler gibi duruyor.

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



## WindPad 100 Tablet PC

**A**pple'in USB bağlantısı bile olmayan iPad'ının taş tabletlerle karşılaştırıldı gündümüzde, nihayet MSI gerçek anlamda bir tablet PC ile çıktı geldi: WindPad 100. Windows 7 yüklü gelen MSI'nın yeni tableti, 10.1 inçlik, çoklu dokunmatik destekli bir ekrana sahip. iPad'in sahip olmadığı her şeye sahip olan ürününe USB portları, SDHC kart okuyucu, 1.3 megapiksel kamera ve HDMI çıkışı yer alıyor. Yeni nesil Atom Z530 işlemci, 2 GB DDR3 bellek ve SSD disk ile donatılan ürün yine 3G desteğiyle de göz dolduruyor. Kısacası iPad'in yapamadığı her şeyi yapabilen WindPad 100, bir istasyon yardımıyla masaüstü bilgisayara dahi dönüşebiliyor.

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

## Oyun canavarı, dizinizin üstüne geldi

**A**vrupalı dizüstü bilgisayar üreticisi Eurocom, dünyanın ilk çift GTX 480 takılı dizüstü bilgisayarını tanıttı. Bununla da yetinmeyecek firma, yine ilk HD 5870 CrossFireX'li dizüstü bilgisayarı da oyuncuların beğenisine sundu. Panther 2.0 adındaki bu bilgisayara isteğe bağlı olarak altı çekirdekli (HyperThreading ile 12 çekirdekli), i7 980X işlemci de takılabilir. Yine isteğe bağlı olarak dizüstü bilgisayarıyla birlikte 3 TB (3000 GB) kapasite sunabilecek firmanın ekran olarak Full HD LED aydınlatmalı ekranlar kullandığını belirtmememiz gereklidir.

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





# Teknik Servis

Bakkalların düşmanı, kullanıcıların dostu DVD'den Sabit Disk'e Recep Baltaş'tan tekrar merhaba. Okullar yavaş yavaş başlarken yaz aylarını bitirdiğimiz gerçeğini kabullenmek istemiyorum. Öte yandan yeni dönemde de sorunsuz bir PC keyfi için bütün soruları eksiksiz ve tam gaz cevaplamaya devam diyorum. Herkese bol frag'ler!

**S:** Ben yedekleme ve depolama gibi işlerim için yüksek kapasiteli, hızlı bir harici disk arıyorum. Asus P4S800 anakartı var ve önde USB'lerin yanında altı tane kenarı olan bir giriş var. Bu eSATA giriş mi midir? Sabit diskimi geleceğe yönelik almak istiyorum. Şu anda anakartım USB 2.0 destekliyor. Alacağım diskte USB 3.0 olmalı mı, olsa şu anki USB portlarında çalıştırılabilir miyim? eSATA daha iyi performans sunuyor diyorlar ve ben hem USB, hem eSATA olsun istiyorum. Son olarak oyun yüklerken oyunları bu harici diske yükleyip oradan oynamak istiyorum. 200 TL bütçem var. En az 1 TB olsun istiyorum.

Ahmet Dağıtaş

**C:** Merhaba Ahmet. Asus P4S800'de sadece USB 2.0 ve FireWire 400 var. Kisaca o kartla yüksek performanslı veri aktarımı mümkün değil. Evet, USB 3.0 gayet iyi bir tercih olacaktır ve USB 2.0 portlarında da çalışır; fakat performans konusunda saniyede 36 MB'tan yukarı çıkmak mümkün değil. eSATA ile USB 3.0 aşağı yukarı aynı fakat USB 3.0 daha pratik ve daha geleceğe dönük. Ayrıca ek güç gerektirmiyor. Sonuç olarak şu an istediği USB 3.0 destekli 1 TB'lık disk ülkemizde yok. Fakat eSATA destekli 1 TB Verbatim alabilirsin.

**S:** Elimde şöyle bir sistem var ve ben BioShock 2 olsun, Need for Speed: Shift olsun, Just Cause 2 olsun, sorunsuz oynamak istiyorum: AMD 2800 X2, Gigabyte GA-M56S-S3, 2 GB 677 MHz, MSI 8600 GT 256 MB ve 400 Watt güç kaynağı. Bunu sistem için en iyi ekran kartı, RAM ve güç kaynağı önerisinde bulunursan çok sevinirim. Melih

**C:** Merhaba Melih. İşlemciyi değiştirmekle başlayalım işe. Listeden kesene uygun Phenom II veya Athlon II bir işlemci beğen: <http://tinyurl.com/melihcpu>

Sonra sisteme 2 GB daha RAM ilave et. Ekran kartını HD 5670 yapın mı senden iyişı yok. Güç kaynağını da kaliteli değilse FSP 500 Watt alabilirsin.

**S:** Intel Core i7 720QM, Full HD ekran, ATI Radeon HD 4670, 4 GB DDR3 RAM, Windows 7 64-bit. Bu düzüstü bilgisayarı şarta takmadığım zaman -şarj %100 olsa bile- oyunlar kasıyor. Şarta takıldığım an kasma kesiliyor. Bu ciddi bir sorun mu, yoksa normal mi? Windows 7 ekran kartı ve sürücü güncellemelerini otomatik olarak yapar mı? Bir de bilgisayarının sisini nasıl kontrol edebilirim? Can

**C:** Sevgili Can. Düzüstü bilgisayarının ekran kartı, pil bitmesin diye cihazı şartdan çıkardığında hızını düşürüyor. Hız düşüne ekran kartı daha az güç tüketiyor fakat oyunlarını da performansı düşüyor doğal olarak. Bunun bir ayarı mevcut. Catalyst Control Center'i aç ve buradaki PowerPlay ayarını pilde devre dışı bırak. Ekran kartı sisini ise GPU-Z ile

kontrol edebilirsın. ( Hayır, CPU-Z değil GPU-Z!)

**S:** Sistem özellikleri: Intel Core Duo 2 3.0 Ghz, 4 GB RAM, 750 GB hard disk var. Ekran kartım nVidia GeForce 8400 GS, bir de evimde fazla bir ekran kartı var: ATI Radeon X1050. Sizce bu iki ekran kartı köprü olur mu ve de bu PC beni ne kadar götürür. Hangi parçaların değişmesi gereklidir? Atalay Sezen

**C:** Atalay, sistemin fena değil ama ekran kartın çok kötü. İki ekran kartını toplasın ortaya bir ekran kartı bile çıkmaz ki ikisini de zaten bağlayamazsınız. Yeni bir ekran kartı almadan o PC ile oyunları normal bir biçimde oynamak imkansız. En az bir HD 5670 alman gereklidir.

**S:** Merhaba. Ben bir PC toplayorum ve benim için bir değerlendirebilirseniz sevinirim: AMD Phenom II X2 555 3.2 GHz, Gigabyte MA785GMT-UD2H, 2 GB DDR3 1600 MHz, 500 GB Seagate 7200 RPM 16 MB NCQ SATA2, Frisby Real 450W güç kaynağı, LG GH22NS50. Bu sistem için fuzuli olan veya yetersiz kalan donanım var mı? Varsa yerine ne önerirsiniz? 22 inch monitörle rahat kullanabileceğim, oyun performansı iyi 200 TL civarında bir ekran kartı tavrı ederseniz sevinirim. Sanırım siz 4650 kullanıyorsunuz, performans olarak nasıl bilgilendirir misiniz? Ramazan

**C:** Merhaba Ramazan. Sistem iyi sayılsın, Frisby güç kaynağı hariç. Dergide yazmıştım: Quake, Frisby ve Everest marka güç kaynakları kesinlikle yeterlidir. 200 TL'ye HD 5670 ya da mümkünse HD 5750 al derim. Fakat bu kartlar için 500 Watt güç sunabilecek kaliteli bir güç kaynağı şart. Evet, ben HD 4650 kullanıyorum. Mobility, yani düzüstü bilgisayarımda HD 4650 var ki o da artık eskidiği için tavsiye etmiyorum.

**S:** Bilgisayarımda Intel Core 2 Duo E4700 2.60GHz, ATI HD 2400 Pro 1 GB paylaşımı. Gelecek ay 1 GB GeForce 9500 GT alacağım. Anakartım Foxconn 45CMX, 320 GB HDD, 230W güç kaynağı, Windows 7. Sence bu bilgisayarı satmaliyim? Parça değişimi diyorsan ne almalıyım.

Ahmet Çele

**C:** Merhaba Ahmet. Öncelikle vasat bir ekran kartını satıp bir başka vasat ekran kartına geçiş yapıyorsun. 9500 GT, bakkalların sattığı ekran kartlarının Nirvana'sı. Malum, ben 9500 GT'den yukarısını satan bir bakkal görmedim. Güç kaynağını da 230 Watt demişsin fakat o 230 voltur ve Türkiye'deki elektrik şebeke voltajını belirtir. Yani güç kaynağının Watt değeriyle uzaktan yakından hiçbir alakası yok. Tavsiyem iyi bir güç kaynağıyla birlikte HD 5670 alman en azından. Ayrıca biraz vaktini ayırıp ekran kartlarıyla ilgili videomu izlersen çok iyi bilgi sahibi

olabilirsin.

**S:** Yaklaşık 1 hafta kadar önce ABD'den HP Envy17 aldım. Pil sıfırdan şarj ettim ve bir kere kullandım, daha sonraya %10'un altına düştüğünde prize takınca şarj olmaması gibi bir durumla karşılaştım. Benim merak ettiğimse pilin ömrünü kısaltmamak adına şarj edilmesini engelleyici bir sistem mi var? Aksi halde bir sorunla mı karşı karşıyayım?

Ömeralp Özcan

**C:** %10 gibi kritik pil seviyesinde şarj olmama gibi bir durum söz konusu değil. Tavsiyem ürünü garanti vermenizdir. Ürün yurdısından da alınmış olsa genellikle bir yıl uluslararası garanti kapsamındadır.

**S:** Anakartımın modeli ve markası ASUS M4A78 PRO ve bu anakartın üzerinde 4 GB DDR2 RAM ATI HD 4770 ekran kartı, AMD Phenom II X4 işlemci bulunuyor. Bu sistemdeki en zayıf halka ne ve bu halkayı neyle değiştirmeliyim? RAM'lerin markası ve hızını bilmiyorum, bunu nerden öğrenebilirim? Kasayı açıp bakıtm, okuyamadım; bunun yolu ne? DVD-Rom'unda bir problem var; bundan önce de aynı sorun yine olmuştu DVD-Rom'un arkasındaki kablolarla oynayınca çalışıyor, onun dışında çalışmıyor; ne yapmalyım? Core Temp ile yaptığım sıcaklık testinde CPU sıcaklığı en az 43, en fazla 53 oldu. Sizce bu değerler nasıl ve kasayı açık mı kullanmalıyım? Ben DVD-Rom'un arkasındaki kabloyu söküp takmaya uğraşırken beş -altı kere elektriğini kestirmi ve sanırım işletim sistemine zarar verdim. Format dışında ne yapabilirim? Mert Özdemir

**C:** Merhaba Mert. Zayıf halka yok gibi ama ekran kartını HD 5770 ile değiştirebilirsin. RAM'leri CPU-Z yardımı ile öğrenebilirsin. DVD-Rom'un kablosunu değiştir, eğer bozulmuşsa garanti gönder, garanti bitmişse SATA DVD-RW al. Kasanın açık kullanılımaması gerektiğini çok defa söylüdim. Açık kullanılacak olsaydı kasalara kapak konulmazdı. Sıcaklıklar normal. Onarım yapabilirsin. Windows 7 DVD'sini tak ve onarma seçenekini seç.

**S:** Mafia II oyununu aşağıdaki özelliklerle oynayabiliyor musum? Oynarsam ne kadar yüksek seviyede oynarım? ATI HD 4570 ekran kartı, 4 GB RAM, Intel Core 2 Duo T6400 2.00 Ghz. Ayrıca sistemiem Asus marka bir düzüstü bilgisayar. Eğer sistemi birkaç program veya işlem ile performansı artırıbilirsem ne yapmam gerekiyor?

Ramazan Namlı

**C:** Sevgili Ramazan. Ekran kartının soldan ikinci rakanı "4", yani orta seviyenin bile epem altında. O ekran kartıyla Mafia II gibi ağır bir oyunu oynaman zor. Ama hakkını yemeyelim, The Sims 2 çalıştırıyor. RAM ve işlemci ise gayet iyi. Bu durumda sana en

## En Saçma Donanım Soruları

**S:** İyi günler. Öncelikle düzüstü bilgisayara format atmam gerekiyor. Mavi ekran verip çıktı. Ama düzüstü PC şu an sabit diski görmüyor. Tam yükleme sırasında sürücü seçme yerinde sabit diskler gözüküyor. Bu yüzden halledemediyorum sorunu. Ne yapmam gerekiyor?

**C:** Sevgili okur. Me kuruyorsun? XP mi, Vista mi, 7 mi, yoksa Linux mi? Düzüstü bilgisayarın marka ve modeli nedir? Bunları yazmazsan sana nasıl yardımcı olmamı bekleyebilirsin? Daha önce de dediğim gibi müneccimlik yeteneğim yok, donanımcıym ben.

**S:** Bilgisayarımda BioShock oynarken

makinenin fanları daha hızlı çalışmaya başlayınca oyun takılıyor. Bu sorun başka hiçbir oyunda olmazken neden bu oyunda böyle oluyor ve bir çözüm önerilebilir misiniz?

**C:** Hangi bilgisayar? Hangi ekran kartı? Hangi işlemci? Telepatiyle bilgisayar tamiri yapamıyorum maalesef. Soruya sorup ben yalnız bırakmayın lütfen. Daha ayrıntılı bilgi verin.

**S:** Windows 7 Home Basic, sistem performansına engel oluşturur mu?

**C:** Ben oluşturması için hiçbir neden göremiyorum. Bilakis Home Basic, Aero desteği sunmadığı için performansı arttırmır. Böyle gerekliksiz kuşkulara kapılmayın kuzum.

**S:** Intel Core 2 Duo işlemcim var ama RAM o kadar değil. 2 GB RAM var ama takviye yapılabiliyorsa yapabilirim. Ama uyutmama sorunu olmaz değil mi?

**C:** Ne, neye, niçin uymayacak? Var olan RAM'lerin frekansı yok, anakart modeli yok, alınacak RAM'lerin frekansı yok. Bir de "RAM'lerin Core 2 Duo kadar olmaması" kısmını çözemedim ama hadi neyse.



## Sistem Gereksinimleri



### Kane & Lynch 2: Dog Days

Kane & Lynch 2 işlemci konusunda tek çekirdekli Intel için en az 3.0 Ghz, AMD için ise en az 2.5 Ghz'lık alt limit koyuyor. Çift çekirdekli ve en az 2 GB RAM ise akıcı bir oyun için sadece iki şart. Diğer şartlar ise en kötü ihtimalle nVidia 7800 veya ATI X1800 ekran kartına sahip olmanız. Oyunun XBOX 360 kontrolcüsünü desteklediğini de ekleyelim.



### Need For Speed World

Grafiklerini açıkçası pek yeterli bulmadığım NFS: World, Core 2 Duo veya Athlon X2 işlemcinin yanında en az 1 GB sistem belleğine ihtiyaç duyuyor ki biz artık 4 GB belleği olmamayı dövüyoruz. XP SP2, Vista SP2 ve 7'de çalışan oyun ekran kartı olarak en azından X 700 Pro veya 7800 GTX olsun diyor. Tabii ki bu eski ekran kartları sistem gereksinimlerinden var diye satın almayın, (Alayım mı diye soran oluyor gerçekten.) oyun yeni kartlarda da çalışıyor.



### Disciples III

Gayet ilmlü sistem gereksinimleri olan Disciples III 2 Ghz tek çekirdekli işlemci, 1 GB bellek ve Shader Model 2.0 (SM 2.0) destekli ekran kartı ile kolayca oynanabiliyor. Eminim ekran kartlarınız SM 2.0 desteklidir fakat emin olmak için GPU-Z ile kontrol edebilirsiniz. Oyunun XP, Vista ve 7 desteği olduğunu ve 5 GB disk alanı gerektirdiğini de ekleyelim.



### Blacklight Tango Down

Çift çekirdekli işlemcisini olmayan oyunculara oyun firmalarının oyun vermediğleri şu günlerde Blacklight Tango Down da diğer firmaların yolundan gidiyor ve en az "2 Ghz" diyor. Bunun yanında nVidia 6800 veya ATI X1800 isteyen oyunun bellek olarak da 1 GB yeterli diyor. 2 GB sabit disk alanı ve DirectX 9 destekli bilesenler de olmazsa olmazlar arasında.

İyi tavsiyem ekran kartı sürücünü 10.7 sürümüne güncellemen. En azında %10 performans faktörü olacaktır.

S: Geçen gün sicaklardan bunalan bilgisayarıma temizlemeye karar verdim. Ekran kartını çıkardım ve fanın üzerinde birikmiş koca bir toz külesi gördüm. Tozları güzelce temizledim ve kartın soğutucusunu çıkarıp kartı güzelce temizledim. Kartı yerine düzgün bir şekilde taktim. (Ekran kartım HD 4850 TOXIC.) Bilgisayarı açtım fakat görüntü gelmedi. Bütün kabloları

kontrol ettim ama hepsi takılıydı. Başka bir monitörde denedim fakat sorun değişmedi. Kartta bir sorun olabilir diyerek düşündüm ve açılma sesinin gelmesini bekledim fakat herhangi bir ses gelmedi. Yapılabilecek her yolu denedim ama sorun çözülmemi. Sistemi: MSI P45 Platinum, Intel e8600, OCZ 800Mhz 4 GB, Gigabyte Superb 550W, Windows 7 Ultimate 64-bit. Kivanç Köseoğlu

C: Sistemi kapat. Güç kablosunu çek. Power tuşuna bas. Ekran kartının fanının güç kablosunun takılı olduğundan emin ol. Tabii ki ekran kartının altı

pin'lik güç kablosunun da takılı olduğundan emin ol. Ekran kartının anakartta iyice oturduğundan emin ol. Sistem açılmazsa anakartta CLR\_CMOS yazan yerdeki Jumper'ı çıkarıp yana tak ve söküp tekrar eski yerine tak. Bu işlem BIOS'u resetler. Sistem hala çalışmazsa ekran kartını başka bir PC'ye tak ve dene. Çalışmazsa teknik servis seni çağrıyor demektir. ■

"DVD'den Sabit Disk'e" Recep Baltaş, mail'erinizi bekler: donanim@level.com.tr

## SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	300 Watt Güç Kaynaklı Standart / Micro ATX	450 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel P4X Yonga Seti / AMD 7xx Yonga Seti	Intel P4X / AMD RS7XX PCI Exp 2.0 / e-Sata / HDMI	Intel P55- X58 / AMD 890 Yonga Seti (SATA 3.0)
İŞLEMCİ	Intel Dual Core E1400 / AMD Athlon II X2 215	Intel Core 2 Duo E8XXX - Q6XXX / AMD Phenom X3 - X4	Intel Core i5 - i7 / AMD Phenom / Phenom II X4- Black Edition
BELLEK	2 GB DDR2 800 (2 x 1024 MB)	4 GB DDR2 800-1066 (2 x 2048 MB)	4 GB DDR3 1200-1600 6 x 2048 MB DDR3 Triple Channel
EKRAN KARTI	GeForce GT 210 / Radeon HD 4350	Radeon HD 5750 / HD 5770	HD 5870 / HD 5970 / GeForce GTX 470/480
SABİT DİSK	320 GB 7200 RPM	750 GB 7200 RPM	2 x 1 TB [RAID 0 / 1] / SATA II SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	22X DVD yazıcı SATA [Çift Katman]	Super Multi DVD Yazıcı SATA [Çift Katman]	Blu-ray ile 22X Multi BD/DVD Yazıcı SATA [Çift Katman]
TV KARTI	Yok	Analog - Hybrid veya DVB-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	Microsoft Windows 7 Home Premium 64 Bit	Microsoft Windows 7 Professional 64 Bit
FİYAT	<b>500 Dolar</b>	<b>1500 Dolar</b>	<b>3000 Dolar</b>

# DOKTORLAR

CENK - ERDEM SÖZ HASTANESİ  
AKIL VE FİKİR HASTALIKLARI MERKEZİ



CENK

ERDEM

### HASTA: ALİMERT KAYMAKÇIOĞLU

Beni dinleyin! 2009 daki Haziran ayında uzaylılar tarafından kaçırılan bir sahîs(isim veremem) yani çok önemli bir bilgi veren arkadaşı ciddiye almamış yetmiyormuş gibi birde doktorlar bölümünde koymuşsunuz. Bende onları kaçırın uzaylılarla birlilikteyim. Size bilgi vermeliydim ama uzay boşluğuna iniyoruz sanırım bir gezegenlerinde... Bende ajanım bu. Neyse bu konulara sonraki atacağım mesajda anlatacağım 3. mesajdaysa planı 4. mesajsa harekete geçmek için bir dürtme gibi birşey olacak... Herneye aylardır sizi neden haberدار etmediğimi merak ediyorsunuz 1 yıl oldu ama uzay boşluğunda dünya nin vakti burda 1 saat yani şu anda ben kaç yaşımı boyladım bilemezsiniz eklemlerim yazmakta zorlanmaka... Neyse ben şimdi arkilerle marsta buluşmaya gider öptüm kib bye Diğer mesajlarımı bekleyin tetikte olun çünkü Dünyayı istila etme gibi bir planları var sanırım!

- KEDİNİZ MİRİLDİYOR MU?
- BAEZN GECELERİ...
- BENİMKİ ALDIĞIMDAN BERİ MİRİLDİYOR BOZUK MU ACABA?
- GÖTÜRÜN DEĞİŞTİRSİNLER CANIM.
- HASTAYA SIZ BAKAR MISINIZ O SIRADA?
- HAYIR.
- TEŞEKKÜRLER.

### LEGROTAGLI

PARA

### HASTA: BERK BOLAT

ya hacilar naponuz dicm bide sorum wer  
1- bende atari war. manyak bide oyun aldım.. öne-  
ririm. adı mario. yeni çıktı. 2010 yani. metal gear  
soliş benzio.  
2- bu mesajı yayınlamazsanız boynumu keserim.  
sonra abimi vurur oda sizi vurur. korkun ondan.  
Sevgilerle esen köyde kalın.... I LOVE LEVEL!

- METAL GEAR SOLİDE "METAL GEAR SOLİS" DİYEN SEVGİ PITIRİĞİNİN HİKAYESİNİ DUYMUS MUYDUNUZ?
- EVET BOYNUNU KESTİKTEN SONRA AĞABEYİNİ VURMUŞ.
- HMMM SONRA O DA BİZİ VURMUŞ.
- YAAA NE HÜZÜNLÜ.
- HERKESEN ÖLDÜKTEN SONRA BİRBİRİNİ VURMASI KİSMI DEĞİL MI?

### BİRİNDELLİ

PARA

### HASTA: ÖMER AKGÜL

bisi sorcam aylık geliriniz ne kadar abi.  
(noktalama işaretlerine çok dikkat ettim  
lütfen koyun dergiye)

- HER AY EN AZ ÜÇ - DÖRT TANE ÇATLAK GELİYOR.
- DELİ GELİRİMİZ DE OLDUKÇA VAR.
- GEÇİNİP GİDİYORUZ İSTE.
- TEK GİDERİMİZ DE BU SANIRIM.

### KALINELİ

PARA

### PİR ELLİ

\*Emergency\*  
PARAMEDIC

### HASTA: KADİR KUTLU

Leaptop konusunda tercih etmek istiyorum ama en az beni 2-3 yll oynatmalı. Bu ikisinden birini alamazsa ya bir klavye(org) alırm kendimi müzikte geliştiririm yada dershaneye giderim.

- SENİ İKİ - ÜÇ YIL OYNATACAK BİR SEY ARIYORSAN DARBUKA EN GÜZEL SEŞİM OLACAKTIR.
- OYNAMAYI ŞOK İSTEYEN BİRİ HİÇBİR SEY ÇALMADAN DA OYNAYABILECEKTİR KANIÇCA.
- İYİSİ MI BİR ORG, BİR DARBUKA AL, DERSHANEYE GIT. ORADA ARKADAŞLARINA HEM ÇALIN, HEM OYNAYIN.

# Mafia II

## Empire Bay'de ayakta kalmak

Bazı oyunların aksine Mafia II size neyi, nasıl yapmanız gerektiğini gayet güzel öğretiyor. Araba nasıl kullanılır, silah nasıl ateslenir, yumruk nasıl atılır, sizi evine davet eden bir kadın nasıl geri çevrilir, hepsini öğretiyor saç olsun...

Yine de size bu rehberi hazırladık ki Empire Bay'e yabancı kalmayın, her türlü özelliğe așina olun, zorluk yaşamayın. Hazırsanız sizi tur aracımıza alalım. **Tuna Şentuna**



### Polisler

Şehrin etkileşime açık, yapay zekası bir yerden, diğerine yürümekten öte olan tek varlığı polisler, en beklemediginiz anda başınıza bela olabiliyor. Nasıl mı?

Dediğim gibi polis memurları sokakta yürüyor, polis arabaları da şehirde turluyor. Eğer hiçbir suçu karışmaz ve normal bir hayat yaşarsanız, polisler size dokunmuyor ama bu oyunun adı Mafia ve öyle ya da böyle bir suç bulaşıyorsunuz.

Polisler sizi birkaç durumda durdurmayı çalışabiliyor. Araç çalarken görürlürsünüz, hemen ihbar ediliyorsunuz örnekün. Araç çalışma işlemeni polislerden uzakta yapmak çok önemli bu yüzden. Araça kollarınan, bir polis memurunun veya arabasının önünde kaza yapmak da polislerin peşinize düşmesine neden oluyor. Neymiş, polisin önünde kaza yapmamışız.

Bir ara söyle bir şey denedim; bir düşmanın arkasından yavaşça yaklaşıp saldırırsak onu tek hamlede etkisiz hale getirebiliyorduk. Aynısını polislerin üstünde denersem, aynı sonuca ulaşabilir miyim dedim ve Vito, akıllı arkadaşım, polisi arkasından itti! Böyle olunca da polis direkt olarak silahına davrandı ve durup dururken eşkali tanımlı bir suçlu haline geldim! Sonra da zaten vurdular. Buradan da anlıyoruz ki polisleri itmiyoruz.

Araç içerisindeyken başka arabalara çarpmayı yanında, yayalara çarpmak da polislerin size yönelmesine neden olmaktadır. Hatta ilgili kurban olursa, direkt olarak ateş açıyorlar üstünüzü. Hiç kaza yapmadınız, kimseyi öldürmediniz diyelim. Bu da sizi polislerden kurtarmıyor, şayet ki hız yaparsanız. Hız konusu biraz göreceli geldi bana zira bazen yaldır yaldır yolda giderken polisler beni görmezden geldi, bazen ise



### Empire Bay

Karışık bir şehir değil Empire Bay. Zaten araçla girilebilecek tüm sokaklarını haritada rahatça görebiliyorsunuz. Empire Bay'de trafik hiçbir zaman durmuyor. Her zaman birileri, bir yerlere gitmeye çalışıyor. Araçlar trafik kurallarına sonuna kadar uyuyor; zaten her türlü kavşakta, yol kesişiminde bir adet trafik ışığı bulunuyor.

Eğer dikkatli bakarsanız, bazı sokaklarda, şehrin bazı kısımlarında birbirleriyle konuşan, yaşamlarını sürdürden insanlar görebilirsiniz. Ne var ki bunlar basit birer görsel öğeden öteye geçemiyor. (Yan görev alamama durumları.)

Şehirde interactif olan tek öğe, polisler. Polis arabaları şehrin her sokajında rastgele dolasıyor, birçok sokakta da ellerini arkasında kavuşturmuş polis memurları yürüyor. Bunların tek amacı da kanunlara karşı gelenleri (Bu siz oluyorsunuz.) durdurmak.



azıcık hızlanırmıştı ki sirenleri açtılar. Hız yapmak en hafif suç olduğu için bu konuya görmezden gelip polislerden kaçmanızı tavsiye ediyorum. Zaten yapay zekaları çok iyi olmadığı için sizi pek uzun süre takip edemiyorlar. Onlardan kurtulmak için bol bol manevra yapın, garip yollara sapın ve ters yönden gelen araçların arasından geçin; kısa sürede özgürlüğünüzü kavuşturacaksınız.

Polislerin önünde önemli bir suç işlediginizde, eğer yayasanız eşkalınız, araç içerisindeyseñiz de aracınız belirleniyor. Bunlar da ekranın sağ kısmında size "Wanted" yazısıyla bellİ ediliyor. Böyle bir duruma düşerseniz, boşuna kaçmayın. Daha doğrusu kaçın ama kaçtığınız yön araç servisi ve/veya giyim mağazası olsun.

Karakteriniz giyim mağazasında kıyafetini değiştirirince eşkal aramasından kurtuluyor, aracın plakasını değiştirip boyasını yenileyince de araç tanımlamasından yırtıyor. Bunlar elbette para demek ama oyunda parayi harcayağınızın pek de fazla yer yok zaten. Özellikle bir görevdeyken aranıyor konumuna düşerseniz, bu dediklerimi mutlaka yapın zira polisin arama seviyesi arttıkça, bela olma oranı da artıyor. Başlarda size ateş bile etmezlerken, ileri seviye aramalarda üç polis arabası birden size makinelerle ateş açabiliyor. Bu konuya dikkat etmenizi öneriyorum.



## ■ Görevler

Size hangi görevde, ne yapacağınızı anlatmayacağım. Zaten görevler açık bir şekilde size anlatılıyor. Ne var ki görevlerde dikkat etmeniz gereken bazı noktalar olabiliyor.

Öncelikle çalışmaları. Her görevde mutlaka bir çalışma oluyor. Burada dikkat etmeniz gereken konu, çalışmalarla kahramanca girmemeniz. Bazen oyun mantıklı bir yerde kayıt alımyor ve saçma bir çalışmada ölüp görevin en başından oyuna tekrar başlayabiliyorsunuz.

Bazı görevlerde sizi takip edenler olabiliyor. Sizi takip edenler, zaman zaman gelmek istemeyebiliyor. Endişelenmeyin. Onlar aslında sizi takip ediyormuş gibi yapıyor; nerede kaldırlarsa onları orada bırakın ve yolumuza devam edin. Görevin sonunda onların size yetiştiğini göreceksiniz.

Görevlerde özgürcü davranıştan kaçının. Size ne deniliyorsa, sadece onu yapın. En ufak hataları sizi dakikalarda geriye götürürebilir.

Bir görevde araç kullanmanız gerekiyorsa ve zaman sınırlamanız da varsa, polislerden uzak durmaya özen gösterin, hatta gerekiyorsa araçlarında bulunan "hız sınırlırcı"yı kullanın. Polisin olmayacağıını düşündüğünüz yerlerde sınırı kaldırın daha hızlı gidebilirsiniz fakat araç kontrolleri çok kolay olmadığı için aşırı hız sizin görevde ileri götürücekken, ölüme götürürebiliyor.



## ■ Araçlar

Her yer araç dolu arkadaşlar. Kafanızı kaldırıyorsunuz araç (UFO!), indiriyorsunuz araç. Hepsi de en fazla 90Km yapan, kağından bozma cihazlar asla bakarsanız. Fakat ne yalan söyleyeyim, onları kullanmak büyük keyif verdi bana...

Araç kullanırken öncelikle direksiyonun yanındaki vitesi bire taktırsın, bu sirada gazı hafifçe verirken, debrivajı.. Mesela böylesi zormuş araç kullanmak oyunda. Ne kadar gereksiz olurdu.. Merak etmeyin, araçlar otomatik vitesi kıvamında, rahatça kullanılıyor. Düz ilerleme konusunda son derece iyiler ama virajları pek alamıyorlar. Özellikle karlı bölgelerde hepsi buz pateni kıvamında ilerliyor. Dönüşlerde size el frenini kullanmanız önereceğim ama bunu sakin dönüşle başladığınızda yapmayın. Hatta el frenini, dönüşe başlamadan çok önce çekerseniz, dönüş o kadar dengeli oluyor. Dönüşü tamamlarken de tekrar gaza basıp yolun ortasını tutturmayı özen göstermelisiniz.

Araçlar çok dayanıklı sayılmaz ve özellikle duvara, dağa-taşa çarparsanız direkt dağılıyor. Dağılmaya başlayan araç öncelikle beyaz bir duman çıkartıyor kaputtan, ardından bu siyaha dönüsüyor, sonra da havaya uçuyor. (Kaput değil, araba.)

Bir aracı çok beğenirseniz, evinize getirip garaja park edebiliyorsunuz. Daha sonra bu aracı, onu ne şekilde bırakıysanız, o şekilde çağrırlıbiliyor.





### Dükkanlar

Empire Bay haritasını açtığınızda, haritada işaretli birçok nokta göreceksiniz. Bunların bazıları önemli işimler, birçoğuya size hizmet sunan mağazalar.

Sizin en çok kullanacağınız dükkanlar arasında giyim mağazaları, araba servisleri ve silah dükkanları bulunuyor. Giyim mağazalarından dilerseniz keyfinize göre kıyafet de alabiliyorsunuz ama daha çok polisteki eşkalınızı değiştirmek için buraya başvuracaksınız. Araba servislerinde aracınızın tamiri yapılabildiği gibi plakası ve boyası da değiştirilebiliyor ki pesisinizdeki

polislerden kurtulun. Silah dükkanlarından ise oklava alıyorsunuz. Manti açmak için...

Silah dükkanlarına uğrarsınız dedim ama uğramasınız da bu oyun gayet oynanabiliyor zira bir görevdeki ilk çatışmanızda karşınıza en azından beş tane adam çıktıığı için onların ellerindekileri alma şansınız oluyor. Çatışmaya 1 - 0 önde başlamak istiyorum derseniz ki şayet, o zaman silah dükkanlarından envaçesit silah bulabilirsiniz. Zaten kazandığınız paraları harcayacak yer de yok, neden silah almayacınız?

### Silahlar

Şu tip tavsiyeler yapılacak bir oyun değil Mafia II: "Kesinlikle elinizde bir tane Magnum olsun. Ayrıca sakın Remington'i tercih etmeyin!". Silah tipleri bu oyunda pek önemsiz. Tipi derken, markasından, modelinden bahsediyorum. Benim size söyleyeceğim olacak; fırsat buldukça pompalı tüfek taşıyın. Düşmanlarınızı tek atışta ortadan kaldırabilmesi zaten süper bir özellik. Kaldı ki düşmanlarınız saklandıkları yerden pek çıkmadıkları için onlara biraz yaklaşıp tek atışta haklarından gelmek de çok kolay oluyor.

Pompalı tüfekle aranız yoksa, Thompson'lardan bir tanesini (iki tip var oyunda.) ele geçirmeye bakın. Gayet iyi bir makineli tüfek ve kurşunları da buluştuğu yeri iyi deliyor. Her ne kadar molotof kokteylleri ve el bombaları güçlü olsa da onları kullanmadan da oyunda gayet rahat ilerleyebiliyorsunuz.

Size bu konuya ilgili önerim "Aim-assist"ı açık tutmanız. Aim-assist, siper aldıktan sonra nişan alarak siperden çıktıığınızda, hedef noktasının direkt olarak düşmanın üstüne gelmesini sağlıyor. Böylece nişan almadan kurtuluyorsunuz. Fakat sanmayın ki aim-assist işleri çok kolaylaştırıyor. Otomatik nişan almak demek, kurşunun o noktayı vurması anlamına gelmediği için işin bir kısmı yine size kılıyor.



## Genel tavsiyeler

- Siper alın, asla vazgeçmeyin. Bu oyunda kahramanlık yapmaya gerek yok.
- Eğer görev izin veriyorsa, düşmanlarınızın arkasına gizlice yaklaşıp onları tek hamlede indirin.
- Silahınızı doldurmaya alışın. İki-üç kez ateş ettikten sonra mutlaka "reload" tuşuna basın.
- Bir görevde araba kullanırken, eğer büyük bir aceleniz yoksa hız sınırlandırıcısıyla ilerleyin. Böylece polislerin yerli yersiz peşinize takılmasını önlərsiniz.
- Paranızı harcamaktan çekinmeyin. Oyunda özgür olmadığınız için paranızı harcayacağınız pek bir şey de olmuyor.
- Arabaları çalarken camlarını kırmayı, kilitlerini açın. Daha az dikkat çekersiniz.
- Radyo dinleyin. Çalan müzikler çok iyi.





# X

# FIRAT'TAN FIFA TAKTIKLERİ

"ONE BALL TO RULE THEM ALL"

-YÜZÜKLERİN EFENDİSİ

# "SPOR TOTO SÜPER LİG HİÇ BITMESİN!"

Evladım bitmesin, bitmesin de biz ne olacağız?! Yazın sıcağında taktik mi vereceğiz burada paso? Tatil benim de hakkım değil mi evladım? Duygusuz herif!!!

## ORTAYA KARIŞIK

Bugün "orta" konusunu işleyeceğiz evlat. Orta nedir? Nasıl yapılır? Ne oldu? Evet, ortasız bir futbol düşünülemez. Oyun sıkışlığında açar, gol şansı yaratır, elinden her iş gelir. Neyse, orta yapmak için öncelikle sıfırın inmen gereklidir. Geriden de yapabilirsin tabii ki ama işe yaramıyor; denedim, laf dinle. İn sıfırın, bas Daire tuşuna, yap ortanı. Biraz da fazla bas ki arka direğe gitsin top. Yoksa yersin ayakkabıyı kafana.

## AYIN HİLESİ KALECİYİ GECİP GOL ATMA: KALECİNİN 90. DAKİKADA KORNERE ÇIKMASINI BEKLE.

## CALM DOWN YO

Oğlum neden her gelen topa "dan" diye vuruyorsun? Servet Çetin misin evladım? Öyle vurulur mu topa? Nerede insaniyet? Nerede sağduyu? Ben sana futbol öğretemeyecek miyim? Yemedim yedirdim, giydim giydirdim, oynamadım oynattım. E ben daha ne yapayım? Hiç gelecek vaat etmiyorsun ki evladım!!! Odunu yontsaydım bunca zaman, topu Alex De Souza gibi ayaklarıyla bırakırdı 90'a. Bak ellerim titriyor sinirden. "Hocam o dualshock'tan ehe, ehe" dedığını duyar gibi oluyorum; aferin, dikkatli çocuksun. Neyse, FIFA'nın gerçek futboldan çok farkı yok evlat; top sana gelmeden düşünmen gereklidir. Demek istedigim şu: Top gelmeden rakibin tersine ya da boşça doğru hareketlen. Yani gelen topu "hağı" diye dikmene ya da hemen pas vermene gerek yok. Bu hem sana, hem de takımına nefes aldıracak. Teşekkür etmeye gerek yok. Hayır, çay da istemiyorum. Hayır... Oğlum çekil! Aaa!!!

## ÇIKAN OYUNCU: HASAN, GİREN OYUNCU: HASAN

Futbol anlayışında oyuncu değişikliğine yer yok evlat; "futbolcu" dediğin 90 dakika canını dışine takar; sahada basmadık yer bırakmaz; yetmez, köşedeki bakkaldan iki ekmek, bir gaste alır, gelir. Maç bitiminde de antreman yapar; topla oynar. "İyi de bu tempoya can mı dayanır hocam" dediğini duyar gibi oluyorum; bugün mantıklardan mantık begendin oğlum, aferin. Gel dinle: FIFA'da oyuncular, 60. dakikaya doğru yorulmaya başlar. Sen de bu dakikalarda değişiklik yap. Ne önce, ne sonra... Ayrıca oyun içinde de "nefes" barı var; bir oyuncu -Tuna'nın yaptığı gibi- uzun süre koşturursan bir süre sonra yorulur ve topu kaybeder; toparlanması için ona zaman tanı. Her şey yoluna girecek.

# PC TOP 10



## Batman: Arkham Asylum

Çizgi 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 iki oyunu olmaksızın, 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



## Dead Space

Oynanış sistemindeki devrimsel yeniliklerle survival horror türünü bambaşka bir boyuta taşıyan Dead Space, son dönemde çıkışmış olan en gerilimli oyun.

### Sistem Gereksinimleri

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

**Yapım** EA Games  
**Dağıtım** EA  
**Çıkış Tarihi** 2008



## Colin McRae: DiRT 2

Yarış oyunlarının en iddialı yapımcılarından Codemasters, Colin McRae'nin hatırlasını başarıyla yaşıyor.

### Sistem Gereksinimleri

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

**Yapım** Codemasters  
**Dağıtım** Codemasters  
**Çıkış Tarihi** 2009



## Dragon Age

Birçok kaynak tarafından 2009 yılının en iyi RPG'si seçilen, BioWare'in tarihindeki en önemli yapımlarından biri.

### Sistem Gereksinimleri

1.8 Ghz İşlemci / 1 GB RAM / 128 MB Ekran Kartı

**Yapım** BioWare  
**Dağıtım** Electronic Arts  
**Çıkış Tarihi** 2009



## Just Cause 2

Devasa bir haritada bize serbestçe dolaşma imkanı tanıyan, aksiyonun tavan yaptığı bir "sandbox" yapımı.

### Sistem Gereksinimleri

3.0 Ghz İşlemci / 2 GB RAM / 256 MB Ekran Kartı

**Yapım** Avalanche Studios  
**Dağıtım** Eidos  
**Çıkış Tarihi** 2010



## Machinarium

Bir Flash oyununun bile şaheser olabileceğini kanıtlayan Machinarium, 2009 yılında favorilerimizden biriydi.

### Sistem Gereksinimleri

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

**Yapım** Amanita Design  
**Dağıtım** Mamba Games  
**Çıkış Tarihi** 2009



## Mirror's Edge

Mirror's Edge piyasaya sürülmeden önce bekletilerimiz yükseltti belki ama oyun elimize geldiğinde anladık ki Faith "yüksek atlama" yeterince başarılıydı.

### Sistem Gereksinimleri

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

**Yapım** EA DICE  
**Dağıtım** EA  
**Çıkış Tarihi** 2009



## StarCraft II

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

### Sistem Gereksinimleri

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

**Yapım** Blizzard  
**Dağıtım** Blizzard  
**Çıkış Tarihi** 27 Temmuz 2010



## Mafia II

"Çıktı, çıkışacak" derken önce geçen ay öne inceleme versiyonunu oynadık; sonra da bu ay tam sürümünün altını üstüne getirdik. Belki bunca beklemeye çok geçen bir oyunla karşılaşmadık ama dünyası, senaryosu, araç kontrol sistemi

ile göz doldurdu Mafia II. Biraz daha özgürlük sunmayı, biraz daha tek düzeye olmayı ve en önemli oynamış sistemi olarak biraz daha yenilikçi olsayıdı şimdi burada değil; yukarıda, Top 10'da olacaktı...

### Sistem Gereksinimleri

3.0 Ghz İşlemci / 2 GB RAM / 512 MB Ekran Kartı

**Yapım** 2K Czech  
**Dağıtım** 2K Games  
**Çıkış Tarihi** 24 Ağustos 2010

# 360 PS3 PS2 TOP 10


**Braid** 360

Çok basit görünümesine rağmen bağımlılık yapıcı bir oyunu Braid. Platform türünde bambaşka bir boyut katan oyun, yaratıcı bölüm tasarımlarıyla bizi bizden almayı başardı.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**
**Yapım** Number None  
**Dağıtım** Microsoft  
**Çıkış Tarihi** 2009

**FIFA 10** PS3

FIFA 10'u oynadığımız ilk saniyede yeni bir devrin başladığını hissetmiştim. Pro Evolution Soccer'a güle güle; yaşasın yeni kral!

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**
**Yapım** EA Games  
**Dağıtım** EA  
**Çıkış Tarihi** 2008

**Gears of War 2** 360

Marcus Fenix ve adamları (ve testeresi) unutulmayaç anlar yaştı Xbox 360 sahiplerine. Bir shooter oyununun nasıl olmasa gerekiğine 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 listeye direkt olarak gireceğini hepimiz biliyorduk. Tahminlerinizi ve beklenenlerinizi boş bırakma oyun bulmak zor; o yüzden Kratos'un değerini iyi bilin.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**
**Yapım** Sony  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2010

**Heavy Rain** PS3

Sadece PS3 sahiplerinin tadına bakabildiği, filmi andıran Heavy Rain'ı farklı sonları için defalarca bitirdik.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**
**Yapım** Quantic Dream  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2010

**Killzone 2** PS3

Ne olacağının tanıtılmasından belliymi Killzone 2'nin, sonunda da PlayStation 3'ün en başarılı yapımlarından biriyle karşılaştık. "Konsolda FPS oynanmaz" diyenlere özel...

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**
**Yapım** Guerrilla  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2009

**Lara Croft and the Guardian of Light** 360

İzometrik kamera özlemini gideren Lara'nın bu macerası hem oyun dünyasına, hem de Lara'ya yepen bir tat getirdi.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**
**Yapım** Crystal Dynamics  
**Dağıtım** Square Enix  
**Çıkış Tarihi** 18 Ağustos 2010

**LittleBigPlanet** PS3

Oyun kavramını tekrar gözden geçirmemize neden oldu LittleBigPlanet, yaratmanın ne kadar zevkli olduğunu tekrar hatırlattı.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**
**Yapım** Media Molecule  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2008

**Red Dead Redemption** PS3

Sandbox oyunlara Vahşi Batı temasıyla bambaşka, kaliteli bir soluk getiren Red Dead Redemption, uzun süre bu listeden düşmeyecek bir oyun.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**
**Yapım** Rockstar  
**Dağıtım** Rockstar  
**Çıkış Tarihi** Mayıs 2010

**Uncharted 2: Among Thieves** PS3

Geçen yıl Uncharted bizi epey etkilemişti. Uncharted 2, ilk oyunu ikiye katlayacak kadar başarılı. Gerisini siz düşünün artık.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**
**Yapım** Naughty Dog  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2009

**Kane & Lynch 2: Dog Days** [Xbox 360]

İlk oyunun yarattığı hayal kırıklığını henüz üstümden atamamışken, yeni bir hayal kırıklığıyla iyiden iyiye Kane ve Lynch'ten soğuktur. Tabii ki ilk oyuna göre düzeltilmiş özellikleri vardı Dog Days'in ama

zaten aradan o kadar süre geçmiş; bir - iki özelliği öyle kabaca düzelterek piyasaya yeniden sunulmalıydı aynı şeyler.. Öyle sinematik öğeleri artırarak kimseyi kandıramazsınız.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**
**Yapım** Io Interactive  
**Dağıtım** Square Enix  
**Çıkış Tarihi** 17 Ağustos 2010

*Bu ay ne oynadık*

# Mobil TOP 10



## Crisis Core: FF VII

Bitmek tükennemek bilmeyen ve büyük bir hayran kitlesi-ne sahip olan Final Fantasy serisini PSP'de en iyi temsil eden yapımı Crisis Core.

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Square Enix  
**Dağıtım** Square Enix  
**Çıkış Tarihi** 2008



## Echochrome

Her şeye yeni bir bakış "açısı" getiren ve basit bir tasarıma sahip olan Echochrome, yaratıcı oyun yapısıyla kendine farklı bir oyuncu kitlesi edindi.

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Sony  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2008



## GoW: Chains of Olympus

Kendisine God of War'un adını bir adım öteye taşımak görevi verilince Olympos'un zincirleri bile tutamadı Kratos'u.

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Ready at Dawn  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2008



## GTA: Chinatown Wars

GTA gibi uçsuz bucaksız bir oyunun, elimizdeki küçük oyun konsollarında yer almazı gerçekten heyecan verici. Teknoloji nelere kadar...

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Rockstar Leeds  
**Dağıtım** Take Two  
**Çıkış Tarihi** 2009



## Jak and Daxter: The Lost Frontier

PlayStation 2'nin en renkli karakterlerinden Jak ve Daxter, yanlarına Kiera'yı da alır ve onun görevini yerine getirmek için yola koyuluyor.

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** High Impact  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2009



## Jeanne D'arc

Fransa'nın adalet simbolü olan Jeanne D'arc, kendine PSP'de de yer buldu ve türe getirdiği yeniliklerle konsolun en başarılı RPG'lerinden biri olmayı başardı.

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Level 5  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2007



## LocoRoco 2

PSP platformunun en yaratıcı oyunlarından biri olan LocoRoco, ilk oyunu gibi ikinci oyunuyla da oldukça başarılı oldu ve bize eğlence dolu saatler yaşattı.

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Sony  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2008



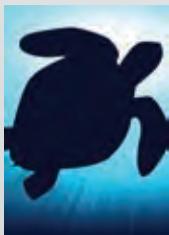
## MGS: PW

PSP gibi teknik anlamda PS3 ve Xbox 360'a göre çok daha sınırlı bir platformda, böylesine başarılı bir oyunun ortaya çıkması, Kojima'yı bir kez daha takdir etmemizi sağladı.

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Kojima Productions  
**Dağıtım** Konami  
**Çıkış Tarihi** 2010



## Mission: Deep Sea

Tamamıyla Türk bir ekip tarafından geliştirilen Mission: Deep Sea, farklı oynanış sistemi ve özgün yapısıyla dikkat çekiyor.

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Hiccup Studios  
**Dağıtım** Chillingo  
**Çıkış Tarihi** 2009



## Silent Hill Origins

Survival / Horror türünün ölümsüz isimlerinden Silent Hill'in son versiyonu, PSP'ye de bir ziyaret yapıp bizi yerimizden sıçrattı.

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Black Rock Studio  
**Dağıtım** Konami  
**Çıkış Tarihi** 2007



## Angry Birds [iPhone]

Bu oyun geçen sene piyasaya çıktı fakat yeni yeni yaygınlaştı ve popülerleşti. Bir sürü çatık kaşlı kuşun, daha sevimlice durandomuzcuklara karşı olan intikam duygusunu anlatan bu oyun... Böyle özetlersen

gerçekten gerilim filmi izlenimi yaratmış olurken sanıyoruz ki. O yüzden şöyle özetleyelim: Çatık kaşlı kuşları, domuzcuklara firlayıtorsunuz. Evet, böyle daha çok oyuna benzetti.

PSP  
IPHONE  
DS

**Yapım** Rovio  
**Dağıtım** Chillingo  
**Çıkış Tarihi** 11 Aralık 2009

Bu ay ne oynadık



# SEN DE KATIL!

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



# MAFIA: THE CITY OF LOST HEAVEN

**30'LU YILLARDA MAFYA OLMAK...**

Aynı adamdır mafya dediğin. Söz ağzından bir kere çıkar ve bu söz bir emirse eğer, yanlış da olsa doğru da olsa yerine getirilmelidir; çünkü racon budur. Kendince adalet sağılar toplumuna; çünkü adaleti asıl temsil etmesi gerekenlerin bu işin üstesinden gelemediği düşüncesindedir. Derinlerine inildiğinde bambaşka boyutlar ortaya çıksa da insanların zihinlerinde bir korku unsuru olarak yer etmiştir mafya kavramı. Yine de oldukça ilgi çekicidir ki ilgi alanımız olan oyun dünyasında herhangi bir kirintısı bile hevesle karşılanır. İşte bu ince noktayı yakalayan Illusion Softworks, 2002'de öyle bir oyun sürmüştü ki piyasaya, sıradan bir yaşamdan mafya liderliğine doğru yol alan enfes bir hikayeyi canlı canlı yaşıtmıştı oyuncularına.

#### Başarıya doğru adım adım...

Çek asıllı bir firma olan ve 1997 yılında kurulan Illusion Softworks'ün odak noktası, TPS ve FPS ağırlıklı aksiyon oyunlarıydı ve ilk çalışması, Hidden & Dangerous başlıklı bir aksiyon oyunu olmuştu. Bu oyunun arkasından pek başarılı bir ivme

çizmeyecekti Illusion Softworks; ta ki akıllarına bir sandbox projesi gelene kadar... Böyle bir kulvarda yalnız olmadıklarını da biliyorlardı zira karşılığında -o zamanlarda üçüncü oyunuyla ortalığı kasıp kavuran- Grand Theft Auto gibi bir dev duruyordu. Ancak bu bir engel değildi Illusion Softworks için; çünkü planladıkları çalışma, bambaşka bir evrende, hatta bambaşka bir zaman diliminde yer alacaktı. Oyunun ismi, Mafia: The City of Lost Heaven olacaktır ve bu oyun, oyuncularını 30'lu yıllarda taşıyarak nostaljik rüzgarlar estirmeyi planlıyordu.

Her şyeden önce oyunun sağlam bir görsel kaliteye sahip olması gerekiyordu. Bunun için de özel bir çalışma yaparak LS3D grafik motorunu geliştirmiştir Illusion Softworks. LS3D'nin oyunun görsel

yanına kattığı pay, hatırlı sayılır derecede iyidi. Mafia'nın hikayesi, 1930 - 1938 yılları arasında geçiyordu ve o dönemin mimari yapısı, otomobil modelleri ve hatta hikayedeki yer alan karakterlerin yüz detayları, LS3D'nin marifetlerini birer birer ortaya dököyordu. Bütün bu detaylara müthiş bir seslendirme kalitesi ve özenle seçilmiş bir şarkı listesi de eşlik ediyordu. Oyunda yer





alan karakterlerin seslendirmeleri, o zamanlarda ün salmış olan The Sopranos dizisinin önemli isimleri tarafından yapılmıştı ki bu olay önemli bir artı olarak kazındı Mafia'nın hanesine. Sam'i seslendiren Matt Servitto, Frank'i seslendiren Dan Grimaldi ve Paulie'yi seslendiren William DeMeo, bu isimlerden sadece birkaçıydı.

Mafia'nın hikayesi, oyunun as karakteri olan Thomas (Tommy) Angelo'nun uzun ve entrikalarla dolu hikayesini Dedektif Norman'a anlatması üzerine kuruluydu. Sıradan bir taksi şoförüydü Tommy. Ancak bir gün Lost Heaven'ı mekan edinen iki mafya ailesinin çatışmasına denk gelecekti ve tüm hayatı o dakkadan itibaren değişecekti. Morello ailesine karşı savaşan Salieri ailesinin lideri Don Salieri, Tommy'yi kanatları altına almıştı yaşınan tesadüf sonucunda ve yıllar geçtikçe Tommy'nin mevkisi yükselsek, yandaşları tarafından birer birer satılacak, en sonunda yeminini bozacak ve kendisiyle birlikte iki aileyi de yok edecekti. Bu müthiş hikayenin yazarı Vladimir Simunek, öyle bir çalışmanın altına imza atmıştı ki oyun dünyası, uzun yıllar bu hikayeyi konuşacaktı.

#### Nostaljik bir "Sandbox" firtinası...

Illusion Software, Mafia'yı bir sandbox olarak dizayn etmişti ve o zamanın teknolojisine meydan okurcasına, oyunun sınırlarını alabildiğine geniş bir çerçevede tasarlamıştı. Üstelik buna rağmen grafik kalitesinden de ödün vermiyor. GTA serisinin modern şehir atmosferi, Mafia'da yerini klasik bir yapıya bırakmıştı. Oyunda yer alan bü-

tün otomobiller, o döneme özgü klasiklerden oluşuyordu ki bunlara eski formula tipi yarış otomobilleri de dahil edilmişti. Dolayısıyla otomobilllerle şehir içinde hız yapmak bir yere kadar mümkün oluyordu. Herhangi bir şekilde trafik kurallarını ihlal ettiğinizde polis peşinize takılıyordu ve o esnada polisin uyarılarını dinleyip sağa çekerseniz, para cezasıyla yakayı sıyıryordunuz ama aksiyon

## Illusion Software, Mafia'yı bir sandbox olarak dizayn etmişti

yaratmak adına polislerden kaçmaya çalışıp becermediğiniz zamanlarda kodesi boyluyordunuz.

Mafia, Lost Heaven adlı kurgusal bir şehrin sınırları içerisinde yer alıyordu ve bu şehir, Los Angeles, Chicago ve New Jersey'in 30'lu yıllarda hallerinin bir araya getirilmesinden oluşmuştu. Şehirdeki doğal yaşam, gece gündüz döngüsü ve diğer detaylar, GTA gibi bir devle karşılaşıldığında hiçbir şekilde geri planda kalıyordu. Hatta bazı noktalarda GTA'dan üstün tarafları bile vardı Mafia'nın. Mesela, otomobile seyir halindeyken pencereden sarkıp ateş etmek mümkündü. Bu olay

GTA'da da vardı ama Mafia, bu detaya rakibinden daha çok özen göstermiş ve yarattığı bu küçük fark bile oyuncuların gözünden kaçamamıştı. Şehirdeki sosyal hayat da bir hayli dikkat çekiciydi. Brooklyn köprüsünden geçen intihar etmek üzere olan birine, onu sakineştirmeye çalışan polislere ve etrafına toplanmış kalabalıkla rastlamamanız mümkündü.

Mafia, PC kulvarına muhteşem bir çıkış yapmış olsa da o dönemde PlayStation 2 ve Xbox gibi konsollar, piyasayı iyiden iyiye ele geçirmeye başlamışlardı. Bunun bir sonucu olarak 2004 yılında konsollarda da boy gösterecekti Mafia ama bu geçişin sonuçları, konsol sahiplerini pek de memnun etmeyeceği. Oyunun teknik altyapısı, PC'nin sunduğu geniş imkamlardan dolayı detaylar doluydu ama maalesef konsollar için aynı durum söz konusu değildi. Dolayısıyla oyunun grafik kalitesinden ve bazı teknik detaylardan ödün vermek zorundaydı Illusion Softworks. Nitikim öyle de yaptı; fakat Mafia, haklı gereklilik doğrultusunda bu güne kadar PC versiyonuyla anılsaktı. 2008 yılında Illusion Softworks, 2K Czech adıyla Take-Two Interactive bünyesine dahil olacaktı ki bu detay, Mafia ve GTA'nın bundan sonra rakip bilir oyun olarak anılmayacağı anlamına geliyordu.

Mafia: The City of Lost Heaven, böylece oyun

tarihine damgasını vurmuş oldu ama Take-Two gibi bir devi arkasına alan 2K Czech, yepyeni bir hikayeyle Mafia efsanesini devam ettirmeye niyetliydi. Bu haberin ortaya çıkması da gecikmedi ve 2007 yılında Mafia 2, resmen duyuruldu. E3 2010 bünyesine de oyunun detaylarını nispeten önüne seren bir demoyle katıldı. Aslında bu konunun üzerinde uzun uzadıya durmama gerek yok çünkü siz bunları okurken, Mafia 2 piyasaya çıkmış olacak. Eh, bana da bu dakikadan itibaren susmak düşüyor. Ne de olsa yepyeni bir Mafia serüveni söz konusu, öyle değil mi? ■ Ertekin Bayındır



# LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

69  
TL

## ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum  Yenileme

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

**Abonelik Bedelini**  Havale ile gönderiyorum  Tek seferde kredi kartından çekiniz

Kredi kartından 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

**Kart Sahibini Adı Soyadı:** \_\_\_\_\_

Kart Sahibinin imzası:

Visa  Master Card

Kart No:

\_\_\_\_\_

Son Kullanma Tarihi:

Güvenlik No:

Faturayı Adına Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Dergileriniz

**Yurtiçi kargo**  
ile imza karşılığı  
teslim edilecektir.

## Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

69 TL

Bu form 30 Eylül 2010 tarihine kadar geçerlidir.

### Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası

İstanbul Kurumsal Şubesi

IBAN : TR13 000 64 00000 1111 00 39936

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adres'e posta veya faks yoluyla ulaştırınız.

\*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

**\*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)**

Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkışacak 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



# Kültür & Sanat

Dinle, oku, izle, düşün...

**E**tkinlik bakımından her ay dolu dolu geçmeyebilir; o zaman ne yapmak lazım? Biraz kapanıp en son filmleri, albümleri ve kitapları takip etmek lazım. Sadece bu sayfalarda size önerdiklerimizle sınırlı da kalmamanız lazım. Burada

gördüğünüz, hakkında bilgi edindiğiniz bir kitap sizi başka filmlere, başka albümlere sürüklemeli. Sürüklenebildiğiniz kadar sürüklenebilin; sonra tekrar bu sayfalarda buluşuruz. (**Bu arada, 120. sayfadaki ödüllü yarışmamız gözünüzden kaçmasın.**)

## Ölü Ruhlar Ormanı

Taş Meclisi, Kızıl Nehirler gibi eserlerin yazarı Jean-Christophe Grangé'nin yeni, gerilim dolu romanı.



120

## If These Trees Could Talk

Kendi ismindeki albümleryle grup, post-rock meraklıları için güzel ve taze bir alternatif sunuyor.

## 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



# Inception

Nolan'ın iyice popülerleşmesini sağlayan son filmi, bizden kaç puan aldı; okuyun, ögrenin.

121

**YARIŞMA**

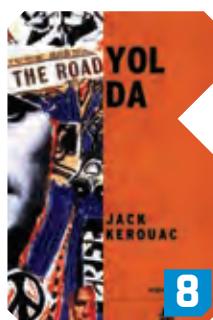
Yandaki sorunun doğru cevabını 5 Eylül'den itibaren [level@level.com.tr](mailto:level@level.com.tr) adresine gönderen ilk üç okurumuz Tiglon'dan Prince of Persia: The Sands of Time (Pers Prensi: Zamanın Kumları) filmini (DVD) kazanacaktır.

Film ile aynı isimi taşıyan oyun, Prince of Persia: The Sands of Time, kaç yılında piyasaya çıkmıştır?

**Yolda**

Jack Kerouac

**I**lk kez 1957 yılında yayımlanan eser, Beat kuşağı öncülerinden Jack Kerouac'ın yolculuk boyunca tuvalet kağıdına aldığı notlardan oluşuyor. Oldukça enteresan olan ve yayımlanıldığı dönemde çokla ilgi çekmeyi başaran eser, bir dönem neredeyse hippie'lerin ve yollardan vazgeçmemeyenlerin en sevdigi kitap haline gelmiş. Bildiğimiz kitaplardan çok da farklı; tuvalet rulosu



8

anlayışını korumak için paragraflar yok ama neyse ki noktalamalar var. Üç yıl boyunca yolculuklarında aldığı notların üç haftalık bir dactilo çalışması ve bazı kişilerin isimlerinin temizlenmesi sonucu basılan eser, 50. yılını dolduğu için ve isim problemlerinin kalkmasıyla beraber, "orijinal rulo"da ne varsa, değiştirme olmaksızın tekrardan rafları süslüyor. Ayrıntı Yayınları etiketle bulabilirsiniz. ■ Ayça Zaman

**Etkinlikler****U2 360 Tour + Snow Patrol**

6 Eylül

Hayranlarının yillardır beklediği U2, 6 Eylül gecesi Atatürk Olimpiyat Stadyumu'nda sahne alacak. U2 öncesi, alt grup olarak belirlenen Snow Patrol sevenleriyle buluşacak.

**Tunnel Dergi**

İnternet alemine yeni dergi  
[www.tunneldergi.com](http://www.tunneldergi.com)



**E**-mecmua denilen internet dergiciliğe yepyeni bir dergi daha katıldı; Tunnel Dergi. İnternet üzerinden yayımlanan yayınların giderek önem kazanmasıyla ve daha çok kitleye ulaşmak amacıyla bir araya gelmiş olan ekip, bu ay bizi ilk sayısıyla karşılamaya hazır. Replikas röportajını okuyabilir veya Kenan Yarar'ın oldukça keyifli sohbetine katılabilirsiniz. Sinema bölümünde bu ay Nosferatu ve Twilight arası vampir evrimi işleniyor; oyun dünyasını da unutmayan Tunnel Dergi, Assassins' Creed 2 için de tam üç sayfalık dosya konusu ayırmış bulunuyor. Bunların dışında Ses - Hayat başlığı altında müzik dünyasına uzanıp, Yann Tiersen ve Pink Martini'ye kulak verebilir, opera ve caz festivalleri hakkında bilgi sahibi olabilirsiniz. Moda ve mekan tanıtımları da olan Tunnel Dergi, ilk sayısını olmasına rağmen oldukça başarılı. Üstelik okumak için üye olmanız veya bir ücret ödemeden gerekmeyen. Sık kullanılanlar menünüzde çok da yakışacak; gelecek sayısını merakla bekliyoruz. ■ Ayça Zaman

**Ölü Ruhlar Ormanı**

Jean-Christophe Grangé

**Ü**lkemiz de oldukça geniş bir kitleyi olan ve dünyaca sevilen Fransız yazar Jean-Christophe Grangé'in son kitabı Ölü Ruhlar Ormanı piyasada yerini aldı. Taş Meclisi, Kızıl Nehirler, Leyleklerin Uçuşu, Kurtar İmparatorluğu, Koloni ve Şeytan Yemini gibi unutulmaz kitaplara imza atmış olan Jean-Christophe Grangé, yeni eserinde gerilimin ve aksiyonun yine derinliklerine dalıyor. Mekan ve

karakter tasvirleriyle her zaman hikayenin tam da orta noktasına okuyucuya koyan ve tüyler ürperten yazar, bu eserinde bizi Guatemala, Nikaragua ve Arjantin'in ormanlarına sürüklüyor. Genç ve yalnız yargı Jeanne, psikiyatri seansı sırasında, işlenen bir cinayetinin failini keşfeder. Kanıt olmadan, katilin pesine düşen Jeanne'in yaşadıklarına sizde şahit olmak istiyorsanız, Doğan Kitap Yayınları'ndan edinebilirsiniz. ■ Ayça Zaman

**Aynı diğer etkinlikleri**

28 Ağustos - 12 Eylül: FIBA Dünya Şampiyonası

6 Eylül: U2 360 Tour + Snow Patrol - Atatürk Olimpiyat Stadyumu - İstanbul

20 - 21 Eylül: Tindersticks - Babylon - İstanbul

30 Eylül: Ozzy Osbourne - Turkcell Kuruçeşme Arena - İstanbul



## Circa Survive

### Blue Sky Noise

**G**enelde İngiliz müzüğünü daha başarılı bulan bir dinleyici olmama rağmen son dönemde özellikle bazı Amerikan gruplarının, endüstriyel bekłentiden uzak olarak bağımsız işler yapanların ortaya çok iyi albümler koyduğunu düşünüyorum.

Circa Survive bu üçüncü albümünde yine deneyimsiz ama kolay dinlenebilir formatın dışında durmayan iyi bir albüm yapmış. "Get Out" ve "I Felt Free" hem single olarak çıkışmış hem de iyi şarkılar.

Grup ve albüm tavsiye ediliyor. ■ **Turgut Taneli**

**8**

## Doves

### The Places Between / Best of Doves

**D**oves, bana göre İngiliz indie ve avantgarde rock müzüğünün son 10 yıldaki en başarılı, yaptığı müziğe inanan ve bu hissi de dinleyiciye ulaşabilen az sayıda gruplarından biri. Çizgiyi bozmayan ama kendini tekrar etme hatasına da düşmemiş bir grup olduğu için, iki CD'lik ve yaklaşık 2,5 saatlik bu "best of" albümü baştan sona defalarca dinlenmeyi hak eden bir albüm.

Grubu ilk tanıdım şarkısı olan "Here it comes", "Sea Song", "Jetstream", "The Cedar room", "Darker", "Kingdom of Rust" benim playlist'ime biraz daha önde. ■ **Turgut Taneli**

**10**

## If These Trees Could Talk

### If These Trees Could Talk

**A**merika'dan bir diğer, "Vokale ne gerek var?!" (Bence de. - Elif) dedirten post-rock gruplardan biri IT-TCT. Her ne kadar iki albümleri olsa da ben sizlere ilk, grupla aynı adı taşıyan ve altı şarkidan oluşan albümlerini tavyise ediyorum. Bu albümde yer alan Malabar Front şarkısı aynı zamanda bir PS3 oyunu olan Infamous'ta yer almış. ■ **Turgut Taneli**

**9**

## The Drums

### The Drums

**G**rubumuzun müzik raflarında yeni yerini alan bu albümü dinlemeye başladığınızda, The Smiths dinlediğinizi sanabiliyorsunuz. Son dönemde New York indie müziği ile Britanya indie müziği arasında ciddi bir yaklaşma var. The Drums da bu yakınışmaya daha pop bir sound ile katılmaya karar vermiş ve albümleri de İngiliz plak şirketlerinden destekli şekilde çıkışmış. Zaman zaman tekdüze bir hal alıp, tekrar bölüm-

lerini uzatmış olsalar da ortaya çok da kötü olmayan bir yapıp çıkmış. Kolay dinlenir, az gitar destekli synth pop dinlemek isteyenlere albüm tavsiye ediliyor. ■ **Turgut Taneli**

**8**

**Türkiye'deki adı** Başlangıç **Yapım** ABD **Süre** 148 dk **Yönetmen** Christopher Nolan **Oyuncular** Leonardo DiCaprio, Ellen Page, Joseph Gordon-Levitt

## Inception

Rüyamda kütük gibi bir film gördüm...

**C**hristopher Nolan'ın takipçisiyim. Filmleri hayatı alt üst edecek kadar sarsıcı değil belki ama o her filminde olan kurgu oyunları, "karantık" ortam, insanların zaaflarına odaklanması çok hoşuma gitüyor. Tüm bunları tabii ki ait olduğu Hollywood sinemasının sınırlarını çok fazla aşmadan yapmaya çalışıyor; yani ne çok ası, ne de çok boyun egen bir kimlik çiziyor. Gelin görün ki Inception ile Nolan, Hollywood tarafında biraz fazla yakınlasmış gibi. Çok fazla teknik detaya girmeden, kabaca nedenlerini anlatmaya çalışıyorum.

Aslında olayın özeti cümle şu: Nolan görselliğe öyle bir çullanmış ki geriye kalan özellikler "saman" gibi tatsız tuzsuz kalmış. Özellikle diyalog örgüsü, en sık aksiyon filmlerinde görebileceğiniz kadar vasat. "Merhaba şimdi rüyaya bağlanıyoruz, burası rüya. Bu düğün benim beynim yaratı şimdî. Şu adam bilmem kimin beyninden yarışmaya katılıyor. Şimdi bilincaltına ulaşacağız, haydi hurraaaa..." Ne oluyor yahu?! Bu kadar düz mü yani her şey. Lethal Weapon ya da Ocean's Eleven serisine ait bir film mi bu? Dark Knight'ta olsayıdu bu kadar siğ diyaloglar belki bu kadar rahatsız etmezdi ama Dark Knight'in diyalogları çok daha derin yerlere parmak basabiliken, insanın uşus bucaksız bilincaltına odaklanan bir filmde, böyle diyalogların olması... Gerçekten garip... Sonra Mal ile olan o son sahne, her şeyin salaklırlara anlatılır gibi açıklanması...

**7**

(Neyin açıklandığını spoiler olmaması için söyleyemeyeceğim.) Memento'da halbuki ne kadar güzel sunulmuştu merak edilenler... Görsel efektlerin oranı tavan yapınca, izleyici kitlenin anlama kapasitesi mi düşüyor? (Yok böyle bir bağlantılı; kendime yabancılaştım.)

Son olarak etrafta dönen "Inception", yeni dönem Uncle Scrooge (Varyemez Amca) çizgi romanının hikayesini "çalışmış" dedikodularıyla ilgili bir şeyler söylemek istiyorum. Çizgi romanı okudum; gerçekte çok şartlı derecede 'aynı'lıklar var. ("Benzerlik" diyemiyorum çünkü resmen aynı bazı yerleri.) Fakat Nolan'ın bu çizgi romanı zamanında okuyup bundan yola çıkıp bir film yapabileceği de kesinlikle inanmıyorum. Tamamıyla tesadüf; acı bir tesadüf... Bu çizgi roman dışında filmin bazı sahneleri ve fikirler Eternal Sunshine of the Spotless Mind, The Cell, The Thirteenth Floor ve daha da önemli oyuncu kadrosunun da röportajlarda belirttiği - ve benim de hemen üstüne izlediğim - 8 ½ isimli filmleri hemen aklı getiriyor. Bu liste epey uzatılabilir tabii ki. Kisacası Inception, birkaç sahnedeki görsel efektler dışında hayal kırıklığı oldu biraz benim için. Yine de birçok piyasa filminden iyi tabii ki. Ben en iyisi The Prestige'i 100. kez izleyeyim.

Not: Heath Ledger ölümden hemen sonra "Nolan'ın bir sonraki filminde kesin Joseph Gordon-Levitt'e rol verecek" demiştim. Keşke loto oynasaydım o gün. ■ **Elif Akça**

# ROCKDA SEFIK İYATIR

SEFIK AKDOĞ

"ÖLÜ OYUNLAR  
GÖRÜYORUM"



### **RAZOR 2: HIDDEN SKIES**

Çok geride kaldi o günler... İnsanlara tepeden bakardım, onları küçük gördüm, aşağıladım. Yetmezdi, ruhsatma güvenip onları her türlü silahımla takır takır vururdum, yok ederdim. Ama o gü...nler çok geride kaldı, artı uslu bir çocuk oldum ben doktor. O günleri hatırlamak bile istemiyorum ama kötü anılarımı hatırlatan şeyler çıkıyor karşıma doktor! İstemiyorum! İstemiyorum ne o günler, ne de hatırlatan şeyleri!

### **ROBIN HOOD: THE RETURN OF RICHARD**

Benim çevrem çok genişir, biliyor musun doktor? Özellikle de zenginlerin oluşturduğu cemiyetten çok kişi tanırım ben. Geçenlerde bir tanesinin lüks mü lüks evine gittim, oturuyorduk. Sonra içe... çecek bir şeyler getirmeye gitti, ben de tam o sırada vitrinde duran ve değeri çok yüksek birkaç değerli taşı cebe indirdim. Sonra ne mi yaptım? Eve dönerken evsinin birine verdim bunları. Şimdi ben Hobin Rood mu oldum doktor?

### **RHYTHM ZONE**

Sssss! Duyuyor musun? Neyi mi? Duyuyor musun? Sonuna kadar açmışlar müziğin sesini, nasıl duymuyorsun? Bak bak! Böyle, dans müziği gibi, kulüp müziği gibi, vurdulu kırdıllı bir şeyler çalışıyor. İnlıyor resmen duvarlar, duymuyor musun doktor! Dur! Tanıdım bu şarkıyı! Hayır! Haaaayır! Söyle kapatsınlar çabuk, çabuk kapatsınlar doktor! İstemiyorum bunu, hayır, istemiyorum! Sustur şu müziği doktor! Doktoo...

### **TEHRA DARK WARRIOR**

Bazen çok agresif olurum, sağa sola saldırm ama şu sıralar iyiyim, sakinim, rahatım yerinde. Havalar o kadar sı...icak ki eriyip kaldım yerimde, öyle agresifleşeceğim yok doktor. Agresiflessem de yerimden kalkamıyorum, kendi içinde bitiriyorum her şeyi. Kendi içinde sihir, büyү, asa, dövüş falan derken iç savaş yaşıyorum ama bundan nefret ediyorum. Oturdugum yerde içim çürüyor, eriyip gidiyorum doktor. Çok sıcak!

## ŞİKAYETLER

- Razor 2: Hidden Skies
- Robin Hood:  
The Return of Richard
- Rhythm Zone
- Tehra Dark  
Warrior

*Not: Ooo piti piiiti  
karamela sepeti...*



Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Jurassic Park

## Majesteleri Huzurlarınızda

**Y**ıllık hastalığımız NBA 2K serisinin 2011 versiyonu Ekim başında piyasaya çıkıyor. Geçen yıl oyunun 10. yılı nedeniyle bir çok sürpriz yapmıştı 2K şirketi. Ama 2K11'deki sürprizi herhalde kimse beklemiyordu.

Malum, bu oyuncuların kapağına çıkmak en büyük onurlardan biri. Bir nevi "Şu alemdede bu aralar senden büyüğü yok abi" demek anımlına geliyor kapağa çıkmak. Oyun üreticileri satışı artırmak için yapıyor bunu elbette ama artık bir prestij meselesi haline geldi. Yıllar yılı misir gevrekü kutularının üzerinde yer almak en büyük sportif onur olmuş Amerika'da. Oyun endüstrisi büyündükçe daha hedef kitleye hitap eden NBA oyunu kapağına çıkmak onun yerini aldı.

10. yıl için kapakta Kobe vardı. 2K11 için ise... inanılmaz ama basketbolu 12 yıl önce 1998'de bırakmış (Wizards dönemini saymıyoruz elbette. O iki sezon bir nevi gösteri maçı sayılır.) biri var kapakta: Michael Jordan. Bu her şeyden önce Jordan'ın halen nasıl bir figür olduğunu, efsanesinin büyüklüğünün bir ispatı. Ancak genel olarak oyunun alıcı kitlesinin 10 - 22 yaş arası kitle olduğu düşünülünce hayli ilginç bir tercih bu. Çoğu oyuncu Jordan'ı oynarken izlememişti muhtemelen. Sadece dilden dile dolan anılda biliyor.

Ben Jordan'la büyümüş nesildenim. Ancak ben bile ilk NBA maçımı 85'de izlemiş biri olarak Jordan'ın çaylak sezonunu kaçırdım. Majesteleri'ni ilk izleyişim ise 1987 - 88 sezonunda oldu; üçüncü yılında yani. Ama sonra sayısız efsanevi ana tanıklık etme şansını yakaladım.

Şimdi benim gibi o zamanları hasretle hatırlayanların yeniden yaşaması, sadece o hikayeleri duyanların ise ilk kez dijital ortamda görmesine imkan verecekmiş 2K11.

Oyunun geçen yıllara oranla daha geliştiği pek çok

alan var ama en önemli yenilik bu Jordan'la ilgili bölüm. Jordan'ın oynadığı takımları kullanmak dışında o efsane hatıraları yeniden yaşama imkanı veren maçlar var oyunda. Bu bölümün adı Jordan Challenge olacakmış.

Bu bölümde 10 tane sihirli Michael Jordan anısını yeniden yaşama fırsatı var. Jordan'ın gerçek hayatı yaptığı imkansız işleri oyunda yapmak gerekiyor. Olayın geçtiği sezona göre Jordan'ın özellikleri de değişiyor bu arada. Mesela 93 öncesinde daha atlet bir oyuncuyken, 96 sonrasında daha kuvvetli ve daha şütör oluyor. Sırasıyla şöyle:

### 1. The Arrival (Geliş)

Jordan'ın tüm dünyaya en büyük olduğunu ilan ettiği, daha ikinci sezonda efsane Boston takımına deplasmanda 63 attığı maç. Amaç maçta %50'nin üzerinde isabet oranıyla 63 sayı atmak.

### 2. 69 Points (69 sayı)

1990'da Cleveland'a 69 sayı atarak kariyer rekorunu kırdığı maçın tekrarı. Amaçlar %50'nin üzerinde isabetle 69 sayıya aşmak ve maçı kazanmak. Takım arkadaşı Stacey King, bu maçtan sonra "Jordan'la ben toplam 70 sayı attık." demişti.

### 3. Shootout (Düello)

Özel bir tek maç üzerine değil bu oyun. O zamanların iki skorerinin rekabetini yeniden canlandırmak istemişler. Amaç Atlanta'ya karşı Dominique Wilkins'i 25'in altında tutup ondan fazla sayı atmak ve maçı kazanmak.

### 4. Bad Boys (Kötü Çocuklar)

80'lerin sonunda Detroit Pistons, savunma sertliğini Uzakdoğu sporları kıvamına getirmiş bir takımı. Jordan Kuralları adı altında Majesteleri'ni yıpratmaya yönelik bir vahşilik sınırında gezen stratejileri vardı. Bu maçta amaç 1990 play-off'larda 47 sayıyı aşıp maçı kazanmak. Hayatta kalmak da ekstra hedef herhalde.

### 5. 1991 NBA Finals (1991 Finalleri)

İlk şampiyonluk serisi. 7 maçlık düzende amaç %55'in üzerinde 31 sayı ortalamasını aşıp şampiyon olmak. O jeneriklerde yollarca izlediğimiz ünlü havada el değiştirerek attığı turnike, bu serinin ikinci maçında olmuştu. O basket Jordan'ın o maçta üst üste attığı 13. basketti.

### 6. The Shrug (Omuz Silkme)

1992 Finalleri'nde Portland iyi bir üçlükle olmayan Michael Jordan'ı biraz geriden savunmaya karar vermişti. Daha ilk maçta üç sayı çizgisinin gerisinde baskı olmadığını gören Jordan, üst üste altı üçlüksü tuttu. Sonuncunun ardından kenarda maçı anlatan Marv Albert'a dönüp "Ben de anlamadım" der gibi omuzlarını silkti. 2K11'de amaç ilk yanda altı üçlüksü tutmak ve 35 sayıyı aşmak, Clyde Drexler'ı maçta 20'nin altında tutmak ve maçı kazanmak. Rookie zorluk seviyesinde bile yapılabileceğinden şüpheliyim.

### 7. Double Nickel (Çift Beş Kuruş)

1993'de emekli olup bir buçuk yıl beyzbol oynadıktan sonra 1995 Mart'ında parkelere döndü Jordan. Daha altıncı maçında çok sevdığı Madison Square Garden'da 55 atarak pek de paslanmadığını gösterdi. %55'le 55 atıp maçı kazanmak gerekiyordu.

### 8. Father's Day Victory (Babalar Günü Zaferi)

Babasının öldürülmesi Jordan'ın basketbolara aranınmasının en büyük sebebiydi. Döndükten sonra ilk tam sezonunda Seattle'ye yenerken tam da Babalar Günü'ne gelen altıncı maç sonrası şampiyon olmuştu. O altıncı maçta 22 sayı ve 9 ribaundu aşip maçı kazanmaya çalışacağız biz de.

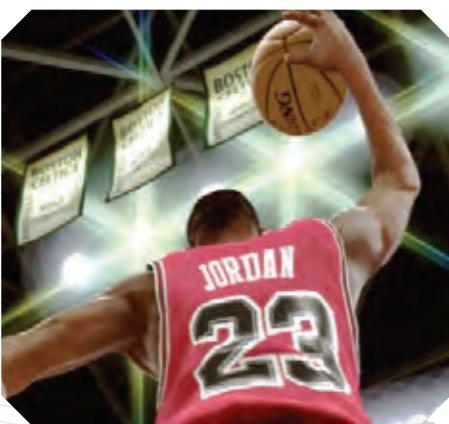
### 9. The Flu Game (Grip Maçı)

Bence gelmiş geçmiş en sihirli Jordan anısı budur. Hatta spor tarzının en olağanüstü anılarından biri, belki de birincisi. Utah'ka karşı 1997 final serisi 2 - 2 berabereken deplasmanda beşinci maçta hasta hasta çıktıktı Jordan. Sabahтан beri kusmuştu, serumla ayakta duruyordu. 38 derece ateşe sahaya çıktı. Her molada sanki yiğilip kalacak gibiydi. Nitelik son düdüktenden sonra Scottie Pippen'in kollarına yiğildi kaldı. 38 sayı, 7 ribaund yaptı. Maç kazandı. Oyun hastalık etkisini nasıl yantıracak, bileyimiyorum ama tekrarlamak imkansız bence.

### 10. Michael's Last Dance (Michael'ın Son Dansı)

1998 final serisi altıncı maçı. Pippen'in sakat sakat oynadığı maçta tek başına sırtlayan Jordan 45 sayı, 4 top çalma yaptı. O ünlü bileğinin havada asılı kaldığı son şut dahil olmak üzere.

Bu anlara tanık olup olmamak önemli değil. Elbette bennim gibi hatırlayanların içi bir başka titreyecektir. Ama ne olursa olsun 2K11 hakikaten bir efsaneyi yeniden dijital de olsa canlandırmış, daha ne isteriz ki. ■



**Author**cem@level.com.tr **Cem Şancı**

## Oyuna Tüm Bedenimizle Giriyoruz Gençler

**M**icrosoft'un Xbox 360 için geliştirdiği Natal projesi ilk önmüze geldiğinde hepimiz çok heyecanlandıktı. Hatırlayacaksınız, Natal, önnüze yerleşen bir kamerasın hareketlerini tanımı ve buna göre oyundaki avatörlerin hareket etmesi mantığına dayanıyor. Bu arada Microsoft E3'te bir değişiklik yaptı; haberiniz vardır. Natal'ın adı değişti ve "Kinect" oldu.

Kinect sayesinde bir Star Wars oyununda detaylı bir şekilde işin kılıcı kullanmak, bir makinelî tüfeği kavrayıp keskinçe nişan alıp ateş etmek, aynı anda koşup zıplayıp, köşelerden başınızı çıkarıp, gözlerinizle sağa sola kontrol edip oyun dünyasının içine girmeniz mümkün olacak.

Ancak teknolojinin küçük bir kusuru var:

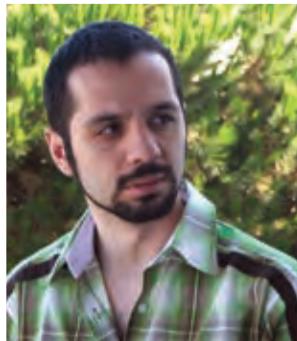
Lag. Yani otomobil kullanırken direksiyonu tutan elleriniz sağa döndükten 100 ms saniye sonra ekranındaki direksiyonun sağa döndüğünü görüyorsunuz. Bu da sanırım, Xbox 360 tasarılanırken, böyle bir teknolojiyle karşılaşacaklarını düşünmedikleri için yaşanan bir sorun. Ama teknolojinin bu hızla ilerlemesinden anlıyorum ki, yeni bir Xbox konsolu tasarılanırken Kinect ile başlayan, muhtemelen daha da gelecek bu yeni kontrol teknolojisi de dikkate alınacak ve kısa süre sonra hiç lag yaşamadan, konsollar üzerinde vücut hareketlerimizle oyunların içine girebileceğiz. Sony'nin de benzer bir teknolojiyi PS3 için (Move) hazırladığını ve piyasaya Kinect ile hemen hemen aynı dönemde süreceğini biliyoruz. Dolayısıyla çok yakında

oyun oynamak, artık kas gücü gerektiren bir eylem haline gelecek.

Hareketsiz biçimde bir koltukta oturup bütün gün bilgisayarla oyun oynamaktan kaynaklanan obezite gibi sorunların da bu şekilde ortadan kalkması bir yana, artık normal insanlar bile spor yapmak için bulamadıkları o fırsatı oyunlarda bir kaç kılıç savaşı, bir - iki silahlı çatışma yaşayarak, eğlenerek yakalamiş olacaklar.

Yalnız böylesine potansiyel dolu bir teknolojiyi alıp sadece çocuk için bir platform oyunu aracı olarak kullanırlarsa, o güzelim Elder Scrolls oyununda Cyrodiil'in ormanlarını, mağaralarını gezmemize imkan vermezlerse o konsolları kırırım bak; şimdiden söylüyorum. Kirarım değil, kırırım. ■





**Tuna Şentuna** tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları



## Uzak Düşünceler

**C**ok yazdı, çizildi. Çok isyanlar edildi. Büyük hayaller kuruldu. Hepsi, bu ortamda tek bir cinsin olmamasının dileğiyile kavruluyordu.

"Off, Ali hep oyun oynuyor, benimle hiç ilgilenmiyor", "Geçen gün Can'a dışarı çıkışım dedim, 'Arkadaşlarımla PES oynuyorum şimdi aşıkım ya' dedi bana, inanabiliyor musun?", "Ay Merve'ciğim anlamıyorum ki erkekleri ya; böň böň bakıyorlar bir ekranı, birbirlerini vurup duruyorlar!" diyen kız sayısından azalma yok. En fazla alışma var. Onlar içten içe hala oyun oynamamızı istemiyor ama biz oynuyoruz ve oynayamaya devam edeceğiz.

Benim bir kızla ilk oyun deneyimim (Sanki başka bir şey anlatıyorum!) seneler önce olmuştu; taaa ilkokulda. Game Boy'um olmuş ama oyunum yok. O sıralar da oyun bulmak için gerçekten çok çabalamanız gerekiyor. Birileri yurt dışına gidip size oyun falan getirmezse, Game Boy'un içinden çıkan Tetris'le bir ömrü geçirebilirsiniz. Bizim sınıfı da Dilara diye bir kız vardı; abisine Game Boy alınmış ama o da oynuyor. Benim Game Boy'u görünce, o da kendisinde bir adet olduğunu söylemişti. Nedir, ne değildir derken, Dilara'da bir adet Prince of Persia olduğunu duydum ve gözlerim büydü, kalbim daha bir hızla atmaya başladı. Prince'e ulaşmalydım ve bunun için her şeyi yapabiliyordim. Bendeki isteği görünce, "Oyun abimin ama getirmeye çalışırım" demişti. Sonra da getirmiştii ve dünyalar benim olmuştu. Dilara burada bir aracılık ama bilemezdim ki aslında o bir Nintendo fanatığımiş o günden beri... Mesela o bir kız diye, onun oyun oynayamaya-cağını düşünürsünüz ve bir bakarsınız Tetris, Lumines türü oyunlarda sizi paralıyor bu insan. Daha önce bahsetmiştim sanıyorum; öyle bir rekoru vardı ki Lumines'te, benim en iyi oyunda yaptığım skorun beş katı civarındaydı. (Böyle ilginç yetenekleri olabiliyor kızların.)

İlkokul bitti, ortaokul başladı. (O zamanlar ortaokul vardı, bakanın suratına.) O da bitti, liseye geldim. Herkes birbiriley flört ederken, ben oyun oynuyordum ve gördüm ki oyuların başında zaman geçirerek hiçbir kızın ilgisini çekmeyeceğim. Ben de oyuları bir kenara bırakıp okulun en popüler olma yolunda ilerledim... Diyeceğimi sandıysanız, elbette ki yanıldınız.

Oyun oynamaya devam ettim, hiçbir kızın, hiçbir zaman ilgisini çekmedi bu hobim. Onlar farklı bir dünyada yaşıyordu. Erkeklerin genlerindeki o adrenalin, o konsantrasyon ihtiyacı, o ilgi, onlarda yoktu. Erkekler avcı, kızlar da avı o dönemde. Av olmak da istiyorlardı. Erkekler onlara ilgilensin, onlar moda ile ilgilensin, giyinsinler, gezinler... "Amma genelde Tuna ya!" diyorsunuz belki fakat gerçekler bunlar.

Lise bitti, üniversitede başladım. Burada kızlar daha farklıydı. Dünyaya biraz daha geniş çerçeveden bakıyorlardı sanki; aslında ilgi alanlarında olmayan şeylerin bile varlığını kabulleneme evresine geçmişlerdi. Bu dönemde oyun oynamak isteyen, oynamayı başaran birçok kızla tanıştım. Kimisi çok yakın arkadaşımı, kimisi

benim bilgisayarla aramın iyi olduğunu bilip de bana danışan, tanımadığım oyun meraklılarıydı. Ne var ki onların ilgisi hiçbir zaman erkeklerinkine erişemedi. Gözlemledim, tarttım, analizimi yaptım. Onlar sadece vakit geçirmek, evde durdukları o boş vakitlerde zaman doldurmak için oynuyordu oynaları. Üstelik o zamanlar Facebook yok, internetten oyun bulmak kolay değil, oyun bulup yüklemeleri gerekiyordu ve zorlanıyorlardı.

Şimdi işler daha da kolaylaştı. Tarla kurmacalar, mini iPhone oyunları, flash oyunları derken herkes bir şekilde oyun oynar oldu. Ne var ki onlar ile erkekler, orta noktada hala buluşamıyor. Erkekler oyun oynuyor, kızlar onların oyunlarını fark etmiyor. Kim bilir, belki böylesi daha iyidir... Değil mi Elif? (Gülümsüyorum sadece sana Tuna. - Elif) ■





Rocko'nun Modern Yaşamı

rocko@level.com.tr **Şefik Akkoç**



## Her Oyunda Özgür Olmak Zorunda Mıyız?

**Ö**zgürlik... Şimdi bu kelime üzerine ne felsefi bir yazı yazılır, değil mi? Ama ben böyle yapmayacağım ve esas konumuz olan oyun dünyasındaki özgürlüklerde değineceğim. Aslında böyle dediğimde de genel bir bakış açısı algılanabilir ki onu da yapmayıp sadece "sandbox" türündeki oyunların özgürlüğünden bahsedeceğim.

Şimdi, öncelikle sandbox terimini bilmeyenler için kısaca açıklama yapayım. Bu terim, bugüne kadar özellikle Grand Theft Auto serisi için kullanılırken Crackdown, Far Cry 2, Just Cause 2, Mafia ve Saints Row 2 gibi yapımlar da aynı kategoride değerlendirilebilir. Sadece isimleri sayınca bile kafanızda bir fikir oluşmuştur sanırım. Bu oyunların tümünün ortak özellikleri şu ki bir karakteri kontrol ediyor, dev bir haritada istediğim gibi olaşıyor, farklı noktalardan farklı görevler alıyor ve zaman zaman görev peşinde koşmayı bırakıp istedığımızı yapıyoruz. Grand Theft Auto serisinin belki de en başarılı oyunu olan Grand Theft Auto: San Andreas ise bu konuda tavan

yapan bir yapımdı ve oyuncuyu tamamen kendi tercihlerine göre hareket etmeye yönlediriyor, tam anlayımla özür bırakıyordu. Sadece vücudumuz üzerinde yapabildiğimiz değişiklikler bile oyunu benzersiz kılan detaylardan en basitydi. Sonrasında gelen Grand Theft Auto IV'te ne oldu peki? Yapımcılar bu serbestliği, özgürlüğü törpülediler ve detaylıca, profesyonelce hazırlanmış bir yaşam öyküsünü oynayabileceğimiz, daha az özgürlüğüm, genel gidişatın kabaca belirlendiği bir oyun hazırladılar. Bazıları, özellikle de özgürlük kesim bu durumdan oldukça şikayetçi ama bazıları da ya senaryoya ya da görselliğe kendilerini kaptırıp durumu dert etmediler.

Mart ayında piyasaya sürülen Just Cause 2, özgürlükü oyuncular için müthiş bir fırsatı ama bu kez de senaryo adına en ufak bir şey yoktu karşılığında. Özgür olmanın bedeli, vasisiz olan senaryoyu bir kenara atıp serbestçe dolamaya yönelik oyuncuları. LYICE geriye gidip 2002 yılında Mafia'yi hatırlayalım bir. Klişe hikayesine rağmen muazzam bir atmosfer ama kısıtlanmış özgürlük

vardı elimizde. Peki bu durumdan şikayet eden oldu mu? 2002 yılı piyasası için dikkate alınmayaçak kadar az kişi şikayetçi oldu sanırım.

Fark ettiğiniz üzere aradan geçen yılların beklenileri değiştirmesi, bu tip oyunlar hakkında farklı görüşler oluşmasına neden oldu. Türün son örneğiye Ağustos ayında piyasaya sürülen Mafia II'yi ve bu farklı görüşler, oyunun değerlendirilmesi aşamasında çok farklı sonuçlar doğurdu. Mafia II'yi öve öve bitiremeyenler, oyunun senaryosunu ve atmosferine kendilerini kaptırırlarken oyunu yerin dibine sokanlara çizgiselliğe ve oyuncunun adeta dar bir koridora hapsedilmesine isyan ettiler. Benim görüşüm soracak olursanız, ben de bu tip oyunlardaki özgürlüğü seviyorum ama senaryo çok iyiken ve atmosfer oyuncuya kendine hayran bırakabilen yoren özgürlüğüm kısıtlansa ne olur ki? Çok mu özgür olmak istiyorum? Aşarıım Just Cause 2'yi, daldan dala uchar durumur. Ya sizin bekleniniz, görüşünüz nedir? ■

[twitter.com/fisek](http://twitter.com/fisek)



HIZLI VE GÜÇLÜ OLM  
ONUN DOĞASINDA V



Monster Notebook'lar Kingston® SSDNow sürücüler  
Monster Notebook'lar yüksek performans gerektiren uygulamalar, en  
her zaman yüksek performans gösteren en üstün bilgisayar bileşenlerini



monster®  
Powerful Technology

AK  
AR



konsepto

le daha hızlı, daha güçlü.

Yeni bilgisayar oyunları ve ofis kullanımına kadar geniş bir ihtiyacı karşılamak amacıyla, monitorin birarada kullanılmasıyla tasarlanmıştır.

# R.U.S.E.

Gerçek zamanlı stratejiye taze kan...

**LEVEL 165**

1 EKİM'DE PİYASADA



# HERKESE Ofis 2010 kitabı ve DVD film HEDİYE



DVD FILM + KİTAP

## Zombi PC avcılar!

CHIP nasıl mücadele edeceğini açıklıyor

AYLIK YAYINDIR - ISSN: 1300-9419 - 112415 - VİL: 15 - 2010/09 - 7.00 TL



## Hacker Yöntemi

Hacker'ların nasıl saldırısını öğrenin. Önleminizi!

Microsoft'tan daha iyi  
**CHIP Service Pack**  
Windows 7 için

çindekiler ✓ 64 Bit ✓ USB 3.0  
Sadece 5 dk'da kullanıma hazır

## WINDOWS 7 SP1 CHIP

Orijinalini beklemeye gerek yok: CHIP'in servis paketi Windows 7'nin tüm

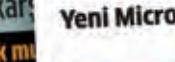
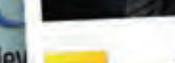
## Her yönüyle

Sonuç, veri koruma, algoritma: Arama dev

## Hangi 3G daha

Farklı mekanlarda üç operatörü karşı

Platform testi: ► Netbook mu Notebook mu



## DVD EYLÜL 2010



Office 2010 için çok özel ipuçları  
**DOLU DOLU TAM 112 SAYFA!**



Türkçe sürüm

## Office 2010

Yeni Microsoft Office'i tüm detaylarıyla öğrenin

► Word 2010 ► Excel 2010 ► PowerPoint 2010 ► OneNote 2010  
► Outlook 2010 ► Access 2010 ► Publisher 2010



## 3 TAM SÜRÜM 2 VIDEO EĞİTİM YAZILIM HEDİYE

Dijital Dergi Aboneliği için:

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



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



'KLAS, DESTANSI, GÖSTERİŞLİ, DETAYLARA DİKKAT EDİLMİŞ VE İNANDIRICI' - PC ZONE 'HIRSLİ, STİL SAHİBİ VE ÖZENLE GELİŞTİRİLMİŞ' - PSM3  
'2010 YILININ EN BAŞARILI ÇIKIŞLARINDAN BİRİSİ OLACAGINDAN EN UFAK BİR ŞÜPHEM YOK' - VIDEOGAMER.COM



# MAFIA III



FOLLOW US ON: [f](https://www.facebook.com/mafia2game) WWW.FACEBOOK.COM/MAFIA2GAME [t](https://www.twitter.com/mafia2game) WWW.TWITTER.COM/MAFIA2GAME DEMO AVAILABLE AUG. 10 AT MAFIA2GAME.COM

27<sup>TH</sup> AUGUST 2010

18  
www.pegi.info



PS3  
PlayStation 3



XBOX 360.

XBOX  
LIVE.



PhysX®  
by NVIDIA

2K  
GAMES

© 1998-2010 Take-Two Interactive Software, Inc., and its subsidiaries. Mafia II® developed by 2K Czech. 2K Czech, the 2K Czech logo, 2K Games, the 2K Games logo, Maxxis Engine, Mafia, Mafia II, the Mafia II logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks and/or registered trademarks of the Microsoft group of companies. "2K", "PlayStation", "PS3", "PS3™" and "•" are trademarks and/or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NVIDIA® and PhysX® are trademarks of NVIDIA Corporation and are used under license. All rights reserved. All other marks are property of their respective owners. All rights reserved.

— AFAL —