

**168** Türkiye'nin En Çok Satan Oyun Dergisi

Ocak 2011 ~ €90 TL İLK DÖZÜ  
2011 ~ 01 ~ ISSN 1301-2134



**WoW:**  
Cataclysm  
Posteri ve  
Dev WoW 2011  
Takvimi

**10 TL**  
Değerinde  
Jadde  
Promo Kodu

WoW Özel: Tam 20 Sayfa

# World of Warcraft Cataclysm

2010'ın Yıldızları ~ Killzone 3 (Test)  
Tomb Raider ~ BFBC2 Vietnam ~ Uncharted 3



# MILITARY CLASS II

YÜKSEK KARARLILIKTA BİLEŞENLER

**SFC**  
%30 DAHA  
YÜKSEK GÜC

**HI-C CAP**

Tantal  
Çekirdek

**Solid CAP**  
10 yıl ömür

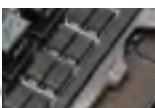
## Yüksek Kalite ve Kararlılık



### Hi-c CAP - Tantal Çekirdek

Yüksek kararlılık ve  
Uzun ömür

- Yüksek Termal Kararlılık
- Katı Kapasitör göre  
8 kat daha dayanıklı
- Mekanik hatalardan muaf
- Çok düşük ESP



### P67A-GD65

- Intel Core i7/i5/i3 serisi LGA 1155 işlemci desteği
- Military Class II Bileşenler
- OC Genie II Teknolojisi
- Click BIOS X2
- USB 3.0 ve SATA 6Gb/s desteği
- 32 GB DDR3 Hafıza Desteği
- ATI CrossFireX™ / NVIDIA® SLI™ desteği



### SFC - Süper Ferrit Boğum

%30 Yüksek Akım Kapasitesi

- Güç Verimliliği %10 artış
- Daha iyi Hız Aşırıtma
- Kararlı Güç

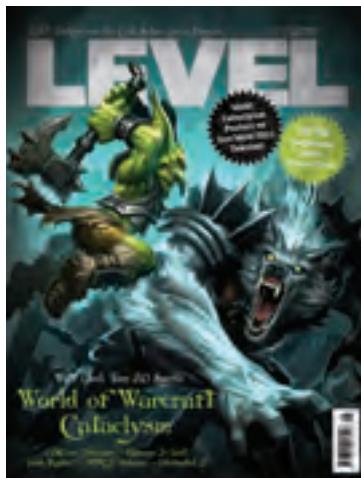


### Solid CAP

10 Yıldan daha fazla Ömür

- Patlamaz
- Düşük ESR
- Daha düşük Sıcaklık





## WORLD OF RPG

Online oyun aleminde en çok adı geçen oyundur World of Warcraft belki de. Kim ne derse desin bu haklı ve nitelikli popülerite. Öyle ya, bu konuda WoW'un (ya da Blizzard'in) yanına yaklaşabilen olmadı. Olması da zor...

Böylesine köklü ve fanatik oyunculara sahip bir oyun için Cataclysm bir riskti belki de ama Blizzard, bunun altından kalkmayı başardı ve yine mükemmel bir oyun, mükemmel bir "WoW" ortaya çıkardı.

İlk 24 saatte milyonlar satarak rekor kıran bu oyunu es geçmek mümkün değildi. Biz de bu yüzden Cataclysm'e tam 20 sayfa ayırdık. Yetmedi, posterini verdik; o da yetmedi, takvimini verdik. Böylece ortaya, LEVEL WoW özel sayısı çıktı.

Uzun lafin kısası; ayın olayı WoW arkadaşlar... Daha doğrusu Cataclysm...

Online RPG dünyasını kökten değiştiren bu oyunla tanışmak için hala bir şansınız var.

Herkese iyi yıllar!

**Fırat Akyıldız**  
**Yayın Yönetmeni**  
firat@level.com.tr

### Notlar

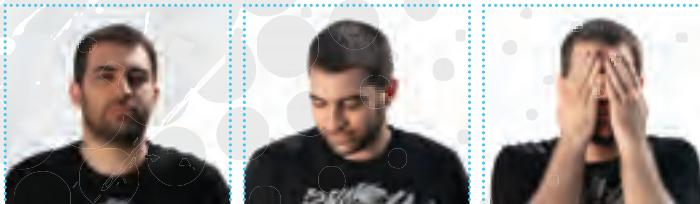
- Elif gelecek aydan itibaren, dışarıdan LEVEL'a katkı sağlayacak; kendisine başarılar...
- Bu ay beş hediye: Türkiye'nin ilk ve en çok okunan online oyun dergisi Online Oyun; GT Legends tam sürümü; dev WoW posteri ve WoW 2011 takvimi; 10 TL değerinde Jadem promo kodu...

**10 TL Değerinde Jadem - Promo Kodu** (*Detaylar Online Oyun'un 9. sayfasında*)  
**GT Legends Seri Numarası**



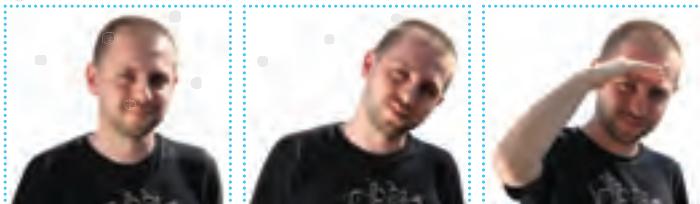
■ 2011 yılında oyun dünyasından bomba bir sürpriz bekliyor musun? Nedir yanı?

## Sefik Akkoç



■ Oyun dünyasından bir sürpriz beklediğim söylenemez; çünkü artık neredeyse sadece devam oyunları geliştiriliyor ve duyurulan hemen hemen her oyun, aslında bir serinin devamı oluyor. Sürpriz bunun逆の面で?

## Emre Öztinaz



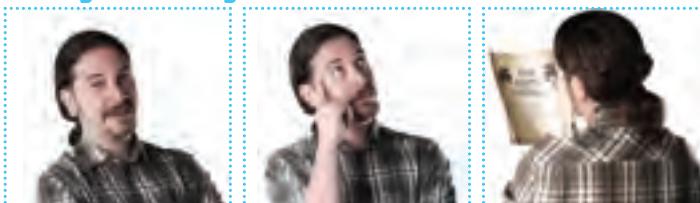
■ Benim oyunum zaten 7 Aralık'ta geldi, daha ne bekleyeyim.

## Ümit Öncel



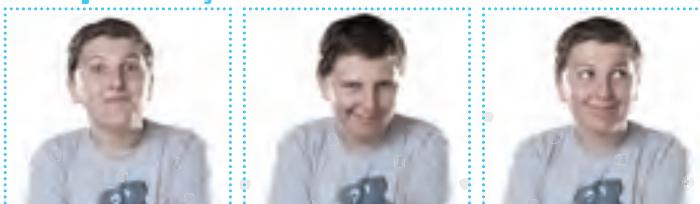
■ 2011 yılının ilk yarısında FPS, Merkür'ün etkisi altında olacağı için bomba bir oyun bekliyorum. Yılın sonlarına doğru spor oyunları Venüs'ün etkisinde, bir sürpriz de oradan çıkabilir. Platform oyunlarını sevenler bu yıl kendilerine başka uğraşlar bulmalar. Aksiyon severler içince bu yıl evlilik (Veya evcilik, tam okuyamadım) görüyorum. MMO'cular sağlığı dikkat, fazla monitör başında oturmaktan numaralı gözlük ihtiyacı ortaya çıkabilir.

## Ertuğrul Süngü



■ Bir İstanbul yaşıyanı olarak öncelikle "bombalı" herhangi bir şey beklememi belirtmek isterim. Devamında beni fiziksel ve manevi olarak patlatacak tek oyunun -eğer adam gibi yapılabilsse- Star Wars: The Old Republic olacağını söyleyebilirim.

## Recep Baltaş



■ 2011 yılında bir değişiklik yapıp geçmişé dönemim. Army Men serisi yeniden yapılsın, Midtown Madness aramızda geri gelsin, Rise of Nations ve daha niceleri, Monkey Island gibi aramızda dönsün, bitsin bu hasret. Olmazsa da umurumda değil, Crysis 2'de uzaylıları tekmelemeye biri lazımlı.

## 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

Sefik 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)Ayça Zaman [ayca@level.com.tr](mailto:ayca@level.com.tr)Burak Aydoğan [burakay@level.com.tr](mailto:burakay@level.com.tr)Cenk Durmazel [cenkerdem@level.com.tr](mailto:cenkerdem@level.com.tr)Doruk Akyıldız [doruk@level.com.tr](mailto:doruk@level.com.tr)Eray Ant [eray@level.com.tr](mailto:eray@level.com.tr)Erdem Uyanık [erdemcenek@level.com.tr](mailto:erdemcenek@level.com.tr)Ertekin Bayındır [ertekin@level.com.tr](mailto:ertekin@level.com.tr)Ertuğrul Süngü [ertugrul@level.com.tr](mailto:ertugrul@level.com.tr)Hasan Başaran [hbasaran@level.com.tr](mailto:hbasaran@level.com.tr)Kaan Kural [kaankural@level.com.tr](mailto:kaankural@level.com.tr)Murat Karslıoğlu [mkars@level.com.tr](mailto:mkars@level.com.tr)Nurettin Tan [tan@level.com.tr](mailto:tan@level.com.tr)Ömür İklim Demir [omur@level.com.tr](mailto:omur@level.com.tr)Ömür Topaç [otopac@level.com.tr](mailto:otopac@level.com.tr)Recep Baltaş [recep@level.com.tr](mailto:recep@level.com.tr)Turgut Taneli [turgut@level.com.tr](mailto:turgut@level.com.tr)Ümit Öncel [uoncel@level.com.tr](mailto:uoncel@level.com.tr)Yekta Kurtçebi [yekta@level.com.tr](mailto:yekta@level.com.tr)

## MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla [abozayla@doganburda.com](mailto:abozayla@doganburda.com)Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 467 14 37-38-39  
Web: [www.level.com.tr](http://www.level.com.tr)

## YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

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

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

Şahika Şahinkaya, ssahinkaya@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırımlıoğlu

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

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

## Kurumsal İletişim Direktörü

Neslihan Sadıkoğlu

## REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / IST.

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

Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisi Höşdere Yolu C Blok 34850 Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

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

Yazın 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 Abone Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

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

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



# 15. yılında

## Yine müthiş hediyeler

3 MUHTEŞEM VİDEO EĞİTİM  
2 TAM SÜRÜM  
VE EĞLENCELİ BÖLÜMLER



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

OCAK sayısı bayilerde kaçırın!





## World of Warcraft: Cataclysm Sayfa 64

Oyun tarihini en hızlı satan PC oyunu unvanını, bir önceki genişleme paketi Wrath of the Lich King'den devralan Cataclysm, MMORPG piyasasını domine etti.

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

### 30 Hasan Hasan'a Karşı

#### İLK BAKIŞ

- 34 True Crime: Hong Kong
- 36 Stacking
- 38 Uncharted 3: Drake's Deception [Spike VGA]
- 40 SSX: Deadly Descents [Spike VGA]

- 42 Prototype 2 [Spike VGA]
- 43 Batman: Arkham City [Spike VGA]
- 43 Mass Effect 3 [Spike VGA]
- 44 Tomb Raider

#### 48 Fırat'tan FIFA Taktikleri

#### DOSYA KONUSU

- 50 Killzone 3
- 84 2010'un Yıldızları

#### 54 Role Playing Günlükleri

#### İNCELEME

- 58 Battlefield: Bad Company 2 - Vietnam

- 60 Tron Evolution
- 64 World of Warcraft: Cataclysm
- 76 Red Dead Redemption: Undead Nightmare



- 77 Splatterhouse
- 78 Two Worlds II



## LEVEL DVD 167

### TAM SÜRÜM

GT Legends

### DEMOLAR

Bejeweled 3  
Emergency 2012  
Fish Fish Bang Bang  
Gray Matter

### BEDAVA OYUNLAR

Alien Arena 2011  
The Journey Down: Chapter 1

### VİDEOLAR

Batman: Arkham City  
Crysis 2  
Mass Effect 3  
Mortal Kombat  
Prototype 2  
Resistance 3  
SSX: Deadly Descents  
The Elder Scrolls V: Skyrim  
Uncharted 3:  
Drake's Deception

### EKSTRA

Fallout: New Vegas  
[Wallpaper Paketi]  
Red Dead Redemption:  
Undead Nightmare  
[Wallpaper Paketi]  
Tron: Legacy  
[Wallpaper Paketi]  
Vanquish  
[Wallpaper Paketi]



### LE-VID'DE BUAY

Ayın Elemanı  
Mumlar yakıldı, Eray dışarı atıldı, arkasından bir güzel konuşuldu.

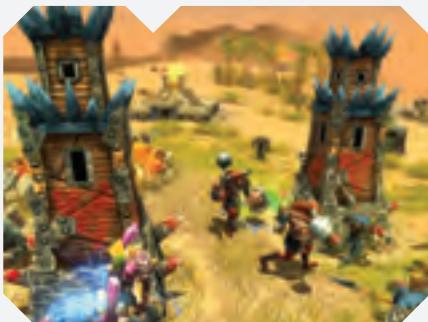
### LEVEL Ligi

LEVEL ekibi yarıştı ve kazanan... Cevap DVD'de.

## BFBC 2 - Vietnam

Sayfa 58  
Oyuncuları yıllar önce Vietnam Savaşı'na dahil eden Battlefield serisi, bu kez Bad Company 2'nin gücünden yararlanıp bizi yeniden cepheye götürüyor.

- 81 Majesty 2:  
Monster Kingdom



- 82 Valkyria Chronicles II  
83 Bejeweled 3  
83 Fish Fish Bang Bang  
83 Gray Matter  
83 ProtoGalaxy

### 94 Ajan Simit

- 96 Online  
100 Donanım

### 106 Rocko@Psikiyatır

- 108 Rehber  
114 Market  
118 Yapım Hikayesi  
120 Kültür & Sanat

### 122 Doktorlar

- 124 Kare  
130 LEVEL 169

# POSTA

İşbu ki bundan böyle Hünkar Beğendi ile anılacak olup kendisi okur mail'larını cevaplayacaktır. Muhabatın nüfus sureti ve ikametgah il muhaberi ilişkide olup yasal süreç başlatılmıştır.

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

## SEVGİLİ LEVEL AİLESİ

Sevgili LEVEL ve Tuna Abi. Öncelikle Ankara'dan selamlar. Dergiyi tabii ki severek okuyorum ki zaten sevmemek mümkün değil. (Tabii oyunları seviyorsan; zira geçen gün annem dergiyi eline aldı ve hiçbir şey anlamadı.) Neyse ben konuya geleyim...

Annelerin ortak Özelliğidir zaten oyunlardan anlamanak. Dert etme.

1. İnternette duydugum bir söylenti: Modern Warfare 3'ün önumüzdeki senelerde çıkma şansı var mı? Gerçi Infinity Ward ile yolları ayırdı Activision ama yine de bir umut iste...

**İnsanlar CoD serisine itibar ettiği sürece, o serinin devamı gelir. Bana sorarsan serinin artık yenilenmesi lazımdır. Hep aynı şey...**

2. God of War'un tüm oyunlarını bitirmiş biri olarak bu kez Deimos üzerinden bir oyun daha çıkma ihtiyali hakkında bir bilginiz var mı?

**Bence yok çünkü Deimos o denli dikkat çeken bir karakter değil. Kullandığı silahları bile Kratos'a veriyor hatırlarsan.**

3. Sizce kısıtlı bütçeye sahip biri olarak Gran Turismo 5 mi Hot Pursuit mi almalıyım?

**Nasıl bir yarış oyunu sevdasında olduğuna bakar bu. Pistten bir dakika bile çıkmadan, son derece profesyonel bir yarış deneyimi istiyorsan GT5, daha arcade, daha heyecanlı, daha hareketli bir yarış oyunu istiyorsan da Hot Pursuit.**

Sorularım şimdilik bu kadar. Bu dergiyi çıkarttığınız için sizlere çok teşekkür ediyorum. Bol FIFA'lı günler... *Kaan Kerem AKBOĞA*

## MÜHİM SORULAR

Selamlar. Sizi uğraştırmamak adına gereksiz sosyal ayrıntıları geçip direkt konuya giriyorum; kafama takılan bazı şeyler var.

**Sosyal ayrıntı dediğin bir hal-hatır sormamaksa, sorma Ensar... Ensar ismini hiç duymamıştım. Bize ne anlama geldiğini söylemek ister misin? Cevabını bir "İsimler Sözlüğü" kitabına işe, kitabı yak ve küllerinden bir kalem yaratarak bu kalemlle tekrar yaz bir kağıda. Sonra da bize**

## gonder.

1. Knight Online, Metin2 gibi, "Vakti ve parası bol olan kazanır" yerine, tamamen olmasa da ağırlıklı olarak yetenek gerektiren bir MMORPG veya MMOFPS tavrısında bulunabilir misiniz?

**Land of Chaos Online, yani LOCO'yu deneyebilirsin. Priston Tale II geldi yeni fakat dediğin kriterlere tam olarak uyuşmadığından emin değilim. MMOFPS olarak da Point Blank diyorum. Bayağı eğlenceli.**

2. Eklemeler yapsam da PC'm gerçekten çok eski. Beş yıl öncesine ait anakart kullanıyorum. Özellikle grafik açısından kaliteli oyunlar oynamak istiyorum. Ama evde HDTV yok. Yaşının 14 olduğunu ve ödül-ceza sistemini benimsemmiş, ödüllü sadece yılsonunda büyütlen ebeveynlere sahip olduğumu düşünürsek (Aman okumasınlar!) bana zevk alabileceğim bir oyun konsolu önerisi yapabilir misiniz? Taşınabilir cinslerden de olabilir... PS3 HDTV'ye bağlanmayınca güzel olmuyor diye duydum. PS2 nasıl? (Sony yaşıda yahu; konsolum bile bu gidişe öyle olacak.)



**HDTV yoksa evde işin zor. Sana PSP seçeneği kalıyor. PSP de eskidi sayılır, yenişti geliyor zaten. PS2 desen, o da ömrünü doldurdu. HDTV alırdırmaya ne dersin önce? Bence bunun üzerinde çalış...**

3. Güzel bir RPG oyunu arıyorum. Tabiri caizse, oynarken hayat "offline" olacak. Gerçek hayatı dayalı bir şey istiyorum; yok o büyük yaptı, yok Troll'ün teki Elf'in kulağıyla dalga geçti, Elf ona küstü... Geçelim bu fantastik şeyler. Mount & Blade gibi (Geric o RPG mi çözemedim; ben güzel rol yapıyorum oyundayken ama...) kılıçlı, yaylı falan olursa, daha da güzel olur. Ve oyuncun istediği sistem gereklisimleri önemli değil; babam Black Ops'u en iyi çözünlükte, süper performansla oynuyor. Onun bilgisayarını ödünç alabilirim.

**Fantastik şeyleri geçelim diyerek Ertuğrul'u duvara atıp üstüne bastığının farkındasındır umarım. Ayrıca milyonlarca WoW oyuncusu da sana dik dik bakıyor şu anda. Fantastik edebiyat iyidir; bence daha sıcak bakmaya çalış. İlla bakamam diyorsan da Deus Ex: Human Revolution'ı bekle. Güzel bir oyun olacak. (Olmasa bu defa gerçekten başarım stüdyolarını!)**

4. Şu FPS tarzındaki "şeyler"e bir türlü isinamadım. Crysis gibi, hem ateş edilen hem de böyle "hızlı koşma" gibi fantastik "şeyler"i olan oyular var mı? Crysis demişken, Crysis 2 çıkacak diye duymuşum bir ara; çıktı mı?

**Deus Ex: Human Revolution demisişim değil mi bir soru önce? O cevap bu sorun için de geçerli. Crysis 2 çıktı, oynadık, bitirdik. Ve sen bunu duymadın. Sence böyle bir şey olabilir mi? Sayın Ağaoğlu? Alioğlu. Crysis 2 Mart'ta çıkacak; beklemekde.**

Neden ölüm var? Neden evde panda besleyemiyoruz? Neden LEVEL'in bu kadar iyi çalışanları var?

**Ölüm var çünkü kim sonsuza dek yaşamak ister? (Ben.) Evde panda besleyemiyoruz zira pandalar büyütünen insanları yiyebiliyor. (Ben yine de besledim.) LEVEL'in bu kadar iyi çalışanı var çünkü... İşte bu sorunun yanıtını ben bile veremiyorum.**

Cevaplar için şimdiden çok teşekkür ederim.  
Ensa ALİOĞLU

## İNGİLİZ KRALİYET AİLESİ

Herkese selamlar. Derginizi yeni takip etmeye başladım ama şimdiden hepinize isindim. Oradaki herkese selamlarımı iletir misin Tuna Abi? Uzatmadan sorularına geçiyorum.

1. Ben Wii sahibiyim. Ama Xbox 360 ile Kinect almak istiyorum. Yalnız babam Kinect almamakta ısrar ediyor. Onu nasıl edebileceğimi söyle misin Tuna Abi?

**Babana Kinect'in aynı zamanda futbol maçlarına müdahale hakkı tanıylığını söyle. Misal Fener yeniliyor. Kinect ile bu maçı kontrol edebileceğini ve Fener'i gole sürükleyebileceğini anlat. İnanırsa yaşasdın; Kinect senin. Yalnız sonra maç izlememesi için elinden geleni yap. İşin doğrusu Kinect için daha erken. Hiç acele etme.**

2. Benim bir PSP'im var. Assassin's Creed: Brotherhood PSP'ye çıkacakmış diye duydum. Almak istiyorum, sence sarar mı?

**Yanlış duyum almışsin. Brotherhood PSP'ye çıkmıyor. Diğer sistemlerde dene derim.**

3. Konsollar daha kaliteli olmasına rağmen bilgisayarlar daha pahalı; neden?

**Konsollar daha kaliteli değil. Hatta yeterli donanımda PC'lerdeki grafiksel detaylar, konsolları solluyor. Bunu geçelim, bilgisayarların bileşenleri teknolojik açıdan konsollardan daha yeni. Dolayısıyla fiyat artıyor. Onu da geçtim, konsolların kolayca satılması için fiyatlarının düşük olması gerekiyor. Konsollar**

**satılıyor, ardından oyunlardan ve ekstra aparatlarдан kazanılıyor paralar.**

4. Şu sıralar sence en iyi oyun hangisi?

**Şu sıralar en iyi oyun, hiç oynamadığın oyundur Emir. (Taha?) Mesela ben hala Arcania'yı oynamamadım, o yüzden hala umutlarım var...**

5. PS4 çıkarsa sence ne kadar satar?

**70 milyon adet. Çünkü "PS4 alıyım mı?" sorusunu sorulmasın diye herkesin bir tane almasını sağlayacağım Türkiye'de. Bunu yapacağım...**

Umarım sorularıma fazla kafa yormadın Tuna Abi. Klavyem İngilizce olduğu için yazma dikkat edemedim, özür dilerim.

**Klavyen neden İngilizce'ye acaba... Yoksa Türkiye'den çok uzaklarda misin? Kore'deki otel odamda benim klavyem de Korece'ye mesela. İşletim sistemi de öyleydi keza. Zor günlerdi... Sorularımı dergide paylaşırısanız sevinirim.**

*Emir Taha BILGEN*

## ÇOK MERAK EDİLEN KONULAR

Öncelikle tüm LEVEL tayfasına merhaba diyorum ve bu bölümü uzatmadan sorularına geçiyorum.

1. Babam bir Mac aldı ve oyun oynamamamı istediği için bana da bir Mac almayı düşünüyor ancak Mac'e de GTA, Diablo gibi seriler çikıyor. (En azından bunları biliyorum.) Benim hali

hazırda bir StarCraft II'm var ancak ben bu oyunu Windows'uma kurdum. Tekrar Mac'ime aynı oyunu yükleyebilir miyim?

**Frat da bir tane Mac aldı ve beni de almam için zorladı da zorladı. Demek ki Apple'ın stratejisi bu: Mac alırsan, bir başkasına daha almak/aldırmakla yükümlü oluyorsun. Baban o Mac'ı alsın bence, sen de kur StarCraft'ı, kur WoW'u, bak keyfine. SCII'yi Mac'e de yükleyebilirsinsin, endişen olmasın.**

2. Ben tam bir Xbox fanatığıyim. (Şu anda sahip olmasam bile) Ne var ki birçok arkadaşım PS3'ü Xbox'tan daha üstün görüyor. Hatta bazıları kesin "Jasper 3k" çıkar diyecek beni korkutuyor ve Xbox'tan soğutuyor. Ancak bir arkadaşım aracılığıyla (Babam derginizi almama izin vermiyor) iki yıldır derginizi takip ediyorum ve Fable hakkında çok olumlu yorumlarınız var. Aynı zamanda ben tam bir Gears of War ve Fable fanatığıyim. Peki şu anda tüm bunları göz önüne alarak Xbox mı yoksa PS3 mü almalıyım Tuna Abi?

**Madem Fable seviyorsun, madem Gears of War için her şeyi yaparsın, o zaman Xbox 360'ı da kap derim. Nedir, GoW3 oynamazsınız, inFamous 2'yi tadamazsınız, Heavy Rain'in 30 tane farklı sonunu göremezsin ama bunların yerine Xbox Live! da ortaklı tozu dumana katabilirsinsin.**

3. Benim bir sene önce aldığım bir Toshiba A300 dizüstü bilgisayarım var; özellikleri ise Çift çekirdekli 2,10 Ghz işlemci, 4 GB bellek ve modelini bilmediğim bir ATI Radeon'um var. Ancak son zamanlarda bazı oyuncular zor oynamaya başladım ve Fallout 3 takılarak çalışıyor. Sence bilgisayarımı değiştirmeli miyim? Değiştirmemeliysem, kaç yıllık ömrü kalmıştır Tuna Abi?

**Bence senin ekran kartın biraz geri kalmış. O konuda da pek bir şey yapamazsun. Zaten firmaların oyulara yönelik hazırlamadığı düzüştü bilgisayarların dışındaki oyun oynamaya çalışmak çok da anlamlı değil.**

4. Tuna Abi benim bir PSP'm var. Sence GoW: Ghost of Sparta ile ona geri mi dönmemiyim yoksa yenisi çikmamdan hemen satmalı mıyım?

**Hali hazırda PSP'n varsa Ghost of Sparta'yı şu saniye gidip almalısın. Ondan sonra bakarsın satıp satmayacağını.**

5. Ey Tuna Abi, artık ülkemde birçok insan dandik telefon oyularını oynuyor. (Ne yazık ki ben de dahil.) Sizce de artık mobil oyuları da değerlendirmenin zamanı gelmedi mi? (Angry birds gibi birçok zaman ödürlü oyun piyasaya çıktıyor.)

**iPhone'u kast ettiğini düşünüyorum telefon oyunu diyerek ve iPhone'daki oyular arasında çok eğlenceli olanlar var; dandik demek çok doğru değil. Biz fırsatımız olduğunda tanıyoruz mobil oyuları ama ayrı bir bölüm açmayı düşündüğümüz söylemeyeceğim.**

6. Tuna Abi gerçekten merak ediyorum nüfus kağıdına bu kadar marjinli isimleri nereden buluyorsun? Okulda herkes isimlerini çok beğeniyor ve sırını merak ediyor. **Onlar benim eserim değil, dergideki diğer neşeli insanların doğaçlamaları. Ben de sizinle birlikte görüyorum o ayki ismini ve telefon açıp bir tur görüşüyorum ofis halkıyla.**

7. Ben bir Wii sahibiyim ve seri oyularını orada oynuyorum. Bu maddede iki soru soracağım. Wii'de Rock Band 3 mü yoksa DJ Hero 2 çift turntable'lı olanı mı almalıyım? Wii de Call of Duty:Black Ops almak akıl kari midir?

## Ne yalan söyleyeyim ben sevmedim Medal of Honor'ı. Orijinal hiçbir kısmı olmadığı gibi eğlenceli de sayılmaz

**Rock Band 3'ü almalısın kesinlikle. DJ Hero 2 bana hiç eğlenceli gelmiyor. Wii'de CoD oynamak da PC'de bu oyunu 800X600 çözünürlükte, düşük detayda oynamak gibi bir şey. Yazık olur oyna.**

Biliyorum çok fazla soru sordum ve sizi yorduğum için özür diliyorum ancak şu sorularımı cevaplarsanız çok mutlu olurum; yawımlarınız mutluluktan uçarım.

*Cem ZENGİN*

## WORD'DE YAZDIM, YOLLADIM

Merhaba sevgili LEVEL yazarları ve Tuna Abi! 9. sınıfı giđiyorum ve dünyanın en zor mesleklerinden biriyle (Öğrencilik.) uğraşıyorum. Derginizin yeni bir okuyucusuyum ve derginizi çok seviyorum ama tek sıkıntım ayda bir çökmesi. Sorularım biraz fazla o yüzden şimdiden kolay gelsin.

1. Öncelikli sorum LEVEL'in ilk sayısı nasıldı çok merak ediyorum.

**Kuşे kağıda basılı, 300 gram sert kapaklı bir hazineydi... Şaka, şaka. 1200 sayfalık dev bir eser olduğu söyleniyor, biz de unuttuk...**

2. Çoklu kişi Medal of Honor'a kötü diyor; bence süper bir oyun. Ayrıca duvardan mermi geçmesi (Örneğin CoD'de sadece tahtalarдан geçiyor.), mermimiz bitince silah arkadaşımızdan istememiz ve ses efektleri süper. Bunun kadar güzel bir ses efekti hiçbir oyunda yok.

**Altuğ, hiç duvardan mermi geçer mi? Wall hack mi yapıyorsun, ne yapıyorsun. Tamam, duvardan mermi geçer ama duvarın özellikleri de burada devreye giriyor. Şimdi sana bir mimar olarak anlatıyorum; eğer perde duvarı konumuz... Ne yalan söyleyeyim ben sevmedim Medal of Honor'ı. Orijinal hiçbir kısmı olmadığı gibi eğlenceli de sayılmaz. Sen sevdiyisen, bana söz söylemek düşmez ama.**

3. Derginin Aralık ayında oygun optimizasyon problemlerinden bahsetmişsiniz. Birincisi optimizasyon problemi ne demek? İkincisi oyunu şu an orijinal alsam,

## BUNLARA DİKKAT EDELİM V2.0

Sevgili LEVEL okular, değerli misafirler, ebeveynler ve galaksinin çok uzak köşelerindeki bilinmeyen güçler. Geçtiğimiz aylarda burada yazım kurallarıyla ilgili bir takım önemli bilgiler vermiştim ve sizin yolladığınız e-postalarda bunlara dikkat ediyorsunuz; müteşekkirim. Lakin birkaç yeni ufak problemi çözelim istiyorum. Mesela...

- "Dün evine bomba koydum oğlum, az sonra patlayacak..." şeklindeki bir mesaj neticesinde polise koşmanız gerekirken, "smiley" adını verdığımız surat ifadeyle bu cümle, "Dün evine bomba koydum oğlum, az sonra patlayacak :))" şeklinde biçim değiştirir ve espriler, şakalar, sevimlilikler gelir mesajımıza. Ne var ki LEVEL'da bunlara yer veremiyorum.

► hiçbir şey indirmeden sorunsuz çalışır mı? İndirmem gerekirse nereden indirim?

**İşte İngilizce kelimeyi aynen alıp koysanın Türkçe'ye, böyle olur. Haklısan. Bizim kullandığımız anlamda optimizasyon, uyumluluk gibi bir anlama geliyor. Bazen oyunlar önce konsola hazırlanıyor örneğin; daha sonra PC'ye aktarılırken, konsolda sorunsuz çalışan kısımlar PC'de sorunlu olabiliyor. (Tam tersi de geçerli.) Oyunu orijinal olarak alırsan sorunsuz çalışır diyemiyorum. Belki de ekran kartıyla bir uyum problemi vardır oyunun ve yamalarla bu düzelttilmiştir. Oyunu alıktan sonra ücretsiz olarak en güncel yamasını da indirirsen, sorunsuzca oynarsın.**

4. Şimdi size, "CoD: Black Ops benim bilgisayarda çalışır mı?" diye soracağım. Siz, "Bilgisayarının özelliklerine?" diye soracaksınız. Ben" 2 GB Ram ve GeForce

ruz. Bu nedenle de cümlelerinizdeki tüm smiley'ler silinmesi gereken karakterlere dönüştür.

- Bir soru sorduktan sonra tek soru işaretleri koymak, o cumlenin bir soru olduğunu vurgulamaya yetiyor. "PS4 ne zaman çıkacak?????" diye sorarsanız, sizin o an elinizde baltayla bu soruyu sorduğunuzu ve cevap vermemesem, klavyeyi tuşlayan parmakları bir bir keseceğinizi düşünürüm.

- Lüzumsuz boşluklar, satır atlamalar yapmayımlam. İki soru arasında dört satır, iki kelime arasında altı tane boşlu olmasına pek ihtiyacımız yok şu soğuk kişinlerde.

Bu detaylara dikkat ederseniz çok mutlu edersiniz bizleri. Teşekkürler.

sayıdan beri takip ediyorum ve açıklasını en iyi oyun inceleyen dergi olduğumu düşünüyorum. Çok deneyimli bir okuyucu değilim ama birkaç sorum var; zaman ayırisanız çok sevinirim.

1. Tuna Abi senin önerilerin dikkatimi çekti. Genellikle önerilerinde hep aynı oyunları tavsiye ediyorsun. Mesela PS3 oyunları olarak hep GoW3, Killzone 2, Uncharted 2 ve bazen de Heavy Rain giriyor araya. Başka oyun önerilerin de vardır mutlaka ama bu oyunları tavsiye etmen, ön plana çıkan oyunları olduğu için mi?

**O tip cevaplarda PS3'e özel olan, iyi oyunları listelemeye çalışıyorum. Her şey bundan kaynaklanıyor. Diğer konsollarda da olan oyunlardan özellikle bahsetmiyorum. Bir de Sony bana her tavsiyem başına 0.99\$ ödüyor. Bir dolar ödedikle-ri düşünerek seviniyorum her defasında...**

2. Ben Assassin's Creed serisini seviyorum ve damdan dama atlama bana eğlenceli geliyor. Yeni oyun Brotherhood'un çıktığını duyurdu hemen incelemeye baştam ve AC2'den pek farkı olmadığını okudum. Bence online bölüm eklenmesi ve yeni bir senaryoya karşımıza gelmesi bile güzel benim için. Sence bu oyunu alırsam PC mi almalıyım yoksa, PS3 platformunda oynamanın tadı daha mı güzeldir diyorsun?

**Assassin's Creed her zaman konsollarda daha kolay oynanan bir oyun olmuştur. O yüzden PS3 için alımı tavsiye edeceğim. Ettim.**

3. Tuna Abi sence bazı online oyunlara -özellikle bedava olanlara- kısıtlama getirilmeli mi? Oynayan 13-17 yaş arası kişilerde gördüm ve yazma gereği duydum. İnsanlar bütün paralarını, çocukların harçlıklarını bu oyuncular yatarıyor ve ekran başına kilitleniyor. Getirilmemeli. Onu yasakla, bunu yasakla...

**Arkadaşlar bu işler yasakla, onla bunla olmaz. Bilinçlenmeyele, öğretile, akılla çözüle. Sevmiyo-rum bir şeylerin yasaklanması.**

4. Çoğu oyun çok popüler olduktan sonra yenisi çıkarıyor. Tuna Abi bu psikolojik bir şey mi?

**Psikolojik. Parasal anlamda ama. Para psikolojisi. Olay söyle, eğer paran varsa psikolojik olarak da mutlusundur. Yani popüler bir oyun, çok satmıştır, para getirmiştir ve devamını yaparsan eğer, o da para getirecektir. Paranın geldiği yerde de mutluluk vardır. (Para bence mutluluk getirir arkadaşlar, üzungün.) (İki defa, üst üste bunu söylemen iyi olmuş. - Elif)**

5. Bilgisayارında, internetimde bir sorun yok ama internet bağlantısı gerektiren oyunlarda sıkıntı yaşıyorum. Bilgisayarının özellikleri: Core i5-760 2.80 GHz İşlemci, 6 GB RAM ve 2 GB ATI HD5750 Ekran Kartı. Sorun çökaceağını düşünmediğim için bu bilgisayardan şüphem yoktu. Yakın zaman önce bir sey oldu ve bu hale geldi. Tuna Abi sence bu sorunun çözümü nedir?

**Nasıl bir sıkıntı yaşadığını da söyleyedin keşke sayın Pişkin. Bilgisayarının özellikleri gayet yeterli görünüyor. Belki de işletim sisteminde bir sıkıntı vardır. Windows 7 mi kullanıyorsun? Güncelle- melerini yapıyor musun? Bilgisayarında virus programı var mı? Çalışıyor mu? Firewall'un aktif mi? Nelere karşı seni koruyor? İşte bu soruların cevapları seni günüşine götürecek...**

Sorularım bu kadar, umarım sıkılmamışdım. Elimden geldiğince, normalde sorulan soruların dışında yazmaya çalıştım. Cevaplarınız çok sevinirim. Umaram doğru yere atmışındır.

Alp Pişkin

## Paylaşımı ekran kartı demek, bilgisayarının kendi belleğinin ekran kartı için de kullanılması demek

8500 ekran kartı ve Intel® Core™ 2 Quad CPU Q6600 @ 2.40 GHz işlemci" diyeceğim. Siz bana, "Ekran kartın kaç MB?" diye soracaksınız. Ben ise bön bön bakacağım çünkü ekran kartının kaç MB olduğunu nereden bakacağımı bilmiyorum. Sizse nereden bakmaliyım? Kendi kendine diyalog'a girmeni bekendim; bana pek iş bırakmamışın. Ekran kartının bellek miktarı pek önem taşımıyor. CoD senin bilgisayarında çalışır fakat 2 GB yerine 4 GB belleğin olsayıda daha iyi olurdu.

5. Şu sıralar yeni bir dizüstü almayı planlıyorum. Siz nasıl bir bilgisayar almalıyım. Ayrıca kafamı kurcalayan bir soru ekran kartı paylaşımı mı olsun, paylaşmışsı mı olsun? (Bence paylaşımı çünkü bilgisayar kastığında işe yarar.) Ve asıl sorun, babam dizüstü almadama karşı çıktı. "Oyun oynamak için yeni dizüstü alırmaz" diyor. Kendince haklı ama onu ikna etmek istiyorum. Nasıl ederim?

**Paylaşımı ekran kartı demek, bilgisayarının kendi belleğinin ekran kartı için de kullanılması demek. Yani bu hiç iyi bir şey değil. Dolayısıyla sen ekran kartı paylaşımzsız ve güçlü olan bir bilgisayar almaya bak. i7 işlemcili, 4 GB ve üstü bir belleğe sahip, sağlam ekran kartlı bir dizüstü bilgisayar, oyunlarda da sorun yaşattırmaz sayın baba. (İkna etici olabilirim mi?)**

6. Her etkinlik İstanbul'da yapılmıyor, neden Ankara'da yapılmıyor? (Ankara'da yaşadığım belli oluyor değil mi?) Sonuçta Ankara bir başkent! (Birinci sebep nüfus, onu anladım.) En azından etkinliklerin 2. etabı Ankara'da olmalı...

**ye almıştım seni Tuna. Devrelerimi yaktın. - Elif)**

8. Ayrıca oyun yapma ve geliştirmeden hangi meslek sorumlu? Oyun yapmak için eğitim veren üniversite bölümü Türkiye'de var mı?

**Oyun yapımı ve gelişimi yüksekokulları sorumlu bundan tabii ki; ne sandın Altuğ? Tamam, tamam düzgün cevap veriyorum. Oyun yapımı dediğin olay, birçok branşın bir araya gelmesini gerektiriyor. Dolayısıyla işin içinde bilgisayar mühendisi de oluyor, grafiker de mimar da sistem mühendisi de...**

9. Siz hangi okuldan mezun olarak LEVEL'a girdiniz? (Tahminimce bilgisayar mühendisliği ama emin değilim.)

**LEVEL yüksekokulu. Seviye atlayarak girdim. (Aaaa! Yeter.) Ben mimarım. Elif psikolog. Şefik daktilo. Fırat imparator. Ertuğrul'un da goblin olduğundan emin gibiyim.**

Noktalama ve yazım yanlışları yapmamaya çalıştım. Sorularımı yanıtlarınız çoooo... (İki saat sonra)... oook sevinirim; yayımlarınız daha da çoooo... (Gelecekte bilinmeyen bir tarihte)...ooook sevinirim. Kendinize iyi bakın. (Tabii aynadan.)

**Bu orijinal bitirişinin son kısmındaki harikulade esprinden dolayı bir daha aynaya bakamayacağımı bildirmek istiyorum. Aynanın diğer tarafında görüşür Altuğ. Kendine sen de çok iyi bak.**

Altuğ KAYA

## ONLINE OYUNLARA TASMA

Merhaba LEVEL ahalisi ve Tuna Abi. Derginizi 154.



# LEVEL ONLINE

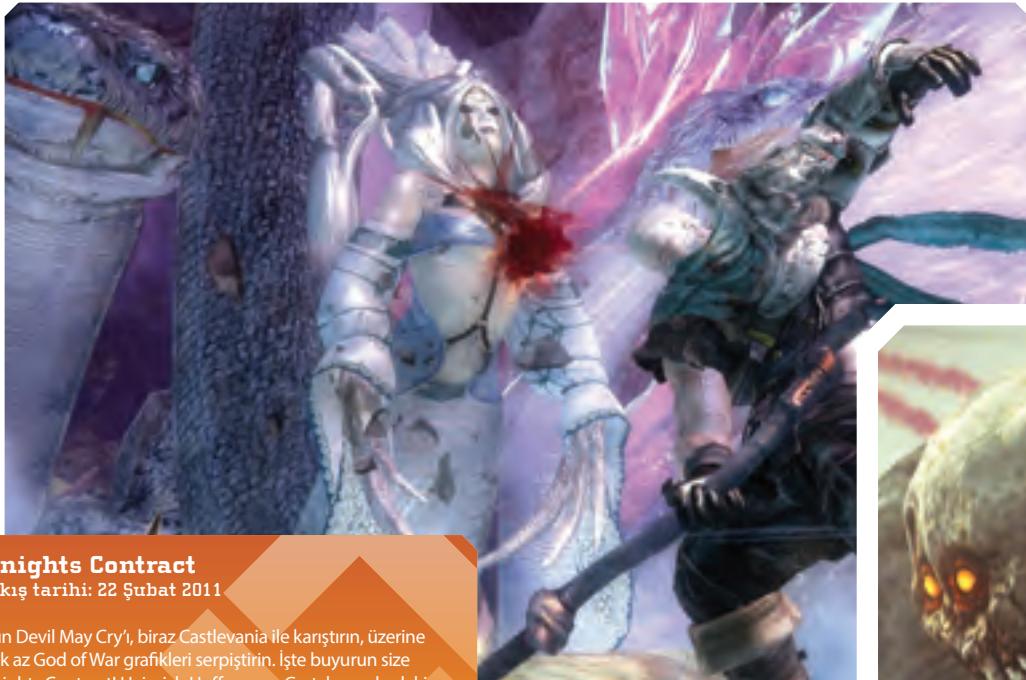
HABER  
DOSYA  
İLK BAKIŞ

İNCELEME  
REHBER  
VİDEO  
FORUM  
ve fazlası...

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

# SPLIT SCREEN

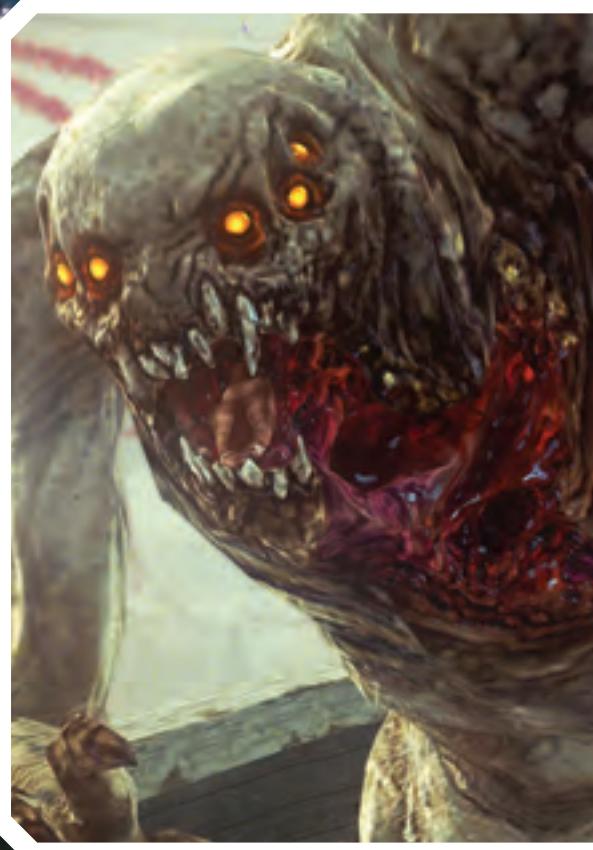
Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



## Knights Contract

Cıkış tarihi: 22 Şubat 2011

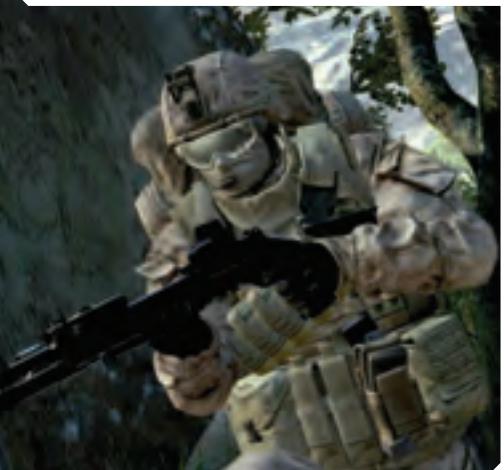
Alın Devil May Cry'ı, biraz Castlevania ile karıştırın, üzerine çok az God of War grafikleri serpiştirin. İşte buyurun size Knights Contract! Heinrich Hoffman ve Gretchen adındaki bir cadıyla tehlike dolu bir serüven... Üç başlı yılanların kafasını kopartmaya az kaldı. Namco Bandai firmasından heyecan yüklü bir oyun yolda; sıkı durun, çok yakında ortalığı yakarak geliyor.



## Operation Flashpoint: Red River

Cıkış tarihi: 2011'in ikinci çeyreği

Codemasters firmasının modern FPS oyunu için sıcak ekran görüntüleri yayınlandı. Görsel yönden şimdilik iyi görünen Operation Flashpoint: Red River'ın, aynı sıklıkta rakipleri karşısında ne derece başarılı olacağını hepimiz merakla bekliyoruz. Taktiksel FPS severler, bu yılın ortalarına kadar beklemek durumundalar. Red River, Battlefield: Bad Company 2 - Vietnam'ı görsel açıdan alt edebilecek mi, hep birlikte bekleyip göreceğiz.

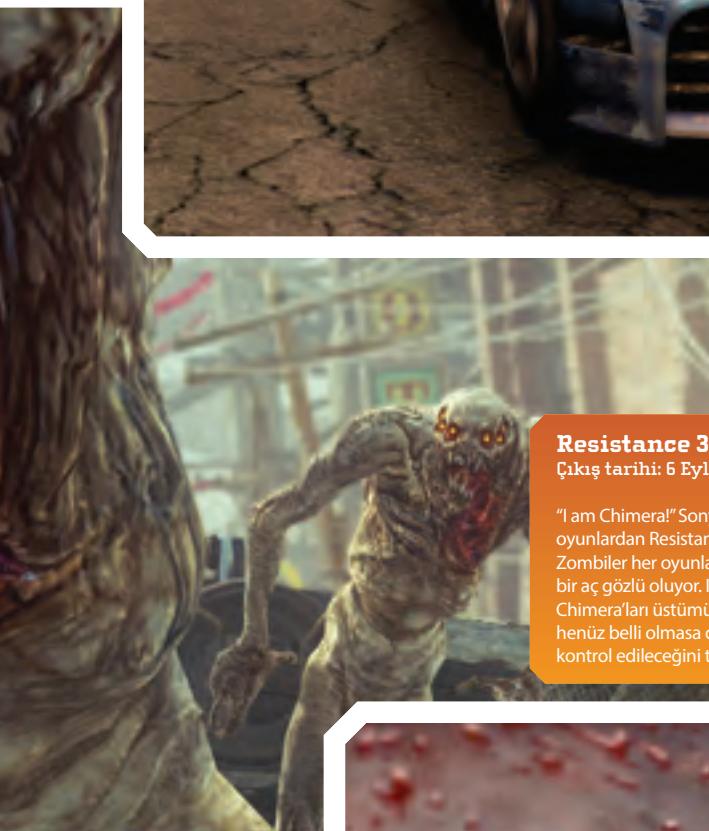




### Test Drive Unlimited 2

Çıkış tarihi: 9 Şubat 2011

Bir süredir ortalarda görünmeyen Test Drive serisi, TDU2 ile geri dönüş yapıyor. En son gelen ekran görüntüleri bakılırsa, TDU2 son derece iyi görünüyor. Yansıma efektleri, araçların üzerinde şahane duruyor. Simdilik sadece insan modelllemeleri sade görünüyor. Gran Turismo 5 ve Need for Speed: Hot Pursuit gibi rakiplerin yanında kendine nasıl bir yer bulacak, merakla bekliyoruz.



### Resistance 3

Çıkış tarihi: 6 Eylül 2011

"I am Chimera!" Sony'nin PlayStation 3 için can simidi olan oyunlardan Resistance serisinin üçüncüyü yapım aşamasında. Zombiler her oyunlu birlikte sanki daha bir uzun boylu, daha bir aç gözlu oluyor. Insomniac Games, ne yapıp ne edip Chimera'ları üstümüze salmayı beceriyor. Oyunun konusu henüz belli olmasa da 3D uyumlu olacağını ve Move ile kontrol edileceğini tahmin etmek zor değil.



### The Cursed Crusade

Çıkış tarihi: 2011'in ikinci çeyreği

Kılıçlar çekilecek, kalkanlar kalkacak, kan gövdeyi götürecek. Demir maskeli şövalyeler bu yılın yaz aylarında lanetlerinden kurtulmak için savaşacaklar. Kylotonn Entertainment firmasının altına imza attığı The Cursed Crusade, RPG öğeleri barındırın ilginç yapımlardan biri olarak karşımıza çıkacak.



# LEVEL LİĞİ

**Ay 1**  
**Oyun Gran Turismo 5**  
**Platform PlayStation 3**

Yeni bir yıla girmemizin şerefine puan durumunu sıfırlıyor ve ligde yeni sezona açıyoruz. 2011 yılına giriş yapmışken üst düzey bir oyunla açılışı yapalım dedik ve geçtiğ PlayStation 3'ümüzün başına, taktik Gran Turismo 5'i, başladık turları atmaya. Özellikle kimsenin daha önce kullanmadığı bir otomobili seçip yine kimsenin turlamadığı bir pisti seçtim ve herkese üçer tur hakkı verdim. Tabii ki oyunu inceleyen ve saatlerce oynayan biri olarak avantajlıydım ama kura sonucu da ilk ben yarıştım ve avantajım biraz olsun törpülenmiş oldu. Üçer tur sonunda kimin hangi sırayı aldığına merak ediyor musunuz? O halde ya bu sayfaları okuyun ya da en iyisi LEVEL DVD'deki videoyu izleyin.



## Puan Durumu

İŞİM	BU AY	TOPLAM
Şefik	10	10
Eray	8	8
Emre	6	6
Fırat	5	5
Elif	0	0
Ertuğrul	0	0

1



Oyunu inceleyen kişi olarak avantajlıydım tabii ki ama kura sonucu ilk yarışacak kişi olmam da rakiplerime ciddi bir avantaj sağlıyordu. Bir kere pisti iyice tanıယaklardı, kullandığımız otomobili iyice tanıယaklardı, haliyle ben de maksimum performans sergilemeyećiim. İyice konsantré oldum ve üç turun sonunda 1:17.411'lik bir süreye imza attım.

2



Ligin iddialı, sürpriz ve kimi zaman da şaşkıncı performanslara imza atan ismi Eray, koltuğa geçer geçmez bir kez daha beklenenin üzerinde bir performans sergilemeye başlandı. Attığı her turda piste ve otomobile alışan Eray, kendisine tanınan üç tur boyunca elinden gelenin in iyisini yapmasına rağmen beni geçemedi ve 1:18.784 ile en iyi turunu attı.

3



Üçüncü sırada Emre vardı, ezeli rakibim Emre, ebedi dostum Emre, kimi akşamlar evine bıraktığım Emre, kimi sabahlar da evden almaya başladığım Emre. Emre'nin de LEVEL Ligi'nde bir hayli iddiâlı olduğunu söylemem gerekiyor ama bu kez beni hayal kırıklığına uğrattı ve üç tur sonunda en iyi turunu 1:20.794 ile atıp üçüncü sıraya yerleştı.

4



## "Simülasyon ya, ondan." - Şefik

### Oyuncular



#### Emre

Marka: Renault  
Model: Megane 2.0 16V  
Ehliyet: Var  
Bahis Oranı: 4.50



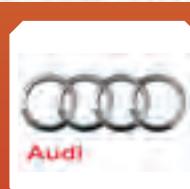
#### Eray

Marka: Lotus  
Model: Esprit Turbo HC  
Ehliyet: Var  
Bahis Oranı: 7.50



#### Fırat

Marka: Ferrari  
Model: F40  
Ehliyet: Var  
Bahis Oranı: 5.00



#### Şefik

Marka: Audi  
Model: TT Coupe  
Ehliyet: Yok  
Bahis Oranı: 1.75

### Ayın Galibi

#### GRAN ŞEFİSMO 8

10 PÜAN

Tamam, oyunu incelemiş olabilirim ve bu bir avantaj ama sonuçta yine ben kazandım!

Son olarak Fırat koltuğu ve otomobilin başına geçti. Yarış oyunlarında bir hayli tecrübe ve başarılı olduğunu bildiğim Fırat, ilk başta bir hayli endişelendirdi beni ama attığı turlarda yaptığı tek tük hatalar nedeniyle bir türlü iyi bir tur atamadı. En nihayetinde üç hakkını da kullanan Fırat'ın en iyi tur zamanıysa 1:23.516 oldu ve bu ayı son sırada tamamladı.



## COMPEX fuarı GameX ile boyut değiştirdi!

GameX coşkusunu bu kez tüm fuar alanına nüfuz ederek içeri giren herkesi oyun girdabına sürükledi

**T**ürkiye'nin en büyük oyun fuarı, LEVEL'in organizatörlüğünde ve basın sponsorluğunda hayat buldu. . Yüz bin aşkın ziyaretçi oyun ziyafeti şeklinde geçen fuarda eğlencenin limitlerini zorladı.

COMPEX fuarı GameX ilepercinlenince fuar alanı yerinden sarsıldı! Oyunlar bu kez yerinde duramadı ve üst katı da ele geçirdi. Toplamda 3500 metrekarelik alana yayılan COMPEX/GameX Dijital Eğlence ve Oyun Fuarı'nda bu yıl yer yerinden oynadı. Fuar coşkusunu tekrar yaşaması isteyenler için kaseti başa sarıp yeniden oynatalım. Günerden 1 Aralık 2010, Çarşamba. Yer Lütfi Kırdar Kongre ve Sergi Sarayı. COMPEX/GameX'in başlamasına 24 saatten daha az süre kalmış. Üst katta COMPEX/GameX'in ana sponsoru

Türk Telekom Grubu şirketi olan Sobee Studios itinayla stantlarını süslmeye devam ediyor. Orta dünyadan kopup yanlışlıkla Harbiye'ye düşmüş izlenimi yaratan İstanbul: Kiyamet Vakti alanı enince ayrıntısına kadar çalışıyor. Zindan sütunları dikiliyor, kartondan maket savaşçılar yerleştiriliyor. I Can Football standı için dört taraflı tribün şeklinde bir futbol sahası düşünülmüş. Saatler sonra bu alanda ödüllü futbol turnuvaları ve özel top gösterileri hayat bulacak. Hemen arkada tarafta Süper Can oyunu için renkli bir an kurulmuş. Toshiba firması fuarin giriş kapısı önüne uzay mekiğini andıran devasa beyaz renkteki standını konumlandırmış. Sony, üç boyutlu oyunlarını sergilemek için Gran Turismo 5 platformlarını ve 3D ekranlarını hazırlamış, son testlerini gerçekleştiriyor. COMPEX/GameX fuarına ilk defa katılan Dell ise teknoloji harikası ödüllü Alienware bilgisayarlarını paketlerinden çıkarıyor. Sergi amaçlı otomobilin etrafı güvenlik şeridiyle çevrili vaziyette kuzu kuzu ziyaretçileri bekliyor. Media Markt, geçtiğimiz senelerde fuarın alt katında yer alırken, bu yıl için üst katı tercih etmiş. Fuarın alt katındaysa hummalı bir çalışma var. Görevliler sahne zeminini zimbaliyor. Ana sahne çığın şovlar ve en ateşli turnuvalar için hazır hale getiriliyor. Adeks'in

deneyimli ekibi, World GameMaster Tournament (WGT) için tüm bilgisayar sistemlerine can veriyor. Fuar alanının kalbinde, ana sahnenin hemen yanında Point Blank standı muhteşem görsellerle donatılıyor. Ta Kore'den gelen Point Blank takımı, hediye edecekleri 9000 adet tişörtü hazırlıyor. Çok iyi organize olan Point Blank takımı, dağıtacağı 5000\$ para ödülü ve Endonezya seyahati için büyük heyecan içerisinde. CHIP standı gelin gibi süslenmiş, saz arkadaşlarımız, CHIP yazısındaki yanmayan "p" harfini düzeltmekte mesah. X-Wishes Racing, yansımalarını araç içinde yaşatabilmek için Ford Fiesta markalı bir yarış otomobili getirmiş. Bir de mermileri hissettirebilen özel yelek sistemiyle ilginc bir savaş simülörü kuruluyor. Oyun makineleri üreticisi olan Balo firması, lunaparkların ve eğlence merkezlerinin demirbaşı olan boks makineleri, elektronik üçlü dart, air hockey ve pinball makineleriyle alanı donatıyor. LEVEL, Aral ile birlikte fuarın tüm alanına konsolları ve en son çıkan oyunları serpiştirmiş durumda. Call of Duty: Black Ops için Samsung marka özel bir 3D ekran bile yer alıyor. Lütfi Kırdar Kongre ve Sergi Sarayı'nda fırsat öncesi sessizlik hakim. Ertesi gün medya mensuplarının ve ziyaretçilerin hücumunu öngören Rönesans Fuarı, COMPEX/GameX Dijital Eğlence ve Oyun Fuarı'nın açılışı için bizlerle birlikte heyecanlı bir bekleyiş içerisinde. Her şey hazır, ana sahne, bütün ses sistemleri, konsollar, bilgisayarlar çalışıyor ve açık vaziyette. Henüz bir tane ziyaretçi bile yokken devasa eğlence parkından farksız COMPEX/GameX alanında ayrılmakta gülük çekiyoruz.





### Day One

Fuarın ilk günü, daha erken saatlerde ziyaretçiler fuarın giriş kapısında izdiham yaratıyor. Güvenlik görevlileri giriş saati gelmediği için kapının önünde güruru zaptetmekte zorlanıyor. Saatler 11:00'i gösterdiğinde içeri akın eden kalabalık neye sarılacağını bilmeden fürtüsucu oyun festivalinin havasına kendini kaptırıyor. Kalabalığın bir kısmı Sony standındaki Move oyunlarına ve üç boyutlu Gran Turismo 5 stantlarını takip ediyor. Aşağıya kadar inmeye bašaranlar, Balo'nun getirdiği makinelerin başında alıyor soluğu. Hiç bitmeyen sonsuz jeton ile pinball ve air hockey oynamak kimileri için fantezilerin de ötesindeki hayallerin gerçekleşmesi anlamına geliyor. Balo firması, Wild Bull Live adındaki elektronik uçlu dart makinesini ve Sega'nın son model arcade cihazlarından olan Grid yarış oyunu da teşhir amaçlı olarak ücretsiz kullanıma açmış. Son dönemde alışveriş merkezlerinde mantar gibi açılma başayan 5D sinemalarda kullanılan hareketli mekanizmanın daha sade bir versiyonunu kullanan Hummer cihazı büyük ilgi görüyor. Alt kısmında yer alan hareketli mekanizma sayesinde ivmelenmeyi, ani freni ve çarpıntıları oyuncuya hissettirebilen alet, gelecekte bu tür bir sistemin ev kulanıcıları için de uygulanma olasılığını akla getiriyor. Air hockey ve temali pinball makinelerini kapanlar bir daha bırakmıyor ve arkada gelenler kuyruk oluyor. Zaten aşağıya inip arcade makinelerini gören herkesin gözleri tenis topu gibi ağıldığı için aşağıya inen bir daha kolay yukarıya çıkıyor.

Orta alanda ziyaretçiler, LEVEL editörleriyle tanışma ve onlara oyun oynamaya fırsatı buluyor. Şanslı olan ziyaretçiler, Fırat Akyıldız ile FIFA 11'de kápıyor. Heyecan yüklü, coşku dolu maçlar yapıladursun, diğer yandan Aralın getirdiği Microsoft'un Kinect cihazı COMPEX/GameX fuarında büyük ilgi toplayıyor. Komik komik orta-

oplayan ziplayan oyuncular, gelip geçen insanların dikkatini çekiyorlar. Elinde hiçbir kumanda ya da kontrol cihazı olmadan, sadece kendi bedeninizle oyuncular kontrol etmenizi sağlayan Kinect, ulusal basınında ilgi odağı oldu. Çeşitli ulusal televizyon kanallarından gelen muhabirler, Kinect'i görüce gözlerine inanamadı ve hemen kameralarını Kinect cihazına çevirdiler.

Fuar alanının kalbinde, yanı ana sahne Guitar Hero: Warriors of Rock ile canlı performans sergileyen gruplar izleyicileri adrenaline boğdular. Rock konserlerine taşı çikaran şovlara katılmak üst düzeydeydi. Öyle ki sahneye çıkmadığı için isyan ederek fuar alanında koşturutan insanlar görmek mümkündü. İki adet elektronik gitar, bir adet elektronik bateri ve mikrofon ile seyircileri cozturan irili ufaklı gruplar, bir ara kendilerinden geçerek tüm fuar alanını ateşlediler. Atmosfer muhteşem, kalabalık ıldırıyor, bu esnada yukarıdaki I Can Football alanında dünyanın en iyi top cambazı Dan Magness, özel top sektörme şovuna başlıyor. Dünyanın sırtında top sektörme rekorunu elinde bulunduran Guiness rekortmeni İngiliz Dan Magness, muhteşem şovlarıyla tüm ziyaretçileri büyülüyor. Sanki video oyunlarından fırlamışcasına hareketler sergileyen Dan Magness'in hareketleri uzun süre hafızalarдан silinmeyecek gibi.

### Ve turnuva meşalesi yakılıyor!

Fuarın ikinci gününde, ulusal televizyon kanallarının birçoğu çekimlerini tamamladıkları için etrafta daha da kameraman ve üçayak taşıyıcı asistan dolasıyor. Bu da tabii ki ziyaretçilerin daha konsantre bir şekilde oyuna gömülmelerini sağlıyor. Fakat o da ne? Etrafta dolaşan uzaylılar var! Evet, evet uzaylılar Dell'in Alienware standına ziyarete gelmiş. Değişik kostümü yaraticıların arasında dikkat çeken uzun ince yeşil kafalılar, fuar alanını renklendiriyor. Point Blank alanında dikkatleri üzerine çeken kostümyle Tarantula karakteri hem ziyaretçilerin, hem de ulusal televizyon kanallarının yoğun ilgisile karşılaşıyor. Eş zamanlı olarak Point Blank bireysel ve takım eleme maçları da son surat devam ediyor. Dakikalar ilerledikçe WGT şenlikleri için ana sahnede turnuva atesi fuar alanını ısıtmaya başlıyor. Heyecan dorukta ve WGT başlıyor... 3 Aralık Cuma günü bir yandan Asus alanında FIFA 11 elemeleri yapıldıktan, diğer yandan sahnede Need for Speed: Shift WGT finali başlıyor. Heyecan ana sahneden dalga dalga fuar alanına yayılıyor. Need for Speed: Shift WGT yan finalinde kalan oyuncular Tunç Fırat, Yiğit Demirel, Altan Çirkilikçi ve Koray Bala oluyor. Finale yükselen Yiğit Demirel ve Koray Bala arasında gerçekleşti. Nefes kesici



yarış sonunda Koray Bala, Yiğit Demirel'i 2 - 1 mağlup ederek Asus'un WGT'ye özel konfigürasyonlu bilgisayarını ve "WGT 2010 Need for Speed: Shift Türkiye Şampiyonu" unvanını kazanmayı başarıyor. WGT'ye özel bilgisayar kazanacağına önceden kesin olarak emin olan Koray Bala, yarış öncesi verdiği demeçerde rakiplerine şans tanımayacağını belirtti. Need for Speed: Shift finali akabinde LEVEL'in düzenlediği Super Street Fighter IV turnuvasında birbirinden yetenekli 16 oyuncu hünerlerini sergilemek için ana sahneye çıktı. 16 yigit çıktı meydane, her biri birbirinden merdane... Turnuvaya son anda yedekten katılmaya hak kazanan Can İren, finalde Ayhan Köksel'e boyun eğerek Tekken 6 tişörtüne sahip oluyor. Rakibini yenen Ayhan Köksel ise LEVEL'dan Microsoft Sidewinder mouse kazanıyor. Eş zamanlı olarak üst kattaki Fenercell standına Fenerbahçeli futbolcular gelip şahşaları hünerlerini video oyunlarında sergiliyorlar. Fuar alanına futbolcular girdiği andan itibaren hayranları ve medya mensupları etrafını sarıyor, yoğun ilgiyle karşılaşan topçular, kısa süreli bir - iki gösteri maçı gerçekleştirdi kalabalıktan sıyrıyorlar. İnsanın kendi dijital versiyonıyla top koşturması son derece hoş bir deneyim olsa gerek.

### Game and the City

İstanbul oyunla yatıp oyunla kalkıyor. Dört gün boyunca süren oyun ziyafetinin üçüncü gününde WGT FIFA 11 finali sahne alıyor. Finale kalan Turushan Aktay ve Ahmet Karadağ'ın son maçları futbol dersi niteliğinde geçiyor. İlk maçı kazanan Turushan, ikinci maçı 3 - 2 ve üçüncü maçı da 5 - 0 kaybederek FIFA 11 WGT şampiyonluğunu ve Asus WGT bilgisayarını Ahmet Karadağ'a kaptırıyor. FIFA 11 WGT finali ve ödül töreni sona erdiğinden sonra toplamda 5000\$ ödüllü Point Blank turnuvası elemeler için sahne alıyor. Hemen akabinde ana sahneye Türkiye bayanlar ralli şampiyonu Burcu Çetinkaya ve Çiçek Güney çıkıyor ve seyircilerden gelen soruları cevaplıyor. Ralli şampiyonları soru - cevap şeklinde geçen söyleşiden sonra imza töreni için sahneden ayrıılıyor ama heyecan hiç kesilmiyor. LEVEL'in Microsoft klavye, tişört ve LEVEL aboneliği ödüllü Super Street Fighter IV turnuvası ana sahnede start alıyor. Gökcé Gezerer, Tuna Şentuna'yı dize getirerek Microsoft'un oyunculara özel klavyesini ve LEVEL aboneliğini kazanmayı başarıyor. Son gün ana sahnede erken saatlerde başlayan Counter-Strike WGT finali çok çekiciydi müsabakalara sahne oldu. Favori takımlar sürpriz yaparak erken elenirken, sürpriz çıkış yapan Team Quick takımı Counter-Strike turnuvasında birinci olarak beş adet özel Asus turnuva bilgisayarının sahibi oldu. Yarı finale kalmayı başaran Dark Passage ve Love is a Drug takımları üçüncü ve dördüncü olurken, Dark Rusher takımı ikinci oldu. Birinci olan Team Quick'ten Hakan Yıldırım'un, Eray Özgen'in, Doğan Karanlık'ın, Mehmet Selim Gecikli'nin ve Hakan Yiğit'in her biri ayrı ayrı birer turnuva bilgisayarını kazandı.





## Lig biter, Point Blank başlar!

Point Blank, Counter-Strike'ın tahtına göz diki!

Nfinity Games'in Point Blank standı, COMPEX/GameX alanındaki en renkli stantlardan biriydi şüphesiz. Kore'den gelen Lee arkadaşıımız, başında ilginç beresi ve elinde maketten taramalı tüfeğiyle bize ilk başlarda oyundan fırlamış bir karakteri andırdı. Uzun kadın çorabı görünümlü beresini alına kadar sıyran Lee, sanki oyundaki bir hırsız karakteri gibi ortalarında dolaşırken selamladıktı. "Hacı" ve "hoca" kelimelerini öğrenmiş olan Koreli arkadaşımız, dağıtıtiği tişörtler ve enerjik karakteri ile fuar boyunca sempatik tavırlar sergiledi. Point Blank standında tartışmasız en çok dikkat çeken karakterlerin başında oyundaki Tarantula yer alıyor. Point Blank'teki Tarantula'nın birebir ete kemiğe bürünmüş halini gören hayranları, resim çektmek için derhal soluğu onun yanında aldı. Nfinity Games, Tarantula'yı hazır COMPEX/GameX fuarına kadar getirmişken Tarantula'nın kim olduğundan bahsetmemek olmaz. Tarantula, annesini ve babasını trajik bir kazada kaybetmiştir. Yerli bir aile Tarantula'yı evlat edinmiştir. Tarantula, evlatlık olarak gittiği evde çeşitli kötü oylaylara ve şiddete maruz kaldığı için kendisini evlat edinen adamı öldürür. Bu sebeple uzun yıllar çocuk hapishanesinde yatar ve hapisten çıktıktan sonra ona sahip çıkan Free Rebels örgütüne kendisini adar. İşte böylesine roman gibi bir hayat hikayesi olan Tarantula, fuar alanında sevenleriyle birlikteydi. Oyundaki diğer karakterlerin de hazır yeri gelmişken adını anmaka yarar Görüyorum: Acid Pool, Keen Eyes, Leopard, Red Bulls ve D-Fox.

Point Blank, ülkemizde aldı başını gidiyor. Hardcore oyuncuların Point Blank'e olan ilgisi günbegün artıyor.

Özellikle Türk oyuncularının FPS tutkusunu, oyunun ülkemizde önemli bir konuma gelmesinde etkili rol oynuyor. Kuşkusuz Point Blank'ın adını ülke içinde bu denli duyurmasında COMPEX/GameX gibi uluslararası organizasyonlara katılım göstermesinin de katkısı büyüktür. Point Blank, popülerliğini dünya çapında da artırmaya devam ediyor. Son gelen haberlere göre Point Blank oyunuyla özdeleşen "PB" kısaltması, aynı logoya ve "Project Blackout" adı altında Amerikalı oyunculara ulaşmayı hedefliyor. Fuar esnasında Point Blank yetkililerinden aldığımız en sıcak bilgilere göre Project Blackout, Kuzey Amerika için an itibarıyle beta aşamasında. Point Blank, Counter-Strike efsanesini tahtından indirebilecek mi, bunu hep beraber bekleyip göreceğiz. Şimdi fuarın son gününe ve Point Blank'te dolarları cebe indirip eve zengin dönen üstün yetenekli oyunculara dönemlim. Fuarın son günü, içerisinde hincahın insan dolacağı daha sabahın erken saatlerinde belli oldu. 11:00'de açılacak fuar için sabah 08:00'den itibaren fuar kapısının önüne yiğilma başlayan kalabalık tazyik oluşturuyor. Havanın da yağışlı olması sebebiyle fuar alanına bir giren bir daha çıkmıyor ve içerisinde adım atacak alan bulmakta zorluk çekiliyor. Point Blank finaliyle ödül töreni ve Counter-Strike WGT finalerinin son güne denk gelmesi izdihamı artırdı. Internet üzerinden anbean canlı olarak yayınlanan Point Blank Türkiye Şampiyonası, İstanbul'da



olmayan ve bu anı birebir yaşamak isteyen bütün oyuncuların imdadına yetişti. Dört saat süren canlı yayında GM'ler ve turnuvaya katılan oyuncuların röportajlarından tutun ödül törenine kadar birçok görüntüye yer verildi. Point Blank standında binlerce NG oyun içi gerçek para ödülü dağıtıldı. Point Blank'e kayıt yaptıran herkese bir adet Point Plank tişörtü verildi. Fuar alanında birçok kişinin üzerinde gördüğümüz Point Blank tişörtleri dikkat çekerek amacına ulaşmış oldu. Point Blank turnuvasının takım ve bireysel finaleri son gün ana sahnede, tüm seyircilerin önünde hayat buldu. Fakat takıtsel ipucu oluşturmaması açısından görüntüler ana sahneye yansıtılmadı. Ana sahneye gecikmeli yansıtma opsiyonunu tercih etmeyen quEsa yönetimindeki Point Blank ekibi, final maçını dört saat boyunca kayıt altına aldı. Son derece çekişmeli ve heyecan dolu geçen müsabakalar, oyuncuların bağırmaları ve sevinç çığlıklar ile tüm fuar alanında yankı buldu. Toplamda 5000\$ ödül ve Endonezya seyahati kazanan takım ve oyuncular son gün belli oldu. Takım turnuvasında birinci olan PointBlankTR takımı; tüm yol, konaklama ve katılım masrafları karşılanarak 15000\$ ödüllü Endonezya şampiyonasına gönderiliyor. PointblankTR takımı; Erkut Durma (Tylin), Soner Ocak (Metalium), Oğuz Ekşi (Dr3amTone), Fırat Özsluv (MIM), Eren Coşkun (Carnage) adındaki başarılı oyunculardan oluşuyor. Sayet PointBlankTR takımı, COMPEX/GameX'te gösterdiği üstün performansı, üzerine bir şeyler ekleyerek Endonezya'da da gösterirse birinci gelmemeleri için hiçbir sebep yok. Ülkemizi Endonezya'da temsil etme şansını kaçıran ve ikinci olup 1500\$ ödülün sahibi olan BloodSeeker takımının üyeleri; Umut Yetişmiş (xD), Ömer Bağcı (Bloodbody), Ayhan Altun (Winsome), Burak Meydanoğlu (BurakTR) ve Mert Çınarcık (Lenny). Takım turnuvalarında üçüncü olan Zevklıçatışma 1000\$, dördüncü olan Freaks in Action takımı 600\$ ve dSports takımı da 400\$ para ödülüünün sahibi oldu. Bireysel Point Blank turnuvasında birinci olan Dodo\* kullanıcının adına



sahip Mustafa Yılmaz 750\$ kazanırken, ikinci olan JoyleSs 500\$ ve üçüncü olan Try2Killme de 250\$ para ödülü kazandı. Biz de LEVEL olarak Point Blank turnuvasında para ödülü kazanan tüm oyuncuları kutluyor ve Endonezya'da ülkemizi temsil edecek olan PointBlankTR takımına başarılar diliyoruz. Point Blank ekibi; standı, şovları, ilginç kostümlü karakterleri ve nefes kesen turnuva mücadeleleri ile COMPEX/GameX fuarında adından söz ettirmeyi başarıyor. Fuar biter ama Point Blank'te heyecan bitmez! 21 Ocak 2010 tarihine kadar Point Blank sunucusunda her hafta çeşitli derbi maçları hayat bulacak. İki takımın Team Deathmatch modunda oynayacağı 7v7'lik kırın kırana bir mücadele sonunda kazanan takımındaki oyuncular, bir günlük %30 XP'nin yanı sıra günlük M4A1 SL kazanacaklar. Kaybeden takımdakilerse bir günlük AK-47 Gold ile antrenman yapma şansına sahip olacaklar

#### Bu fuar başka fuar!

İşini eğlenceye dönüştüren insanların buluştuğu yer olan Point Blank etkinliklerinde heyecan dinmek bilmiyor. Eğer Compex/GameX fuarını kaçırıldanız açıkçası gelecek yılı beklemek durumundasınız, fakat bu arada daha önceden bahsettiğimiz PointBlank'ın kayıtlarını izleyerek biraz da orada bulunmuş hissi yaşayabilirsiniz. Günbegün artan PointBlank hayranları arasında yerinizi ayırmak için geç kalmış sayılmazsınız. Zira 2011 yılı ile beraber çok daha fazla turnuva ve etkinlige imza atmayı planlayan ekip bu düşüncelerini 98. sayfamızda bulabileceğiniz röportaj aracılığıyla LEVEL okurlarına anlattı. ■ Ahmet Özdemir



## 2010 yılının en iyilerine görkemli tören

**CHIP Teknoloji Ödülleri sahiplerini buldu**

**H**er yıl nasıl kişi geliyor, bahara dönüyor, oradan ver elini yaz, bilemedin sonbahar diyorsak, yine her yıl aynı şekilde CHIP Dergisi teknoloji ödülleri de dağıtıyor; duymadık demeyeceksiniz herhalde.

Bu yıl da diğer yıllarda olduğu gibi görkemli bir törenle dağıtılan bu ödüller, birçok büyük teknoloji firmasının ve davetilerin huzurunda sahiplerini buldu. Conrad Otel'de Media Markt'in sponsorluğunda düzenlenen ödül gecesinde firmalar ödüllerini Doğan Burda Dergi Grubu CEO'su Mehmet Yılmaz'ın, CHIP Dergisi Yayın Direktörü Gökhan Sungurtekin'in, Doğan Burda reklam grubu üyelerinin, CHIP Dergisi editörlerinin ve CHIP Online yöneticilerinin elinden aldı.

Türkiye'de faaliyet gösteren firmalardan Apple, Intel, Samsung, Nokia, Lenovo, Mimio, Seagate, Panasonic, MSI, Gigabyte, Inca, Sony, Philips, Asus, ZyXel, LG, Corsair, G.SKILL, Canon, Miele ve Çizgi Tagem firmaları toplam 28 kategorideki "en iyiler" ödüllerini paylaştı.

Gecede bol bol sohbet edildi, bol bol fotoğraf çekildi ve Oscar'ları aratmayacak kareler elde edildi. 15. yılını kutlayan CHIP'in 2010 teknoloji ödülleri töreni, sizin anlayacağınız, çok renkli geçti. Daha fazla bilgi ve fotoğraf için [www\(chip.com.tr\)](http://www(chip.com.tr)) adresine uğrayabilirsiniz. ■ **Tuna Şentuna**





## PSP 2 hakkında merak ettikleriniz

Açıklama yok, istek bol...

**P**

SP 2 açıklanmadı. Hemen heyecanlanıp "PSP 2 geliyormuş oğlum!" diye arkadaşınıza tekme tokat saldırınmayın.

Aslına bakarsanız yeni bir cümle kurmam lazım: PSP 2 -resmi olarak- açıklanmadı. İnternete sızan prototip görüntülerini mi istersiniz, Kaz Hirai'nın yaptığı kaçak açıklamaları mı... PSP 2 nerdedeysse açıklanmış kadar oldu ve biz de yine resmi olmayan bazı bilgileri paylaşalım dedik.

PSP 2 bildiğiniz üzere beş yıllık, emektaş PSP'nin devamı olması beklenen, Sony'nin el konsolunun ismi. Bu canavar sistemin PS3'ün yarısı gücüne sahip olması ama ekranının küçüğlüğü nedeniyle PS3 kadar iyi grafikler sergilemesi bekleniyor. UMD veya herhangi bir disk türü yerine, PSP Go gibi sadece dijital oyun formatlarını destekleyeceği düşünülen cihazın, arkasında da büyükçe bir dokunmatik panel bulunacağı söylülmekte. SCE başkanı Kaz Hirai'den gelen bir açıklamaya göre, yeni PSP normal tuşların

yanında, dokunmatik kısımlar da içerecek. Bunun ekranın kendisi mi, yoksa bahsedilen panel mi olacağıysa belirsiz. PSP 2 hakkında tahmin edilen en büyük ve en tatmin edici özellikse kuşkusuz ki iki adet analog kola sahip olacağı.

PSP 2'nin neye benzeyeceği konusuya tam bir muamma. İnternete sızan PSP 2 prototip görüntülerini PSP Go'yu andırıyordu fakat PSP 2 bu görüntülerdeki gibi olursa gerçek bir hilkat garibesi olarak adlandırılacaktır. PSP 2'nin kızaklı bir sisteme mi sahip olacağı, yoksa PSP gibi bir formatta mı geleceği uzunca bir süre belirsizliğini koruyacağa benziyor.

Eski PSP oyunlarını da destekleyeceğini tahmin ettiğimiz PSP 2, yaklaşık 300\$'dan satışa sunulacaktır. (Daha fazla cep yakar.) Cihazın ne zaman açıklanacağı... Gözler bir ara Ocak'ta Las Vegas'ta gerçekleşecek olan CES'e çevrildi ama Sony'nin PSP 2'yi burada harcayaçığını sanıyoruz. Onun yerine en iyi ihtimal, beş ay sonraki E3 2011. ■ Tuna Şentuna

**OVER GAME**



### OVER GAME'DE GEÇEN SENE

22 Nisan'da Kozzy AVM'de ve 24 Nisan'da Ataköy Plus'ta açılan yeni mağazalarımız bize mutluluk verdi. Ayrıca www.overgameweb.com açıldı, artık bize sadece bir tık uzaklıktanız. Üç AVM'de üç turnuva, üç birinciye oyun konsolu, derecede girenlere oyuncular ve katılımcılara çeşitli hediyeler verdik; hatta Fırat ile FIFA oynamaya şerefine nail oldu.



Oyun severler için çeşit çeşit kampanyalar yaptıktı. Her ay 300 kişiye LEVEL dergisi hediye etti. Yepyeni ürünler oyuncunun heyecanlı yerinde sizlerle buluşturduk. World of Warcraft: Cataclysm için gece açılış heyecanını yaşadık.



### BU SENE NELER OLACAK?

Misyonumuz doğrultusunda oyun severlere, dünya standartlarında hizmet vermek, doğru ürünü doğru kişiyle buluşturmak ve mutluluğu paylaşmak istiyoruz. Daha fazla noktada sizlerle olmak, yepyeni aktiviteler, ürünler ve hizmetlerle oyun severlere hak ettikleri ilgiyi göstermek istiyoruz. Ama her şeyden önce, yeni yılınızın mutlu ve güzel geçmesini diliyoruz.



Not: Görüşler sadece konsept çalışmalarıdır, gerçek ürünü temsil etmemektedir.



## Son Dakika!

- Yeni Tomb Raider oyununda multiplayer özelliğinin olacağının söylentisi yayıldı, gitti. Crystal Dynamics'in verdiği bir iş ilanı neticesinde yayılan bu söylentinin gerçek olma olasılığı yüksek.
- Sony Ericsson geçtiğimiz ay Xperia Play isminin yasal kaydını yaptırdı. Bunun da elbette ki PlayStation Phone olduğunu düşünmektedir. Şubat ayında Barcelona'da yapılacak olan Mobile World Congress'e kadar yeni telefon almamanızı öneriyoruz zira bu kongrede PS Phone, açıklanabilir.
- StarCraft II'nin demosu nihayet çıktı. Eğer yılın oyunu olarak belirlediğimiz bu oyunu alıp oynamadıysanız, Battle.net'ten -üye olmadan bile- bu demoyu indirebilir ve senaryonun ilk üç bölümümle birlikte, Terran'larla sınırsız skirmish keyfi yaşayabilirsiniz.
- İçerisinde Splinter Cell, Splinter Cell: Pandora Tomorrow ve Splinter Cell: Chaos Theory oyunlarının bulunduğu ve HD kalitesinde görsellikle birlikte gelecek olan paket, gelecek yıl PS3 için satışa sunuluyor.
- Final Fantasy IV'ü oynamış misiniz? Oynadıysanız bile hatırlıyor olma olasılığınız düşük. Eğer bir PSP sahibiyseñiz, gözünüz bu yenilenmiş FFIV'te olsun. Çıkış tarihi belli değil ama o gün de bir gün gelecek..
- Capcom'un en hızlı satan oyununun Street Fighter veya Resident Evil olduğunu sanıyorsanız, yanlıyorsunuz. Bu oyunun adı Monster Hunter Freedom 3 ve peynir ekmek gibi satıyor Uzak Doğu'da.
- Splinter Cell üçlemesi haberi size çekici gelmediye Lara Croft gelecektir. Tomb Raider: Legend, Tomb Raider: Anniversary ve Tomb Raider: Underworld oyunlarını içeren bir paket yine PS3 için hazırlanmaktadır.
- Max Payne 3'ü sabırsızlıkla bekleyenler... Beklemeye bir ara verin zira Take Two'nun planları arasında oyunu 2011'de piyasaya sürmek yok.



## Nereye işinlandığınıza dikkat edin

**Portal 2 Şubat'ta... Nisan'da aramızda!**

**H**em kafanızı, hem ellerinizi çalıştırın bir oyun. Sudoku değil, o yöne bakmayın. Bahsettiğimiz oyun Valve'ın gizli bombalarından Portal 2. Geçtiğimiz ayillarda bir anda görücüye çıkan Portal 2, bir paketin içerisinde değil, tek başına bir oyun olarak görücü karşısına çıkmaya hazırlıyor.

Bu haberde size oyunun tek kişilik bölümlünden değil, Portal 2'ye özel olan co-op, yani bir arkadaşınızla birlikte oynayabileceğiniz, anlaşmalı bölümünden bahsedeceğim. Portal 2'de arkadaşınızın durduğu yere boyut kapısı açıp onu içine düşürebiliyorsunuz. Evet... Bunu herkesin bir kez deneyeceğinden emin olduğum için söyledim. Kapının diğer ucunu da elbette ki bir tuzağa veya tam üstüne açaçaksınız ki eziyet yarım kalmasın...

Anlaşmalı oyunlarda bir oyuncu daha tıknaz olan, diğer oyuncu iseince ve uzun olan test robotlarını kontrol edecek. Bu robotlardan biri turuncu ve kırmızı kapılar açacak, diğeri ise mor ve mavi. Bu zıt renkler sayesinde hangi kapıyı, kimin açtığı çok daha

rahat anlaşılabilecek.

Oyna gelen yeni özelliklerden bir tanesi, "Ping". Birçok oyunda olması gereken bu özellik sayesinde arkadaşınıza, nereye kapı açmasını istedığınızı işaretleyerek gösterebiliceksiniz. "Voice chat ile de aynısını yapardık hach!" demeyin, o diyalogların, "Abi tam şuraya açacaktın, sen gittin nereye açtin?!" gibi bir hale büründüğünü biliyorum.

Bir diğer yeni özellik, "Hard Light Bridge" adındaki köprü kurma özelliği. Işiktan bir köprü kurup bunu kapılarda bağlayabilecek ve ulaşılması zor yerbelerde yol götürebileceksiniz. Tabii ki bu köprüleri oluştururken, ucunun nereye çıktıığını da azami dikkat göstermek gerekiyor ki dostumuz lavlara dolu bir havuza düşmesin.

Kafanızı kullanmanızı gerektiren, zeki haritalarla konsollarımıza da gelecek olan Portal 2'nin çıkış tarihi Şubat olarak gösteriliyor fakat EA, oyunun dağıtım haklarını aldığı açıklayıp oyunu da Nisan'da piyasaya süreceklerini söyleyince durum biraz karıştı. Bakalım hangisi doğru olacak... ■ **Tuna Şentuna**



## Castlevania'nın ömrü uzuyor

İki indirilebilir içerik, iki farklı hikaye

**C**astlevania: Lords of Shadow'u bitirip bir kenara bırakıtsanız, gelecek ay durduğun yerden geri çıkaracaksınız demektir çünkü yepeni bir indirilebilir içerikle karşılaşacaksınız. Reverie adındaki indirilebilir içerikte Gabriel olarak kaleye geri dönecek ve Carmilla adındaki vampirin eski usağı Laura'ya, onu tehdit eden kötülüğü yok etmek için yardım edeceksiniz. Yepeni mekanlarda, yepeni yaratıklarla karşılaşacağınızı söylemeye gerek olduğunu düşünmüyorum.

İkinci indirilebilir içerik Resurrection, Reverie'den daha kapsamlı bir hikaye içerecek çünkü oyunun direkt olarak sonundan başlayacak. Çok da net olmayan oyun sonuna ışık tutacak olan Resurrection, Gabriel'ın "nihai kader"ının ne olduğunu gösterecek ve tanıdığımız bir düşmanla da final maçına çalışmamıza olanak tanıyacak. Resurrection'ın çıkış tarihiye Nisan ayının herhangi bir zamanı olarak belirlenmiş durumda.

Castlevania serisinin en iyi oyunlarından biri olan Lords of Shadow'u halen satın almadısanız, bunu yapmak için hiç de geç kalmış sayılmazsınız. Üstelik böylesine güzel içerikler de geliyorken... ■ Tuna Şentuna

## Dissidia 012 Duo Decim

Final Fantasy'nin dövüş oyunu desek daha anlaşılır olur

**U**zak Doğu'nun öle bayıla oynadığı bir PSP oyunu Monster Hunter ise, bir diğer de Dissidia olmuştu. Final Fantasy karakterlerinin, üç boyutlu bir ortamda kıyasıya kapıtığı Dissidia, detaylı içeriğiyle de oyuncuları uzunca bir süre oyalamıştı. Bunlardan yola çıkararak ikinci bir oyunun geleceğini anlamıştık asılana bakarsanız.

Yeni oyunun adı Dissidia 012 ve bu defa her şey biraz daha anlaşılır, her konuda daha çok seçim hakkımız var. Yenilenen harita sistemi artık bizi iki boyutlu bir ortamla sınırlı tutmuyor ve bir sonraki hareketimizi, daha çok dallanıp budaklanan üç boyutlu bir harita sisteminde seçmemize olanak tanıyor. Bir başka seçim hakkı da oyunu nasıl oyna-

yacağımızla ilgili olarak karşımıza çıkıyor. Oyunu dilersek eski stil, tüm kontrolün bizde olduğu Action modunda, dilersek de sira tabanlı bir oynanışa sahip olan RPG modunda oynayabiliyoruz. RPG modunda el göz koordinasyonunuza ihtiyaç kalmıyor zira hangi hareketi yapmak isterseniz, onu tuşluyorsunuz ve hareket otomatik olarak gerçekleşiyor. Biraz sıkıcı...

Oyunda yer alacak yeni karakterler arasında FF XIII'ün başrolü Lightning, FFIV'ten Kain Highwind, FFVIII'den Laguna Loire ve henüz açıklanmayan birçok kahraman bulunuyor.

Cosmos ve Chaos arasındaki savaşın öncesini konu alacak olan oyunun bu yıl içerisinde piyasada olmasını bekliyoruz ama Square Enix'in işi belli olmaz... ■ Tuna Şentuna



I can barely keep from yelling in frustration.

**ELECTRO WORLD****FIFA11 TURNUVALARI**

# PASCAL BİZİ PS3'E GÖTÜR!

Electro World'ün geçen ay başlayan FIFA11 turnuvaları tüm hızıyla devam ediyor. Dört farklı mağaza, dört farklı turnuvada müthiş hediye kazanabilirsiniz. Nasıl mı? PS3'te FIFA11 oynayarak! Fakat her şey o kadar da basit değil; sizin gibi iddialı FIFA11 oyuncularını geride bırakmanız ve son olarak da büyük boss Pascal Nouma'yı yenmeniz lazım. "Rakip tanımam" dedığınızı duyar gibi oldukça buradan. Eh madem Pascal'a rağmen hala iddiolisiniz o zaman kazanacağınız hediyelere bakalım. ▶



## KURALLAR

- Maçlar 8 dakika üzerinden ve PS3'te oynanacak.
- Katılımcılar sadece kulüp takımlarını seçebilecek.
- Taktik ayarları için oyunculara en fazla 1 dakika süre tanınacak.
- ★ Kontrollerde sadece tuşlar değiştirilebilecek.
- Karşılaşmalar tek maç üzerinden, eleme usulüyle oynanacak.
- Turnuva şampiyonu Pascal Nouma ile karşılaşacak.

## TURNUVA TAKVİMİ

### GÜN

8 Ocak Cumartesi  
8 Ocak Cumartesi  
9 Ocak Pazar

### YER

Electro World Konya  
Electro World Gordion / Ankara  
Electro World Sakarya

### SAAT

10.00  
10.00  
14.00



- Electro World mağazaların adres bilgileri için: [www.electroworld.com.tr/Magazalar.htm](http://www.electroworld.com.tr/Magazalar.htm)

### Notlar

- Turnuvaya katılmak için turnuva başlangıç saatlerinde kayıt yaptırmanız gerekmektedir.
- Turnuva mekânlığı, turnuva tarihleri ve kurallar katılımcı sayısına göre farklılık gösterebilir.



## Jadde'ye dönüş

10TL'lik promosyon koduyla imajınızı yenileyin

**B**ir süredir Jadde'ye uğramıyor musunuz? Dönmek için sizi bir şeylerin iteklemesi ni mi bekliyorsunuz? O zaman size iyi bir haberimiz var: Tayyar Ağabey ve dostları tam olarak şu an kapınızda, sizinle bir şey konuşmak için bekliyor.

Şaka yaptığımız gün gibi ortada. LEVEL olarak

Tayyar Ağabey değil, 10TL değerinde Jadde promosyon kodu veriyoruz bu ay; bu da tam olarak 500 Jadde puanına denk geliyor! Promosyon kodunuza nasıl kullanacağınız, Online Oyun dergisinde detaylı bir biçimde anlatılmakta. Şimdi size [www.jadde.com.tr](http://www.jadde.com.tr) adresine girmek ve kurulum dosyasını indirmek düşüyor. Kotanız

yeterli değilse siteden oyunu DVD'de bedava sipariş de edebilirsiniz üstelik.

Yepyeni arkadaşlıklar kurmak, sokağın ortasında dans etmek, birçok etkinliğe ve oyuna katılmak için Jadde'ye şimdi uğrayın, promosyon kodunuza biz verelim. Yoksa vermiş miydik bile? Bir saniye... ■ **Tuna Şentuna**

## 48 saatin getirdikleri

Global Game Jam 2011'e üç kala...

**G**eçen yıl tam 39 ülkedeki 138 merkezden, tam 48 saat içerisinde 900 tane oyun çıktı. 900 diyorum arkadaşlar, dikkatinizi çekerim. Bu oyunlardan tam 19'u da Türkiye'dendİ ve hepsinde yoğun bir emek vardı.

Bu 48 saatlik maratonun 2011 ayağı 28 - 30 Ocak arasında, yine METUTECH-ATOM tarafından gerçekleştirilecek ve yine eğlenceyle karışık uykusuz saatler yaşanacak. Bu etkinliğin ana hedefi, katılımcıların iki gün gibi kısa bir zaman diliminde yaratıcılıklarını ve pratik zekalarını kullanarak, en eğlenceli ve oynanabilir oyunu hiç tanımadıkları kişilerle birlikte geliştirebilmeliler. Katılımcılar ilk gün grup kurup tanışma işlemini aradan çıkaracak ve geriye kalan iki günü, yani 48 saatı de oyun yapımına harcayacak.

Bilmeyenler için kısaca anlatalım. Gruplar oluşturulurken öncelikle farklı disiplinlerin bir araya gelmesi düşünülmüyör. Yani beş tane grafiker yan yana gelip de kontrol imkanı olmayan bir sanat eseri

yaratmıyor. Bilgisayar mühendisleri, grafikerlerle buluşuyor, müzisyenlerle cila atılıyor örnek bir senaryoda. Bu gruplar daha sonra açıklanan temaya uygun bir oyun yaratma hedefiyle kafa kafaya veriyor ve temanın oyuna nasıl uydurulacağına karar da verildikten sonra, o meşhur 48 saat başlıyor...

Siz de eğer bu eğlenceli etkinliğe katılmak istiyorsanız, [www.ggjturkey.org](http://www.ggjturkey.org) adresine uğrayın ve katılım detaylarına göz atın. ■ **Tuna Şentuna**





# GLOBAL GAME JAM TÜRKİYE

**28-30 OCAK 2011**

ODTÜ Kültür ve Kongre Merkezi

Tüm dünya ile aynı anda oyun geliştirmeye

# Hazır mısın?

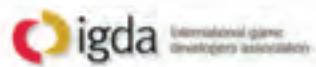
**UYKUSUZ 48 SAAT İÇİN  
BAŞVURULAR BAŞLADI!**

SON BAŞVURU:

**14 OCAK 2011**

BAŞVURU VE DETAYLAR İÇİN:

**[www.ggjturkey.org](http://www.ggjturkey.org)**



# LittleBigPlanet 2

## 26 Ocak

PlayStation 3'ün en özel ve en eğlenceli oyunlarından LittleBigPlanet'in devam oyunuyla özgürlük alanımız genişliyor.



PZT.	SALI	CAR.	PER.	CUMA	CMT.	PZR.
27	28	29	30	31	1	2
3 - 18 Wheels of Steel: Extreme Trucker 2	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21 - Mindjack (PS3 360)	22	23
24	25 - Dead Space 2 (PC PS3 360) - Lord of Arcana (PSP) - Mass Effect 2 (PS3)	26	27	28	29	30
	31					

[pt2.gamerkraft.com.tr](http://pt2.gamerkraft.com.tr)

[freejack.gamerkraft.com.tr](http://freejack.gamerkraft.com.tr)



macera  
**ŞİMDİ**  
başlıyor !



GAME BRIDGER  
Bilişim Sistemleri

**HASAN  
HASANA  
KARS!**

**"KENDİMİ KONTROL  
EDEMIYORUM!"**

## ÇİLGİNLİĞİN ÖTESİNDE

Başka bir deyişle; Hasan vs. Hasan: WoW: Cataclysm?

- Hasan'ım insanlar çıldırmış olmalı!
- Bu da nereden çıktı şimdî Hasan'cığım?
- World of Warcraft: Cataclysm'i dört gözle bekliyorlardı oyuncular. Gecenin köründe, dondurucu soğğa alırdırmadan mağazaların önünde uzun uzun kuyruklar oluşturdu. Sonra ne oldu? İki günde tüketiverdiler oyunu.
- Haklısan, bir - iki günde 85. level'a ulaşanlar var. Sen oyunun çıkışmasını o kadar bekle, bir çırıpta tüketiver.
- İşi gücü bırakıp eve kapananlar bile var, bir an önce görevleri tamamlayıp maksimum level'a ulaşmak için.
- Eh, oyuncularla biraz da prestij kaygısı olmalı ki bu doğal. En çabuk 85. level'a ulaşan oyuncunun karizması on yüz bin milyon oluveriyor. Yalnız ben anlamadım, çılgınlık bunun neresinde? Bir oyuncu için, özellikle de WoW oyuncusu için bundan daha büyük bir olay var mı ki?
- E tamam, bu önemli bir olay ama bence ortada bu denli büyütülecek, panik halde oyuna gömüllererek dış dünyadan soyutlanacak bir durum yok. Eninde sonunda bitecek zaten oyun. Yavaş yavaş, her gün azar azar, tadını çıkara çıkara da oynanabilir sonuçta.
- Haksızlık ediyorsun bence. Hatırlarsan biz de eskiden iple çektiğimiz oyuncular aynı iştahla tüketiyorduk. Half-Life'in sonunu göreceğiz diye saatler boyunca bilgisayar başından kalkmamıştık hatırlarsan.
- Çoğu konuşmazsa sevinirim. Ayrıca sen oyunu bitirmeden koltuktan kalkmadığın için iki dersten kaldık yahu! Çılgınlığın ötesinde bir durum değil mi yanı bu?
- Eee, aaa, evet, bana da öyle geldi şimdî düşüncem.
- Benim kastettığım de bu zaten; oyunlara hayatımızı sekteye uğratacak derecede gömülümemiz anlamsız. Üstelik bu çok olumsuz sonuçlar doğurabiliyor. Sözelimi o iki dersten kalmasaydı sınıfı geçebilecektik. Bir senemize mal oldu!
- Amanın! Haklısan Hasan'cığım, Gearbox'ı dava edelim hemen!
- Hahaha, sen beni güldürdün, Gearbox da seni güldürsün. Adamların ne günahı var canım. Sorsan onlar da istemez ki senin oyunu çarçabuk harçayıp bir kenara atmayı. Sorumlu ariyorsan aynaya bakacaksın.
- Hmpff...
- "Hmpff" efektiyle bir yere varamayız Hasan'ım. Doğru olan, oyunlara gereğinden fazla önem vermenin, oynarken dış dünyadan tamamen soyutlanmanın yanlış olduğunu kabullenmek.
- Ama, ama, ama...
- Hehehe, sanırım bu raundu ben kazandım.
- Hayır ya, niye böyle oldu ki şimdî? Böhürg...
- Aaa, niye hüzünlenin ki şimdî? Hiç oyun oynamayalım demiyorum ki ben.
- İyi de "ne güzeldi o günler" diye konuşmuyor muyuz aramızda? Half-Life'ı ilk bitirdiğimizde aldığımız keyfi nereden alabiliyoruz artık?
- Elbette, ben de en az senin kadar keyif aldım, eşsiz bir deneyimdi ama düşünse ne bir oyunu sekiz - dokuz saat aralıksız oynayarak bitirmek yerine her gün birkaç saat oynayıp hiç değilse beş - altı günde bitirmiş olsaydık aldığımız keyif daha uzun soluklu olmazdı?
- Tamam tamam, sen kazandın. Bu aşkin katili sensin!
- O zaman for'da Horde!
- For the Alliance!



**Nerede  
sörf yapacağınızı  
bilmiyor musunuz?**



Teknoloji ve bilgisayar konusunda en doğru adres

**www(chip.com.tr)**

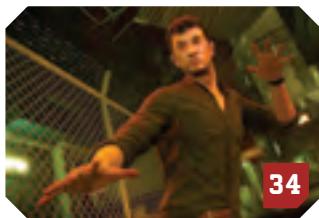
**DB**  
Digital Business

# İlk Bakış

Yeni bir yıl? Yeni bir aşk? Yeni bir oyun? Tabii ki oyun!

**D**olu dolu geçen 2010 yılını geride bıraktığımız şu günlerde içimizi kırıkkırı yapan, sabırsızlıkla beklediğimiz yeni oyunlar geliyor. Adını duyduğumuzda bile yüzümüzde gülüküler oluşmasına neden olan birçok yapım, patir patır 2011 yılında dökülecek. Yeni yüzünü

gösteren Lara Croft, bizeambaşka bir Tomb Raider deneyimi sunacak gibi. Spike VGA'da açıklanan yığınla yeni oyun var. Bunlardan bazıları; Mass Effect 3, SSX: Deadly Descents ve Uncharted 3: Drake's Deception. Bizi biraz bekletecek olsa da Batman: Arkham City muhtesem olacak gibi görünüyor. Bazen bir oyunu beklemek, ona kavuştuktan daha heyecan verici, bazen de bir oyuna kavuşup onu oynamak can sıkıcı olabiliyor. Buyurun bizi yeni yılda neler bekliyor, birlikte bakalım...



34

## True Crime

Koskoca Hong Kong'u modelleyen yapımcılar, bize heyecan dolu kovalamaca sahneleri hazırlıyorlar.



36

## Stacking

Tim Schafer, gözünü şimdî de matruşkalara dikti ve bize yine oldukça eğlenceli bir oyun hazırladığından şüphemiz yok.



44

## Tomb Raider

Lara? Ne olmuş sana böyle? Sil o gözyaşlarını ve yüzündeki lekeleri! Kurban olurum ben sana, kıymam yavrum benim!

## Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonunu düşürüyor, hangisi çıkıyor...

Tansiyon Ölçer
ÇOK DÜŞÜK
Tansiyon Ölçer
DÜŞÜK
Tansiyon Ölçer
NORMAL
Tansiyon Ölçer
YÜKSEK
Tansiyon Ölçer
ÇOK YÜKSEK



# Spike Video Game Awards

Spike VGA'da bombalar ardi ardına patladı, Uncharted 3'ün ve Batman: Arkham City'nin grafiklerini görenler gözlerine inanamadılar!

38



Tansiyon Ölçer

DÜŞÜK

Yapım United Front Games Dağıtım Activision Tür Aksiyon

Platform PS3, Xbox PC, PS3, Xbox 360 Çıkış Tarihi 2011'in ilk çeyreği Web www.truerime.com

## True Crime: Hong Kong

Hong Kong sokaklarında av



İşte kahramanımız Wei. O bir polis memuru ve envayı çeşit Kung-Fu hareketi biliyor. (Her çekik gözlünün "Karate" bildiği ni sanmamız da bu yüzden.) Onunla suçuların peşine düşeceğimiz uzun bir yolculuğa çıkacağiz. Hazır mısınız?

**G**TA stili oyunlardan hiçbir zaman vazgeçilmeyecek, bunu biliyorsunuz sanırım. Bir şehirde özgürce dolaşmanın keyifli olabileceğini düşünüyor yapımcılar halen ama o şehrde yapılacak iş koymanın ne kadar gereklili olduğundan da bir o kadar uzaklar. True Crime: Hong Kong da bu oyunlar arasında yer almaya hazırlanıyor lakin işin içine Yakuza stili oynanış mekanığı katarak oynanabilir olmayı da hedefliyor. ■ Tuna Şentuna



Bir Kung-Fu usta olduğu için elbette tekme atmaktan çekinmeyecek Wei. Hatta oyun boyunca bunu bolca yapacak. United Front Games dövüş sistemi üzerinde yoğun bir çalışma sürdürüyor. Böylece birkaç basit hareket yerine, gerçekten farklılık katacak saldırı hareketleri yapabileceğiz.



Tekmeler ve yumruklar yetersiz kaldığında, Wei ateşli silahlara da kullanabilecek. Tabancalardan makineli tüfeklere ve pompalılar kadar birçok silaha ulaşabileceğimizi düşünüyoruz. Oyundaki yakın mesafe dövüşler sekteye uğramasın diye bu silahlарın cephanelerinin kısıtlı olacağını da düşünmektedir.



En güzelidir bir insanı kalkan olarak kullanmak. Bunu bir polis memuru olan Wei'nin yapıyor olması ise pek etik gelmedi bana. Fakat bu oyunda etik kavramların çok yer edeceğini de sanmıyorum açıkçası. Rehin alın gitsin; tehlike geçerse serbest bırakırsınız. (Inandınız mı?)

5



**İşte anlamsız bir hareket.** Üstünüze doğrultulmuş iki tane silah karşı böyle bir hareket yapmak hiç akıllica değil. Açıklayan bilgilere göre Wei akrobatik birtakım hareketler sergileyebilecek ve dövüşler sırasında olsun, kovalamacı sahnelerinde olsun, çevreyi kullanabilecek. Düşmanlarının kafalarını çöp bidonlarına geçiricek, duvarlardan koşup tekмелер savuracak.

6



Sokak ortasında kavga etmenin tehlikelerini anlatan bir görsel. O araba ikisine de çarpacık gibi duruyor. Bizim anlamamız gerekense bu değil; oyunda her türlü mekanda dövüştürebilecek olmamız. Kapalı olur, açık olur, sürekli birilerine karşı savaş vereceğiz.

7



Motosiklet kullanımı oyunun birçok kısmında yer alacak. Motosiklet üzerinde ateş ettiğinizde zaman yavaşlayacak ve daha iyi ateş yapabileceksiniz. Çeşitli araçlar pesinize düştüğünde, onların sürücülerini yaralamak ve araçlarını kullanılmaz hale getirmek için tekerleklerine de ateş edebileceksiniz.



## Rockstar yine davalık oldu

Çıkışının üzerinden altı yıl geçmesine rağmen, hala San Andreas'ın büyük başarısından pay kapmaya çalışanlar var. 2003 yılında Cypress Hill grubundan Michael "Shaggy" Washington, bir arkadaşı aracılığıyla Rockstar Games yetkilileriyle görüşmüştür ve görüşme sırasında kendisinden hayatını alatması istenmiş. O da gençlik yıllarında çetesinde birlikte bisiklet sürerek takıldıklarını anlatmış, o zamanlar birçoq gencin yaptığı gibi... Geçtiğimiz yılın Temmuz ayında CJ'in resimlerini gören Shaggy, yüzünün ve o zamanlar anlattığı bisiklet hikayesinin çalındığını ve oyunda kullanıldığını söyleyerek Rockstar Games'a dava etti. Şimdi Shaggy, telif hakkı olarak Rockstar Games'ten oyunun satışlarından elde edilen karın %25'ini, yani 250.000.000 Dolar talep ediyor.



## Yeni etkinlik takvimi

Rockstar Games, Ocak ve Mart ayları arasında Social Club etkinlik takvimini duyurdu. Üç ay boyunca yedi büyük etkinlik yapılacak. Etkinliklerin çoğu yine Red Dead Redemption için planlanırken, Grand Theft Auto IV ve Episodes from Liberty City içinse takvimde iki etkinlik görünüyor. GTATurk, her zaman olduğu gibi PC etkinliğinde yerini alacak. Etkinlik takvimi şöyledir:

**20 Ocak 2011 / 00:00 - 03:00 / PC**

Grand Theft Auto IV & Episodes from Liberty City

**18 Mart 2011 / 23:00 - 02:00 / Xbox 360**

Grand Theft Auto IV: Complete Edition



## “Oyunlarımızın yapılmamasını kısaltmayacağız.”

Take-Two'nun kurul başkanlarından Strauss Zelnick, şirketin en büyük serileri olan Grand Theft Auto'nun veya Red Dead Redemption'in yapılmayı sürelerini kısaltmak gibi bir planlarının olmadığını açıkladı. Son zamanlarda Call of Duty ve Assassin's Creed gibi serilerin bir yıl arayla çıkışının aksine Zelnick, yapılmamasını kısaltmanın firmanın kalite anlayışını tehdİYEKE sokacağını ve tüketicilere karşı hata yapmış olacaklarını belirtti.

**THQ**

Tim Schafer'in THQ ile ortaklığı, Ağustos ayında duyurulan bir gelişmeydi ve bu ortaklık sonucunda Double Fine Productions'ın oyunları artık THQ tarafından dağıtılmaktı. Stacking, bu ortaklığın Costume Quest'ten sonraki ikinci oyunu olma özelliğini taşıyor.

**Yapım** Double Fine Productions **Dağıtım** THQ **Tür** Adventure

**Platform** PS3, Xbox 360 **Çıkış Tarihi** 2011'in ilk çeyreği **Web** www.doublefine.com

## Stacking

Matruşka!

**T**im Schafer'la şimdije kadar tanışmadığınız, el sıkıştırma zamanınız gelmiş bulunuyor. Benim de hayatında "İyi ki takip etmişim zamanında," dediğim, oyun dünyasının duayenlerinden biri. Kisacası kendisi, oyun dünyasında beynini kızartıp şöyle güzel bir sosla yemek isteyeceğiniz kişilere biri olmaya aday. Monkey Island, Psychonauts, Brutal Legend ve Costume Quest gibi oyunlara imza atmış olan Schafer, tarihine satış rakamları olarak büyük başarılar ekleyememiş olabilir; bunun sebebi pek tabii ki piyasaya oynamıyor olması aslında. Monkey Island harici çoğu oyunu belli bir kitleye hitap etti ve şöyle diyebiliriz ki "hardcore" oyuncular tarafından beklenen ve çok da sevilen Psychonauts, yeni nesil diye adlandırılabilceğimiz kitleden pek de takdir görmemişti. Şahsen ben "Tim'den ne çıksa yerim." diyerek Costume Quest'i de çok sevdim, Spike VGA da kendisini çok sevüp en iyi indirilebilir oyun

ödüldünü verdi zaten geçtiğimiz ay. Bu oyun Schafer için de önemli bir nitelik taşıyordu; kendisinin sahibi olduğu Double Fine Productions, indirilebilir oyunlardaki geleceği görmüş olacak ki Costume Quest'i bu yolla piyasaya sürmüştü. Sonuçtan alan da memnunu, satan da... Peki, sırada ne var? Tim Schafer'in önderliğinde, Double Fine Productions imzasıyla Stacking de indirilebilir oyun olarak gelmeye hazırlanıyor. Tim'i takip eden, o eski plastik kapılı oyun biriktiren arkadaşlar bile çok sevecek, şuraya yazıyorum!

### **Yazmaya devam ediyorum!**

Matruşkalar kesinlikle oyun karakteri olmaliydi. Tim'in yapmış olması, muhteşem güzellikle bir haber haliyle. Ama bunlar öyle eve alıp stres dağıtabileceğiniz, "Ne sevimli, baksana içinden yavrusu çıkıyor." diyebileceğiniz kadar ruhsuz değiller. Zenginle fakirin, çocukların büyüklerin arasında farkın hikayesini de göreceksiniz. Karakterimiz Charlie Blackmore, Stacking'de Rusya'da ekonomik sıkıntılardan dolayı düşmüş ailesini yeniden bir araya getirmeye çalışacak. Bunu nasıl mı yapacak? Oyun boyunca çözmemiz gereken çeşitli bulmacalar var ve Charlie bunları -affedersiniz- osurmak pahasına bile olsa geçmeye yemin etmiş. Doğru duyduğunuz; karakterimizin osurmak, çığlık atmak, esnemek, dans etmek, dikkatini dağıtmak gibi birçok yeteneği kazanması mümkün. Sadece bu kadarla da sınırlı değil, Charlie'nin başka matruşkaların bedenlerine girip onların gözüyle dünyaya bakabildiği bir kabiliyeti





de bulunuyor. Bu yolla onların özel yeteneklerine bürünüp bulmacaların çözülebilceğini söyleyebiliriz. Oyunda 100'den fazla özel yeteneği bulunan matruşka var. Yani düşünün, birisinin pantolonuna işeyerek bile bulmacayı çözebileceksiniz. Bulmacaların çözülmeye yolu da tek değil; altı farklı yoldan çözebileceksiniz. Ayrıca oyun içinde yolunu gösternesi açısından ipuçları da oldukça işinize yarayacak. Oyunındaki karakterlerin sadece Rus olduklarını zannetmeyin; Charlie'nin bir gemiye atlayıp, hatta oradan da bir martinin üzerinde uzaklara açıldığı anlarda, insan olmayan matruşkalara da denk gelebileceksiniz. Stacking'in bana göre en güzel yanı, mekanların ve nesnelerin tasarımları olacak. Kibrıtlar, zeytinlerle, iskambil kağıtlarıyla yaratılmış bir gemi çok şirin değil mi? (Evet, öyle!) Ayrıca sinematiklerin de bir o kadar güzel olacağı söyleyeniyor; matruşka seti

kazandığınızda veya bir bölümü geçtiğinizde sessiz kısa filmler devreye girecek.

Stacking için henüz belirlenmiş bir satış rakamı yok fakat Costume Quest'ten edindikleri tecrübe dayanarak, satış rakamının beklenenin üzerinde olmayacağıını özellikle vurguluyorlar.

Uzun soluklu, görsel açıdan tattırmak ve detaylı hikayelerle süslenmiş oyunlarının düşük satış rakamlarından sonra, riskin gereksiz olduğunu ve indirilebilir oyundaki geleceği gördüğünü söyleyen Tim Schafer, Stacking ile indirilebilir oyun dünyasına ikinci kez ve daha güçlü giriyor. Stacking'i bu yolla daha fazla kitleye ulaştırmayı planlayan Schafer ve sahibi olduğu Double Fine Productions, 2011 yılında PlayStation Network ve Xbox Live üzerinden oyunu piyasaya sunmuş olmayı hedefliyorlar. ■ **Ayça Zaman**

## Dev Röportaj

### Janet Oracle

**B**ir yıldır geride bıraktık ve 2011'in ilk ayında bir kez daha karıncızdayız. Umyorumuz ki 2010, hepiniz için oyun dolu bir yıl olmuştur. 2011'in aynı şekilde olmasını diliyoruz ama bakalım 2011 yılı oyun dünyası ve oyuncular için neler getirecek. İşte bu sorunun cevabını almış oyun dünyasının en popüler falcısı Janet Oracle ile bir röportaj gerçekleştirdik.

**LEVEL:** Janet Hanım merhaba. Acaba oyun dünyasını 2011 yılında neler bekliyor?

**Janet Oracle:** Öncelikle hoş geldiniz. 2011 yılı için oyuncuların yıldız haritmasını çıkardım ve dünya basınında ilk olarak sizinle paylaşıyorum. İsterseniz önce genel olarak 2011'i bir değerlendirelim. Efendim, öncelikle 2011 yılı oyuncular için pek çok sürprize gebe. Bu sürprizlerin büyük kısmı, oyuncuların beklemedikleri yerlerden gelecek. Örneğin; FPS mi seviyorsunuz? Bu yıl bir spor oyunu sizin alabilir. Strateji hayranları platform oyunlarının başından kalkamayabilirler. Güneşteki patlamalar oyun dünyasını yakından etkileyecektir. Bu nedenle bu tip beklenmedik sürprizlere hazırlıklı olmakta fayda var.

**L:** İlginç. Peki bu ay LEVEL tayfasına sorulan bir soru var. "2011 yılında bomba bir sürpriz bekliyor musunuz?" şeklinde. LEVEL yazarları bu soruyu cevapladı ama siz bu konuda ne dersiniz?

**JO:** 2011 yılı oyuncular için olduğu kadar oyunlar açısından da çok sürprizli gelecek. Bağımsız oyuncuların yükselişine tanık olmak mümkün. Bu yıl iki tane bomba oyun göğüm. Bunlardan biri zaten beklenen bir oyun olacak. Büyük ses getirmesi beklenen bir oyun, bu konudaki beklenileri karşılayacak. Fakat ikinci oyun bek-

lenmedik bir şekilde ortaya çıkacak ve tüm otoriteleri şartıracak. Bu oyunun özellikle online özellikleri olması çok büyük ihtimal.

**L:** Peki oyun türlerine göre değerlendirdiğinizde 2011'de bizleri neler bekliyor. Bu bombayı patlatacak oyuncular hangi türlerde ait olacaklar acaba?

**JO:** Bu iki oyundan biri MMO olabilir. Diğeriyse puzzle türünde olabilir. Bu yıl FPS'ler beklendiği kadar başarılı olmayacağı. Bir iki güzel oyun dışında FPS seven oyuncuları tatmin edecek bir oyunu rafla fla göremeyeceğiz. Adventure türünden seven oyuncular için birkaç eski oyunun yeniden yapımı piyasaya çıkabilir.

**L:** Oyun firmaları için 2011 nasıl geçecek?

**JO:** Bu konuda ne yazık ki pek olumlu şeyler göremiyorum. Öncelikle çok büyük firmalardan biri, yapacağı kötü yatırımlar nedeniyle zor bir duruma düşecek, kapanması bile mümkün ama benim tahminim, firmanın bu yili atlatacağı yönünde. Fakat Nisan ayında büyük sorunlar başlayacak olan bu firmanın 2012'yi atlaması zor görüneniyor.

**L:** Peki 2011 yılında oyuncular hangi oyun cihazlarını almalıdır? Hangileri için daha iyi oyuncular çıkacak?

**JO:** Tam olarak isim veremem ama bu yıl cihazlardan yana pek sıkıntılı olmayacağı gibi. Tüm konsollar için iyi bir yıl olmasını bekliyorum. Fakat PC oyuncuları biraz hayal kırıklığına uğrayabilir. Bekledikleri oyuncular gecikebilir, sevdikleri oyuncuların devamları beklenilerini karşılayamayabilir. 2011, özellikle mobil oyun cihazları için iyi bir yıl olacak. Akıllı telefonlarda çıkacak yeni oyular ve

popüler oyunların özel hazırlanmış mobil sürümleri bu yıl oyuncuları mutlu edebilir.

**L:** Son olarak oyuncuların burçlarına göre bir şeyle söylemek mümkün mü? Hangi burçtan oyuncular için 2011 daha iyi geçecek?

**JO:** 2011, oyuncular açısından özellikle toprak grubu burçları için iyi bir yıl olacak. Bekledikleri oyuncuları bulabilecekler, yeni çıkan oyuncular istedikleri gibi olacak. Su grubu, 2010 yılının zaten güzel geçirmiştir. Biraz düşüş olsa da yine su grubu burçlarından olan oyuncular 2011'de de keyifli zaman geçirebilecekler. Ateş grubu, 2011'de biraz sabırsız olabilir. Bu nedenle iyi oyuncular gecikirse sabırsızlık edip paralarını piyasadaki kötü oyunlara çarpar edebilirler. Ateş grubu burcundan olan oyuncular sabırlı olmalıdır. Son olarak hava grubu burçlarından olan oyuncular için bu yıl özellikle puzzle türü oyuncuları tavsiye ediyorum. Seçecekleri oyuncular içerisinde bulmaca ögele ri olursa daha çok hoşlarına gidecek.

**L:** Burç gruplarının ne olduğunu bilmiyoruz ama internetten bakarız artık :)

**JO:** Bir zahmet...



Yangından kurtulmak için bir çıkış yolu bulmanız gerekiyor. Bu yolu da yanmayan yerler çiziyor.

Karakterlerimiz, oyun onların yolunu ayırmadığı sürece birlikte hareket edecek ve engelleri birlikte aşmaya çalışacak.

Bulunduğunuz ortamda duruma göre, etraftaki nesneler de tepki verecek. Mese-la bu yanına dayanamayan, evin bir köşesine takılı olan bu cisim yere inmiş.

**Yapım** Naughty Dog Software **Dağıtım** SCE Tür **Aksiyon Platform** PS3

**Çıkış Tarihi** 1 Kasım 2011 **Web** [www.naughtydog.com](http://www.naughtydog.com)

## Uncharted 3: Drake's Deception

Çölün altındaki sırr

**U**ncharted 2'yi herkes oynamak istediler. Fırat bile, o yoğunluğunda oyuncunun peşinden koştu. "Oğlum yollasana oyunu ya!" dedi dedi. Ben ise yollamadım. Geri vermek istemedim. Oynamasam bile ondan ayrı düşme düşüncesine katlanmadım. Uncharted 2'yi ona geri vermedim. "Muhabbeyle görüş." dedi, yılmadım. Biliyordum ki devamı gelecekti; biliyordum ki yanında üçüncü bir kardeş eklebilecektim. Hepsini bunun içindi, evet! Uncharted 2 yalnız kalmasın diyeymi. Bu oyun beni delirliği veya üçüncü oyuncunun ismini duyduğumda yere düşmemle alakası yoktu. Uncharted'ım, bekle, sana çok yakışıklı bir kardeş daha geliyor...

### Love me do

Nathan Drake'ı seviyoruz. Onu canlandıran Nolan North, 15 yıllık kariyerindeki en iyi iş olarak gösteriyor Drake'ı. Emek verilerek oluşturulmuş bir karakter Nathan Drake. Yeni oyunda da Nathan başrolde ve yine arkadaşı Victor Sullivan, ona yardım ediyor. Üstelik bu defa daha da etkin bir rol oynuyor. Sanıyorum ki oyuna bir tane da dişi karakter eklenenecek fakat onun kim olduğu konusunda henüz elimizde bir bilgi yok. (Tanıdığımız birisi çıkabilir.)

Drake ve Sullivan'ın hazine peşinde koştuğunu bilirisiniz. Nerede antik ve değerli bir şey varsa, Drake onu bulmaya çalışır. Bu defa kumlar altında, Rub al-Khali çölünün altındaki kayıp bir şehri bulmak üzere harekete geçiriyor. "Atlantis of the Sands" olarak geçen bu şehir elbette ki Drake ve arkadaşının yanında,

başkalarının da ilgisini çekiyor ve kısa sürede onlar da bu büyük hazinenin peşine düşüyor.

### Fransa'nın kalbi

Eğer fragmanı izlediyseniz (izlemediyseniz LEVEL DVD'ye göz atın hemen.) fark etmiş olacaksınız ki Nathan soluğu direkt olarak çölde alıyor. Bu yanlış. Çöl ve çölün altında yer aldığı düşünülen şehir, ulaşacağınız son nokta. Bundan önce Drake ve Sullivan ipuçlarını izlemek üzere birçok farklı mekanı geziyor ve başlangıcı da Fransa'da yapıyorlar.

Öğreniyoruz ki Drake'in büyük büyük dedeleri zamanında Atlantis of the Sands'ı aramaya girişmiş ve çeşitli bilgilere ulaşmış. Fransa'daki bu büyük evi gezmeye gidiyor Drake ve kısa süre sonra Drake'in düşmanları da buraya geliyor. Ellerinde benzin bidonları, ahşap binayı yakmak için evi turlamaya başlıyorlar ve ilk ateş parçası benzinin buluştuğunda işler karışıyor. Koca ev yanmaya başlıyor ve Drake ve Sullivan da buradan kaçmak için düşmanın çatışmasına giriyor.

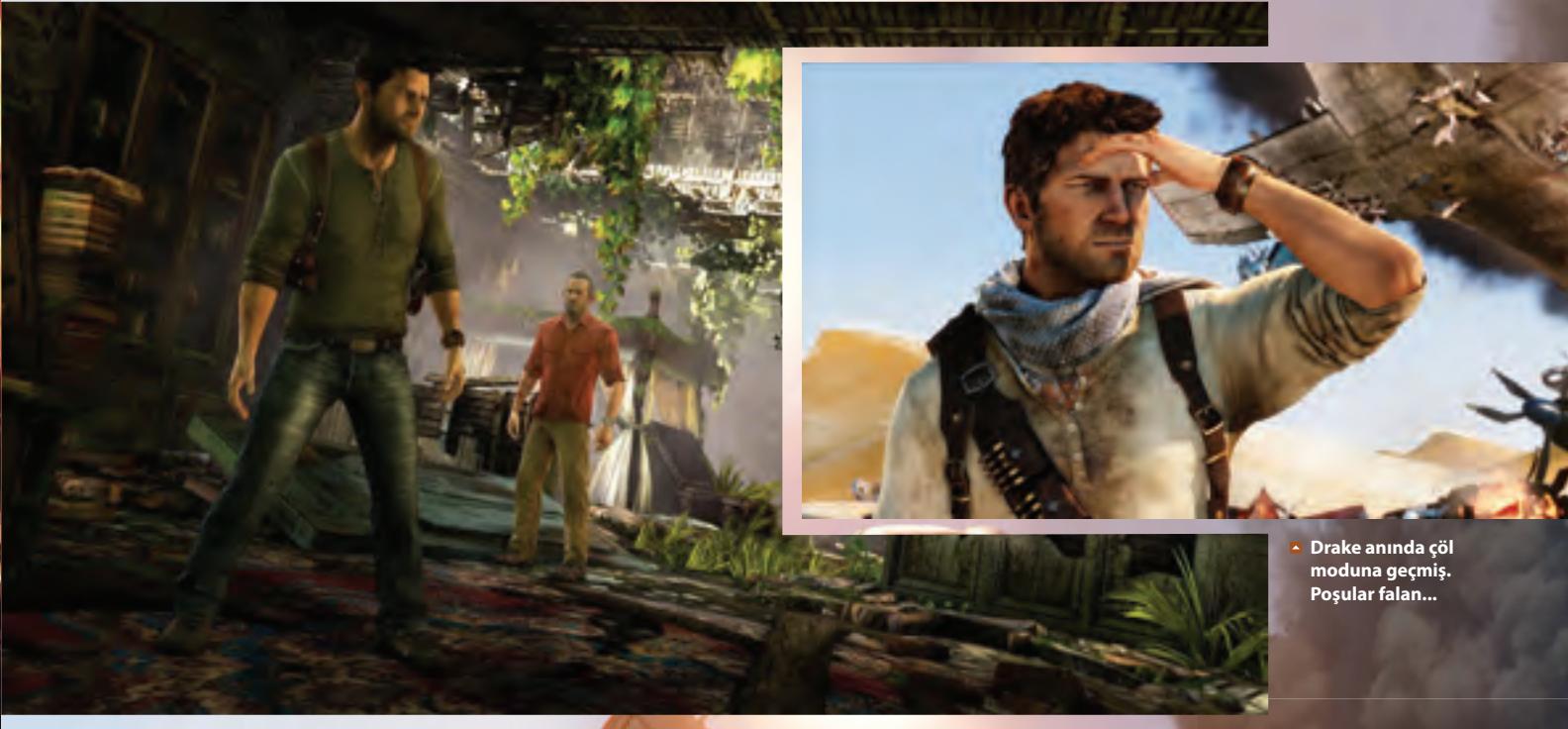
Düşünün ki koskoca bir ev yanıyor ve bir de üstüne, kurşunlar vizildiyor. Hoş bir manzara değil. Drake ve Sullivan ortaklaşa kararlar alarak buradan kaçmalılar yoksa tüm ev başlarına yıklacak! Önce aşağı yöneliyorlar fakat takım elbiseli mafiyatik ağabeylerimiz buradaki çıkış kapısını alevlere teslim ediyor. Dolayısıyla ne yapmalı, yukarı çıkmalı. Zaten zemin kat çok kısa bir sürede tamamıyla alevlere teslim oluyor... Yukarı çıkarken düşmanlarla

çatışmanın ötesinde, eve ve getirdiği engellerle çatışıyor ikili. Ahşaplar kırılıyor, alevler bağırmıyor. Bir yerde Drake'in ayağı bir yere sıkışıyor ve Sullivan onu, oradan kurtarmaya çalışırken Drake düşmanlarına karşı savaş veriyor. Burada da anlaşmalı oyuncunun yeni oyunda nasıl yer ettiğine tanıklık etmiş oluyoruz. Bir başka yerde de ikili kocaman bir kapiyı omuzlayarak açmaya çalışıyor. (Üçgen tuşuna art arda bastığımızı gözlemediğim.)

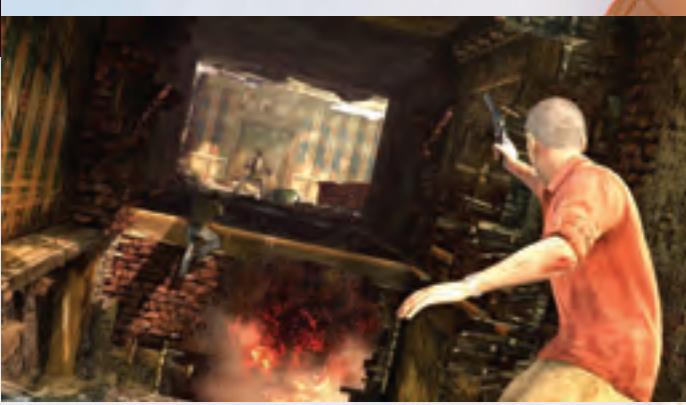
Drake'in özellikle yakın dövüşte yeni hareketlere kavuşacağını duymuşuk ve onları da gözleme imkanına kavuşuk. Gösterilen yeni hareketimiz, yüksek bir yerden, aşağıda bizi fark etmemiş olan bir düşmanın tepesine atlamak. Batman veya türevi süper kahramanlar da düşmanlarının tepesine biniyordu ama Drake'in formülü daha gerçek; o beden ağırlığını direkt olarak düşmanın üzerine bırakıyor ve düşmanını bir yastık olarak kullanıyor.

### İz bırakılan anlar

Yine çok etkileyici bir senaryo ve oynanışla geliyor Uncharted. Bir önceki oyuncunun aynısını yapalar bile beğenecemizi düşünürken, bir de bunların geliştirileceğini bilmek gerçekten heyecan verici. Her türlü ayrıntıya karşın vurusun hissiyatının hala geliştirilmemiş olması beni üzüyor. Eminim ki oyuncun final versiyonunda yine vurulduğunda tepki vermeyen düşmanlarla karşılaşacağız. O kadar da olsun diyorum ve oyuncun çıkışını şimdiden sabırsızlıkla beklemeye başlıyorum, başladım. ■ Tuna Şentuna



► Drake anında göl  
moduna geçmiş.  
Poşular falan...



## SSX: Black Ops

Oyunun cittidetinden ve dönüştüğü şeyden rahatsız olan oyuncular, yeni oyuna Deadly Descents yerine Call of Duty'nin takımı Black Ops'u uygun bulmuş durumda –ki onlara hak vermemek mümkün değil. Diğer takımından birkaç tane makineli tıfek de oyuna eklerlerse zaten, olacağı odur...

**Yapım EA Canada Dağıtım EA Tür Spor Platform PS3, Xbox 360  
Çıkış Tarihi 2011 Web [www.ea.com/ssx](http://www.ea.com/ssx)**

# SSX: Deadly Descents

Snowboard mevsimi açılmıştır

**Y**azın terlenir, denize girilir. Kışın ise ışınlar ve daha soğuğa, bir dağın tepesine gidilip kayılır. Kayak mı yaparsanız, Snowboard mu, orası beni ilgilendirmez ama kış aylarını tek anlamlı yapan şey dağa kaymaya gitmekti bana sorarsanız. Yoksa yağmur, çamur, çekilecek şeyler değil. Kat kat giyiniyorsun, içeri giriyorsun sıcak basıyor, dışarı çıkyorsun rüzgar suratına çarpıyor, çekilecek dert değil. Bu nedenle hepiniz tavsiyem bir şekilde bu spor dallarından bir tanesine merak salmanız. O bembeyaz, sessiz dağlara çıkış yapavaşça aşağı kaymaya başladığınızda aldiğiniz keyfi bir kez yaşadıktan sonra bağımlısı olacağınız garanti verebilirim.

Bu sporlarda ustalaştıktan sonra ise bambaşka bir boyut geliyor olaya. Daha hızlı kaymaya, daha değişik şeyler yapmaya başlıyorsunuz. Başlarda, "Aman orada tümsek var, hiç o taraftan gitmeye yem." derken, zaman geçtikçe o tümsekten atlama için çaba sarf etmeye ve tümseği kaçırığınız bir inişi, boş yapılan bir tur olarak adlandırmaya başlıyorsunuz. Koskocaman rampadan atlayıp kafa üstü çakılmak bile, sizi zaferle taşıyan bir basamak olarak gelmeye başlıyor ve atlayıdı bir

kez başarıyla tamamladığınızda da dünyayı kurtarmış gibi hissediyorunuz.

Bunları oyular uyarlamak mümkün mü peki? Elbette ki mümkün. Geçmiş SSX oyunlarının başına oturtun birini, bırakın gamepad'ı, bakalım ne yapıyor? Dağdan aşağı inmeyi başarırsa, madalyayı hak eder. Aynı kişiyi birkaç gün sonra görün bir de... Oyundaki tüm hareketleri birbir sıralayacak ve gelecek vaat eden bir oyuncu olduğunu gösterecektir size. Gerçek hayatın da oyuncun da kuralı böyledir, itirazınız olmasın.

### Bayır aşağı

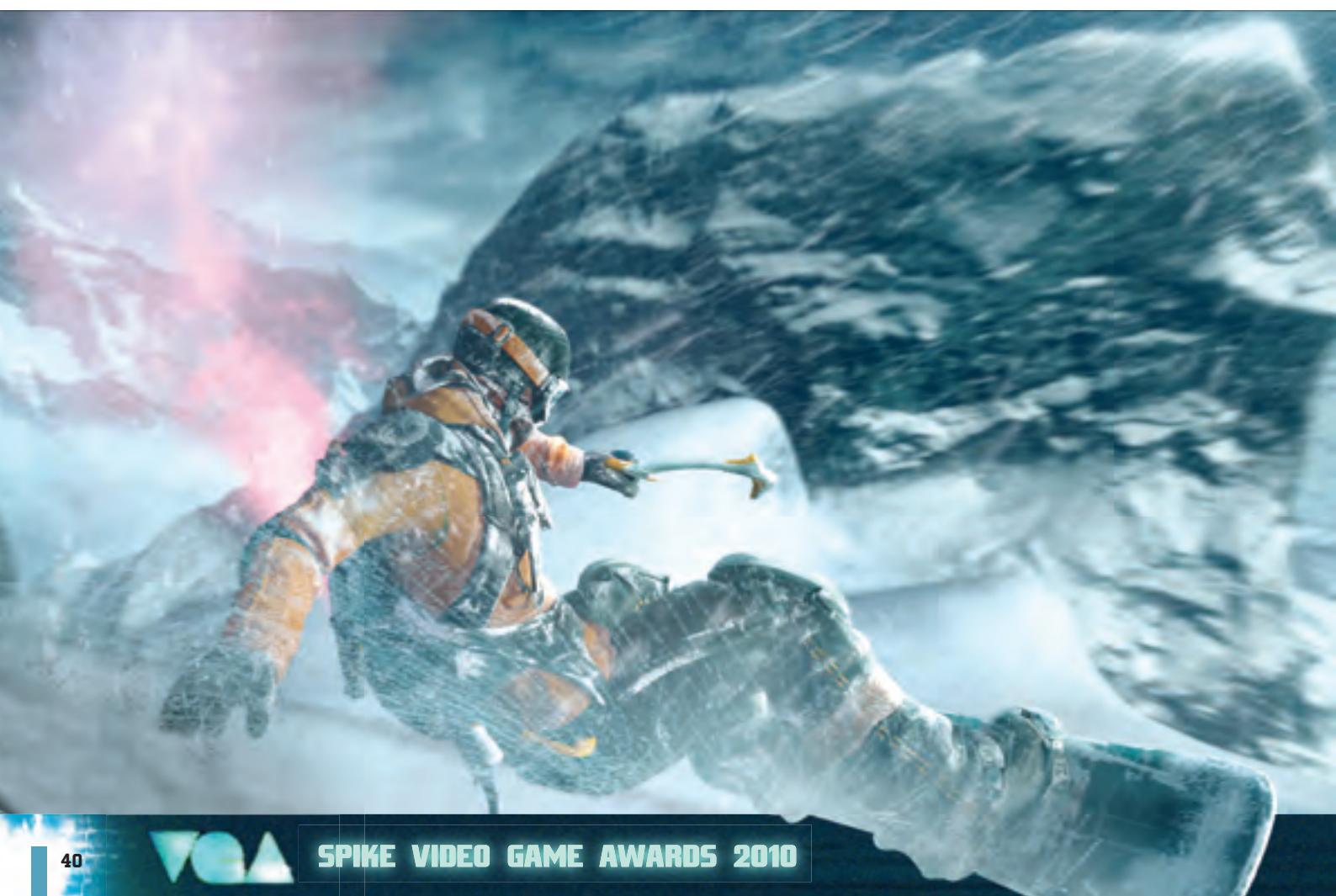
Eski SSX oyunlarında daha çok puan peşinde koşup daha eğlenceli bir portre çiziyorduk. Yeni oyunumuz Deadly Descents'te ise biraz önce bahsettiğim gelişime daha çok ihtiyacımız olacak çünkü bu defa ortada bir hayatı kalma mücadeleleri var. Nasıl bir mücadele, anlatayım.

VGA 2011'de gördüğümüz fragmanda kahramanımız, dondurucu soğukta ve tipide bir dağın tepesine bırakılıyor ve snowboard'ıyla kaymaya başlıyor. Amacı puan toplamak veya rakiplerine karşı mücadele vermek değil; o sadece dağdan inmeye çalışıyor ve bunu pek başarıyor gibi de gözüküyor.

Yeni oyunumuz daha ciddi, daha karanlık bir oyun.

Tansiyon Ölçer

**NORMAL**





Board'umuzu elimizde tutup etrafımızda döndürebildiğimiz, havada otuz tane hareket yaptığımız günler geride kalıyor gibi. Bu ciddiyet bazı SSX fanatiklerini çoktan rahatsız etti bile fakat sadece bir fragmandan endişelenmeye gerek olduğunu sanmıyorum. EA'den gelen açıklamaya göre hayatı kalmak ve dağdan aşağı bir şekilde inmek birincil görevimiz olacak. Bunu yapmaya çalışırken stil sahibi olduğumuzu göstermekse ikincil işimiz olarak listemizde yer alacak.

#### Takım dediğin böyle olur

Aslında tek başımıza değiliz. Hayatta kalmaya çalışıyoruz ama bir takım olarak. Amacımız hayatta kalmaya çalışırken stil sahibi olmak ve kimsenin kaymaya cesaret edemediği yerlerden başarıyla kaymak. (En sonunda bu tanımın sonuna, "Bunu yaparken silahlı adamlara ve uzaylılara karşı mücadele etmek." diye bir şeyler eklenene diye korkmuyor değilim...) Eğer diğer takımlardan önce bunu başarısınız, dünyanın en tehlikeli yerlerinden kayma başarısını da elde etmiş oluyorsunuz.

Tabii işin içinde tehlike olduğu için Kartalkaya'ya veya Bansko'ya gitmiyorsunuz. El dejmemiş dağlardan inmek zorunda kalacaksınız. EA örnek olarak Himalayaları örnek gösteriyor. Burada o kadar az hava bulunuyor ki bayılmamak için hızla zirveden aşağı inmek gerekiyor. Ya da Antartika... Burası da o kadar soğuk ki gölgelerde -50 derece gözlemlenebiliyor ve en küçük bir güneş ışığı bile kurtuluş umudu olabiliyor.

Bu tip korkunç ifadeler oyuna nasıl yansıyacak ve



durumu ne kadar ciddiye götürecek, bunu ancak zaman içerisinde görebileceğiz fakat iş abartılı bir yöne saparsa, can sıkabilir.

#### Çizgiden gerçeğe

İşlerin her türlü daha gerçekçi olması grafiklere de yansıyor elbette. Artık karakterler, dağların görünüşü

#### EA'den gelen açıklamaya göre hayatı kalmak ve dağdan aşağı bir şekilde inmek birincil görevimiz olacak

ve diğer tüm detaylar daha da gerçeğe yakın olacak. Bu eminim ki bazlıklarımızın hoşuna gidecek lakin herhangi bir dağa kaymaya gittiyseniz, burada dinozor sırtı desenli berelere sahip olan, pembe pantolonlarla, bembeyaz gözlüklerle kayan insanlara rastlamışsınızdır. (Bende de saray soytarlarının şapkalarına benzer bir bere var misal.) Yani olayın kendisi bu kadar ciddi değil, biz niye bu kadar ciddi oluyoruz, onu anlamadım. Yine de beklemekte fayda var. Belki de oyunu o kadar çok beğeniriz ki, "Eski SSX'ler de böyle olsaymış..." deriz. Demeyiz değil mi? Ben de öyle düşünüyordum... ■ Tuna Şentuna

#### Snowboard'la Yapabilecek Üç Şey



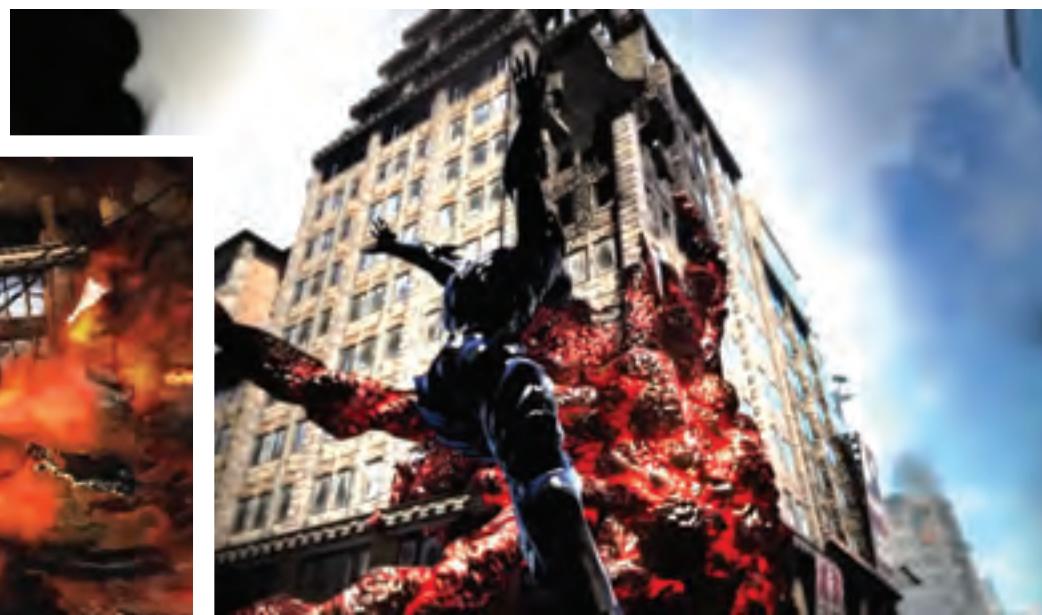
■ Kayakçılarla karşılaşabilirsiniz! Zaten pek bir şey yapmanız gerekliliğiniz yok; snowboard ile kayakken onları zaten münakaşa gireceksiniz öyle ya da böyle. Kayakçılar, kayak stilleri yüzünden board'cularla pek anlaşmıyor.



■ Rampadan atlayabilirsiniz! Burada dikkat etmeniz gereken tek şey, cesaretinizi kaybetmemek. Rampanın ucuna kadar geldikten sonra hafifçe ziplamak ve havada kontrolünüzü kaybetmemek sizin başarıya götürür.



■ Yaz aylarında board'unuzu çöle taşımak! Bunu ben yapmadım ama gördüğüm kadarıyla çok zevkli gözüküyor. İnce kum kar etkisi yapıyor ve board'unuzla, çizilmesi pahasına eğlenebilirsiniz.



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

## Prototype 2

Yeni kahraman, aynı uzayı

**O** lacağı biliyorum ben. inFamous 2 piyasaya çıkalacak, birkaç gün sonra da Prototype 2... Sonra diyeceğim ki, "Bu iki oyunu da ben incelemek istiyorum," kolaysa zevk al bu oyunlardan. Aynı anda, birbirine çok benzeyen iki oyunu oynamak o kadar üzüyor ki beni. İkisinden de tam olarak tat alamıyorum ve bir oyun diğerinden iyiyse, diğerinden kötü olan oyunun yüzüne bir daha kesinlikle bakışım gelmiyor.

Kahinlik yapmış olacağım belki ama Prototype 2 bence ilk oyundan çok da farklı olmayacak. İlk oyuna 7 puan verdiysek, buna 9 puan vereceğimizi sanmıyorum. Bunu da bu kadar rahatça söyleyorum çünkü eğer yanılıyorsam, iyi bir oyuna kavuşmuş olmanın keyifle çok rahatlayacağım ve "Amma da büyük konuşmuşum" diyip oyunuma döneceğim.

### Kırmızı bölge

Alex Mercer'ın hikayesini hatırlarsınız. Şehri istila eden uzayı virüsten etkilenen ve garip güçler kazanan bir

### Seni Yaratani Öldür

Oyunun internet sitesine ulaşmanızı öneririm çünkü yeni yayımlanan her şey burada yayımlanacak. Site şu anda öyle bir aşamada ki yarılmış bile diyebiliriz. Bunun nedeni, her an yeniliklerle donatılacak olması. Gözünüzü ayırmayın...

### Tansiyon Ölçer

NORMAL

gençti kendisi. İşte bu Alex, yeni oyunda da yer alıyor fakat artık onu kontrol etmiyoruz. Alex Mercer kahramanımız değil, aksine düşmanımız. Peki biz kimiz...

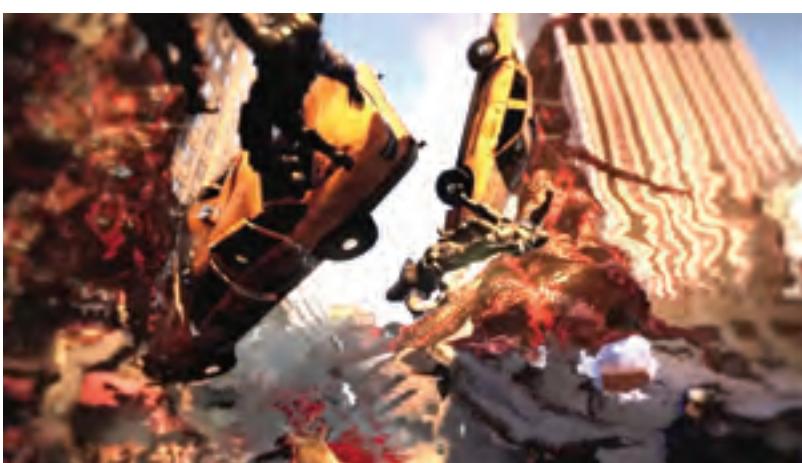
Çavuş James Allen adımız. Şehir birbirine girdiğinde o uzaktaydı, ailesi yakında. Kendisine değil, belaya... Ailesinin tamamını kaybetti James ama yılmadı. Kırmızı bölgeye, uzayı virüsün en etkin olduğu bölgeye girmek için gayret etti. Binbir tane yaratık öldürdü ve bunları yaparken aslında kendi ölümünü istiyordu. Ne var ki ölümediği hergün onu intikam hırsıyla daha da güçlendirdi ve her şeyi başlatana, Alex Mercer'a meydan okumaya karar verdi.

Her ne kadar birçok silahı kullanma konusunda iyi olsa da James Allen'in mutasyona uğramış bir insana, Alex Mercer'a karşı hiçbir şansı yoktu. İşte bu yüzden o da Alex'in güçlerinden elde etmeye karar verdi ve o da dönüştü; Alex kadar korkunç güçlere sahip olan bir yarın insan oldu...

### Daha büyük yaratıklar, daha büyük silahlar

Alex Mercer'in güçleri fena sayılmazdı. Gördüğümüz kadarıyla James Allen'inkiler çok daha iyi olacak. James, öncelikle, daha büyük silahlar kullanabiliyor. Fragmanda, insanların taşıyamayacağı kadar büyük bir mitralyözu kolaylıkla kaldırılmış, kurşunları yolluyordu hedefine. Silahların yanında, virüsten kazandığı güçler de çok iyi gözüküyor. Birçok aracı aynı anda kaldırıp atabiliyor, tankları çekip fırlatıyor ve daha çok düşmanına, daha kolay hasar verebileceği birçok hareketi bulunuyor. Tabii düşmanları da bununla orantılı olarak güçlenmiş. İlk oyundakinden çok daha büyük yaratıklar bekliyor bu defa bizi. (Apartman boyutunda olanlardan bahsediyorum.) James'in bu yaratıklara karşı da büyük güçleri olacağından eminiz fakat.

Oyun hakkında 2011'in bahar aylarına kadar yeni bilgilere ulaşacağımızı tahmin etmiyoruz. O yüzden LEVEL DVD'sinde yer alan fragmanı iycine izleyin ve ezberlein. Gelecek ay sınav var. ■ **Tuna Şentuna**





Tansiyon Ölçer

**YÜKSEK**



**Yapım** Rocksteady Studios **Dağıtım** Warner Bros. Interactive **Tür** Aksiyon Platform PC, PS3, Xbox 360  
**Cıkış Tarihi** 2011'in üçüncü çeyreği **Web** [www.batmanarkhamcity.com](http://www.batmanarkhamcity.com)

## Batman: Arkham City

Her şeyinizi bilen bir adama karşı

**K**ötüsüyle, iyisiyle, yepyeni bir Batman oyunu... Daha önce fragmanını izledik, beğendik. Yeni fragmanını da izledik, onu da beğendik. Peki Doctor Hugo Strange'i sevdik mi? Bu konuda bir anket yapabiliriz...

Bir önceki oyunun beş katı büyülüğünde olması beklenen yeni Batman'de suçluların özgürlüğünü ilan ettiği bir bölgede savaşacağımızı hatırlarsınız. Yeni edindiğimiz bilgilerden yola çıkarak da sadece suçlularla değil, askerlerle de uğraşacağımızı görüyoruz. Bunun nedeni de Batman'ın en bela düşmanlarından biri olan Dr. Hugo Strange.

Bildiğiniz gibi Hugo Strange, Batman'ın tüm sırlarını da bilen önemli bir karakter. Yani o maskenin altında Bruce Wayne'ın olduğunu biliyor. Bunun oyuna nasıl bir etkisi olacağını çok anlayamadım açıkçası çünkü oyunda olan, oyunda kılıyor; çizgi-roman serisi değil ki bu. Yine

de senaryoyu daha eğlenceli hale getireceğinden de kuşkusum yok. (Kendi kendime yanıt verdim.)

Hugo Strange yarattığı serumla birçok askeri kendi tarafına çekceceği gibi elindeki bilgiyle de zengin ve azılı suçluların da ilgi odağı olacak. En çok parayı verene Batman'ın kimliğini söyleyecektir kendisi ama buna izin veremeyiz.

En az ilk oyun kadar ve belki de ondan da kaliteli olmasını beklediğimiz Arkham City için gün saymaya başlayamayız belki fakat listemizde güzel bir yeri olacaktır. Beklemede kalın. ■ **Tuna Şentuna**

**Yapım** BioWare **Dağıtım** EA **Tür** RPG Platform PC, PS3, Xbox 360  
**Cıkış Tarihi** 2011'in dördüncü çeyreği **Web** [masseffect.bioware.com](http://masseffect.bioware.com)

## Mass Effect 3

Mavi gezegen

**G**eçtiğimiz aylarda EA'nın karma bir fragmanının içerisinde karelerine rastladığımız isimsiz oyuncunun aslında Mass Effect 3 olduğu kesinlik kazandı. Evet, Mass Effect 3 son derece gerçek ve gelecek yıl, tam bu zamanlar aramızda olacak.

Galakside dönüp dolanacağımız üçüncü Mass Effect'te amacımız dünyayı kurtarmak. Dünya, Reaper'ların istilası altında ve onu kurtarmak da Komutan Shepard'a kılıyor. İstila konusunu hafife almanızı istemiyorum ve ne demek istediğimi oyuncunun fragmanına bakarak daha da iyi anlayabilirsiniz.

Devasa robotlardan ve milyonlarca uzay gemisinden bahsetmektediyim. Dünyayı istiladan kurtarmak için Komutan Shepard'ın birçok uzay ırkıyla anlaşıması gerekiyor ve bu da sürekli dil dökeceğimiz anlamına geliyor. (İngilizce kursuna başlamak için bir bahane arıysanız, bahanenizi buldunuz.)

Tek kişilik oyuncunun yanında, Mass Effect 3'le birlikte multiplayer oyun tiplerinin de ilk defa görüleceği söylülmekte. İnsanlarla Collector ordusunun karşı karşıya geleceği ve oyuncuların

Tansiyon Ölçer

**YÜKSEK**

bu iki tarafın rolünü üstleneceği düşünülmekte fakat bu konuda ne bir açıklama var, ne de bir ipucu. Yine de her oyunda multiplayer olanaklarının bulunduğu şu günlerde hiç de mantıksız gelmiyor bu söylentiler.

İlk iki oyunu oynamış olan herkesin sabırsızlıkla beklediği bu oyunda sizin de gözünüz varsa, mutlaka önceki oyunları oynayın; yoksa hikayedan ve olan bitenden çok uzak kalırsınız, oyundan da bir şey anlamazsınız. Simdiden uyarıyorum. ■ **Tuna Şentuna**



## Yetişkinler İçin

Lara'nın adadaki hayatı kalma savaşında, bütün görüntüler olabildiğinde acı verici ve gerçekçi olacak. Oyun Mature (Yetişkin) igerik uyarısını da hak ediyor ve Amerika sınırları içinde serinin +17 uyarısıyla piyasaya sürülen ilk oyunu olacak.

**Yapım** Crystal Dynamics **Dağıtım** Eidos - Square Enix **Tür** Aksiyon  
**Platform** PC, PS3, Xbox 360 **Çıkış Tarihi** 2011 **Web** [www.tomraider.com](http://www.tomraider.com)

# Tomb Raider

Dostluklar biter mi?

**E**skiden iyi dosttuk onunla. Daha düşük kalitedeki, daha amatör bir hayatı karşılaşmıştık işte. Önce tanıdığım bütün erkeklerin yakın arkadaşı olmuştu; herkes ondan söz eder haldeydi. Uzaktan gördüğüm hatırlıyorum bundan 14 - 15 yıl önce; neden hepsinin benimle değil, onunla vakit geçirdiklerini anlamam birkaç yıl önce almıştı. Onu daha çok tanıdıktan sonra her şey değişti; tanışip iyi birer dost olmadan sonra... Önce erkeklerle beraber vakit geçirdik, tanışmamıza vesile oldular. Daha sonra okul çıkışlarını bekleyip vakit geçirir olduk. Uykusuz gecelerle tanışmamda da parmağı var kendisinin. Düşününce gülüyorum şimdi; gecenin bir vakti o örgü kuyruğunu savura savura oradan oraya giderdi; ben takip etmekte zorlanırdım. Hikayelerin, mezarlарın, gizli kalmış tarihin peşinde koşmaya nasıl da meraklıydı! Bu kadar güzelken niye bu kadar tehlikeyi seviyordu ki? Hayır, yani Princess Peach gibi şatoda onu kurtaracak adamı beklemesi gerekmiyordu ama o silahlara, zorlu yollara iten neydi onu? O uzun gecelerde çözmemiz gereken bulmacaları beraber çözmeye çalışırken bir yandan bunları düşündüm hep. Ailesi Eidos Interactive

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

ve Core Design sayesinde yıllarca dünyayı da gezdik, unutulmaz maceralara yelken açtık. Yıl 2003; hiç unutmuyorum, o Paris gezisinde aramızda bir şeyler çatırdamaya başladı. Eski gibi olmadı hiçbir şey... Ailesinin kötü dönemler geçirdiğini biliyordum; Lara'yı etkiledi o yıllarda. Sonra bir yerlere daha gitmeye karar verdik; yine olmadı. Büyüyör ve değişiyorduk. 3 yıl geçti aradan; Legend'da karşılaştık. Hem Lara'da hem de o muhteşem gezilerimize ev sahipliği yapan ailede neler değişmemiştir ki! Core Design yoktu; Crystal Dynamics'le tanıştırdı beni. Eski günleri yad etmek için yeni ailesi tarafından arkadaşlığımızın 10. yılı şerefine Anniversary'e gönderildik. Toparlanmıştı Lara; o eski günleri hiç unutmadığını gösterdi bana bu gezimizde. Ve o ilk gezilerimizin tadında bir geziye asla bir daha beraber yelken açamayacağımızı da... O gün bugündür hala eski dostlarımız arasında lafi geçtiğinde "Nasılmış?" diye sorduğum birisi oldu... Uzaktan takip ettim ama elimi uzatmadım. "Huylu huyundan hiç vazgeçmeyecek," dedim her fotoğrafını gördüğümde. Bu yaz sonunda gördüm en son; Guardian of the Light'taymış; tek başına olmuyor tabii ki bir yerden sonra, hak verdim ona da. Yeni arkadaşını da sevmemiş hic, laf aramızda kalsın... Ama Lara'yı tarihin tozlu sayfalarına hiç gömemedim, eski dosttuk ne de olsa...

### Peki ya efsaneler biter mi?

Sizin Lara'yla hikayeniz nasıl bilmiyorum ama Lara'nın hikayesine baktığımızda anlatılacak öyle çok şey var ki... Oyun dünyasına giriş yaptığından bu kadar popüler bir karakter olacağı tahmin edilmiş miydi bilinemez fakat oyun dünyasına giriş yapan karakterler arasında onu unutulmayacaklar listesine sokan çokça faktör var. Aklınızda bir oyunu tek başına çekip çevirecek ilk kadın karakter olması mı geliyor? Yoksa seksapeli mi? Hayır, maalesef bu kadar basit değil. Siğ sularda yüzüp hayatını fethedilmiş topraklarda geçirecek zihniyette hiç olmadığı Lara. Bilinmeyecek olan merakı, keşfetme arzusu, tarihi ve gizli kalmış eserlere olan tutkusunu maceradan maceraya sürükledi. Tamam, dolgun dudakları ve kıvrımlı hatları aklınızda kalan tek şey olabilir. Ama kararlı ve mücadeleci bakışı, o kıvrımlı vücudundaki kaslı bacakları gerçek Lara'yı gösteriyor ►





## İnteraktif

### Lara

Lara'nın kabiliyetleri ve vücutunun gelişimine göre alabileceğî görevler olacak. Etrafta bulunan her şey onun yolunu bulması, bulmacaları çözmesi ve dolayısıyla da hayatı kalması için büyük önem taşıyor.

► bize. Bir oyun karakterinden çok fazlasıydı; zaman içinde o da gücünü kaybetti, sevdiklerinden istemeden de olsa uzaklaştı. Dönüp bakmadınız belki de zaman içinde, siz de büyümekle meşguldünüz. Lara da hepimizin geçtiği zorlu zamanlardan geçti bir nevi. Bir karakterin de hayatı kolay olmuyor ama Lara bitmedi, ölmeli değildi. Can sıkıcı dönemler geçirse de yeniden güçlenecek. Kanında var bu, kendini kanıtlamak için bizimle ve bunu da kendi seçtiği yoldan - başkasının ona direttiği yollara başvurmadan yapmaya hazırlanıyor!

### Bildiğimiz her şeyi unutmak?

Ailesi onu yepeni bir macera hazırlıyor şimdilerde. "Bildiğiniz bütün her şeyi unutun," diyorlar. Bu kadar geçmiş'i unutma düşüncesi adamın tüylerini diken diken ediyor. Geçmiş'i unuttuk diyelim, peki o güçlü, bütün dünyaya kafa tutan Lara? Lara da küllerinden doğacak gibi görünüyor. 21 yaşında, ebeveynlerinin parasının kendisini gram değiştiremediği, en çok da onlara karşı savaşmış bir Lara bizi bekliyor. 'Croft' soyadı saygıyı hak etse de, o Lara'ya saygı duyulması için çabalıyor. Saygın Cambridge Üniversitesi'ne gitmeyip, gerçek hayatı tanımak için daha az bilinen bir okulu bitiriyor. İçinde gittikçe büyüyen gizemi ve tarihi çözme arzusu, onu ailesinin asla izin vermeyeceği bir hayatı itiyor ve biz de onu mezuniyeti sonrasında en deneyimsiz haliyle kendisini Japonya'da buluyoruz. Deneyimsiz ve silah teknolojisinden bilhaber... Lara bu kez bir hayatı kalma mücadeleşinin içinde. Eski Royal - Marine komandosu Kapitan Conrad Roth ile beraber kaybolan tarihi anıtları bulmak için Endurance isimli kurtarma teknesiyle denize



doğru açılıyor. Daha kıyıya varmadan, şiddetli bir fırtına Endurance'ı ortadan ikiye bölmeye ve Lara'nın kendi hayatıyla ilgili verdiği ilk sınav gerçekleştirmeye. Crystal Dynamics'ın üzerinde en çok çalıştığı nokta Lara'nın kişiliği. Eski pırıl pırıl teflon kıyafetleriyle, kendinden emin halleriyle bir Lara daha sunmak istemiyorlar. "Lara içimizden biri gibi, bir askılı t-shirt, bir kargo pantolon ve botuya tamamen savunmasız. Size ihtiyacı olduğunu bakişlarıyla anlatacak kadar da net olacak" diyor CD'nin baş sanat yönetmeni Brian Horton. Yaşıda sarsıntıyı çenesinin titremesinden, yüzündeki her bir mimigiden okuyabileceğen, seksapeliteşinin boyutlarını da mı merak ediyorsunuz? CD'nin buna açıklaması ise "Lara hep çekiciydi, bu kez belki istedığınız ölçülerden uzak ama ona kendinizi öyle yakın hissedeceksiniz ki, bunu düşünmenin yersiz olduğunu fark edeceksiniz." "Lara bu kez gerçekten zor durumda" diye düşünmeden kendimi alamıyorum. Devasa dalgalar, korkunç bir fırtına, bilinc kaybı... Lara'yı kendine geldiğinde iplerle tavana ters olarak asılmış bir halde görseniz ne yapardınız? Kendinden başka hiçbir şeyi yok. Kumaş parçalarına sarıp sarmalanmış; ne bir silahı, ne de eskisi gibi kendini kurtarmaya yetecek kas gücü. Sizin reflekslerinize güvenecek; bunu hiç unutmayın. Ekiple beraber sürüklendiği adada arkadaşlarını teker teker kaybederken, yardım bulma umuduyla S.O.S. direğine tırmanmaya giderken ormanda kaybolacak da... Eksi oyunlardaki gibi çotkan seçmeli silahlar yok; hayat

mücadelesinin başı çektiğini söylemişik; ok, tüfek ve silahla adada düşmana kafa tutacağiz. Adadaki kamplarda topladığı maddeleri birleştirerek başka şeyler yaratabilecek, diğer kamplara hızlı geçiş yapabilecek. CD'nin en iddialı olduğu konulardan biri de "free-aim" yani sizin kontrolünüzü bırakılan sistem. İz takip etmece fasılının biteceğini belirten CD, yeni oyunu diğerlerinden ayıran önemli bir noktanın da bu olduğunu belirtiyor. Ormandaki yardım direğini yol yordam bilmeden, harita üzerinde hiçbir işaret olmadan bulacaksınız. Yol boyunca akıttığı kana, yüzündeki yara bereye rağmen güçlenecek Lara. Oldürmeyeşen şey güçlendirirdi, değil mi? Tarihi kalıntıları bulmak ilk amaç gibi gözükse de, ilk amaç O'nun mücadelesini destek olmak. Bir Lara Croft klasiği bulmacalar da onu hayatı tutmak için çözülecek. Çözülen her bulmaca, Lara için yeni bir silah, belki bir ilaç ya da güçlenmesi için akşam yemeği olarak karşımıza çıkacak. Grafikler için söylenen pek fazla bir bilgi yok; fakat sinematik görüntülerin verilmek istenilen hissi başarıyla yansıtacağından eminler.

Lara cephesinde son bilgiler böyle. Onca geçmişimizde ilk kez Lara'nın bu kadar yardıma ihtiyacı olduğunu bilmek beni hem düşündürüyor hem de gerçekteki kavuşacağımı düşündürmek seviniyorum da. Şimdiye kadar onu bildiğimizi sanyorduk, değil mi? İçinde bulunduğu hayatı kalma mücadelesinde, şimdiden sonra o da kendisini bizimle beraber en baştan keşfetmeye hazırlanıyor. ■ Ayça Zaman



# SIMSTR

## The Sims 3 Şemsiyeleri Sahiplerini Buldu

Kuşkusuz, dünya çapında begeni film ve oyuların, bardak, t-shirt vb.

şekillerde hediyelik yan ürünlerinin çıkışması kaçınılmaz. Bu konuda The Sims de bir istisna değil. Oyunun uzun süredir logo'larını bulmak mümkün, hatta geçtiğimiz yıllarda hediyeli edilen Sims 3 havluları ve Collector's Edition ile gelen USB bellek bunların en bilinen örneklerinden. Geçtiğimiz ay ise, EA Türkiye Distribütörü Aral İthalat ve SimsTR iş birliği ile küçük bir yarışma düzenlendi. Oyundan en güzel yılbaşı görüntülerini gönderen ilk 10 kişi, Aral İthalat'tan başka hiçbir yerde bulamayacakları, The Sims 3 şemsiyeleri kazandı. Bizlere ise bu küçük yarışmadan geriye, hala forumda gösterimde bulunan birbirinden güzel, oyundan çekilmiş yılbaşı kareleri kaldı.



## SimsTR'dan Yeni Yıl Hediye...

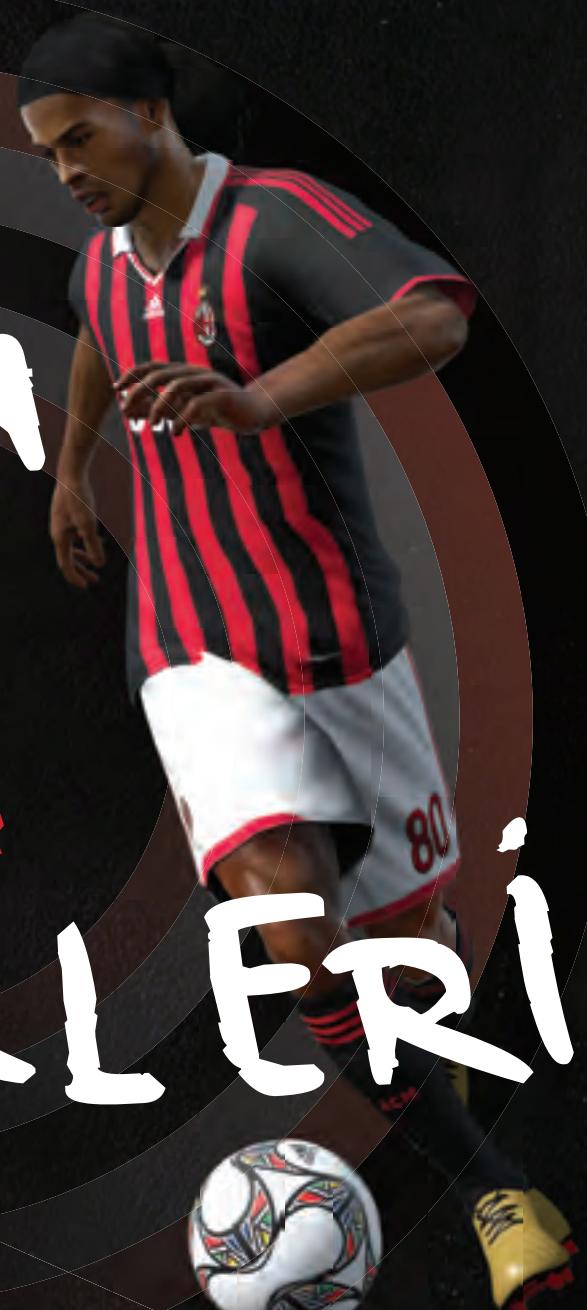
2011'e sayılı günler kala yayınlanan SimsTR yeni yıl hediyeleri, The Sims 3 için yeni yıl temasına uygun parti kıyafetleri, kişilik giyecekler, Sim'ler ve bonus bir kasaba içeriyor. Yeni eklenen paketi Late Night'in tüm imkanlarının kullanıldığı, New-Riverview Kasabası, EA'ın oyun çıktıktan sonra Riverview kasabasının zaman içinde büyümeyecek bir şehre dönüşmesini ve karakterlerinin gelecekteki hayatlarını konu alırken, oyuna eklenen yeni sim'ler ve kıyafetler çok daha göz alıcı bir oyun deneyimi yaşamana yardımcı oluyor. The Sims'te Riverview'in değişen yüzünü keşfetmek ya da güzel bir yılbaşı partisi için hala geç sayılmaz, <http://www.simstr.com/yilbasi> adresini ziyaret ederek tüm bu hediyelere ücretsiz sahip olabilirsiniz.



## Yeni Eşya Paketi Belli Oldu...

Artık The Sims'in eklenen paketi yayınlanma şeklinin, diğer hiçbir oyuna benzemediğini bilmeyen yok. Biri satışa sunulurken bir diğer

eklenen paketi başlanan The Sims serisi, bugüne kadar bir oyun için en fazla eklenen paketin sahibi. Bu eklenen paketi The Sims 2 ile birlikte, "Stuff Pack" adı verilen oyun üzerinde ciddi değişiklikler yapmadan sadece yeni eşyalar ekleyen mini paketler ile farklı bir boyut da kazanmıştır. The Sims 3 ile de devam eden bu gelenekle, yıl boyunca yeni paket beklenisi hiç kesilmemiştir. Şu anda merak konusu olan yeni eklenen paketi (Mevsimler konu alacağı en fazla tutulan söyleşti.) açıklanmamış olsa da, Şubat ayında çıkacak olan eşya paketi, The Sims 3: Outdoor Living Stuff olacak ve bahçe ile dış mekan aktivitelerine özel eşyalar içerecek.



# FIRAT'TAN FIFA TAKTIKLERİ

DEVRE ARASI KAMPI...

FIRAT AKYILDIZ

PASCAL BİZİ PS3'E GÖTÜR!

Evladım ne bağıryorsun kulagının dibinde? Sen Pascal'dan  
PS3 istedin de "Hayır" mı dedi sana? Gel Electro World  
mağazalarına, yap maşını, kap PS3'ünü... E Pascal da orada;  
senle oynamak için bekliyor. Detaylar  
<http://tinyurl.com/2v2n5Gz> adresinde... Hadi bakayım!!!

**"ÜÇ PUANLIK SİSTEMDE HER SEY OLUR"**

Evladım eğleşiyor musun sen benle? Üç puan - altı puan ne fark eder evladım? 30 puanlık sistem olsa iki maç alıp şampiyon mu olacaksın?! Üç puan da sana mı üç puan?! Yemin ediyorum kafası iyi bu çocuğun...

SÜRMELİ TÖP

Futbol oynamanın birinci koşulu şort giymektir evlat; öyle serseri gibi top oynanmaz. İkinci koşulu ise sakin olmaktır. Eğer sakin olursan dünyalar senin olur. "Hoca ben Atlas mıyım, ne yapayım dünyaları? Bel fitiği falan olur mazallah" dediğini duyar gibi oluyorum; baki-yorum dil bi' pabuç evladım; "Hocanın dediğini yap yaptığını yapma" demedim mi ben sana?! Sen beni öldürçen mi, çıldırtcan mı canım?\* Neyse, yapman gereken şey basit: Topu alınca hemen pas verme. Önce bi' al, buyur et, derdini dinle. "Topun canı vardır" derler, bildin mi? İşte bas topa o yüzden. Bir sağa dön, bir sola... Rakibin belinden (bi' damacana) su al. Bak gör, takım nasıl rahatlayacak...

\*Özcan Deniz ekolü...

# AYIN HİLESİ MAC ÖNCESİ ISINMA: KOMBIYI YAKIN.

TAC PERDE

"Hoca reklam yok" dediğini duyar gibi oluyorum.  
Haklısin evlat ama açıklayabilirim: Ben taç atışından bahsediyordum... Anladın mı? Tamam... Ben de seni seviyorum; gel bi' sarılıyım. (Nçok-nçokkk!!! -Sarılıp sırtı vurma efekti.) Öhm... Yeter bu kadar samimi- yet. Şöyle açıl bakalım bi' dokuz on beş... Hah! "Taç atışı" deyiip geçme evlat; taç, futbolun yapı taşıdır, can dostudur. (Gole kadar yolu var yemin ediyorum!) O bağlamda taç atarken dikkatli ol. X kısa taç, Daire ise uzun pas atar. Tavsiyem uzun pasa yüz verme- men yönünde... Kısa pasla -rakip adamını marke et- meden- hızlı bir şekilde X'e bas. Rakip afallayacak, pozisyon verecek; bana güven. Olmadı taçın iade...

ADAM KACIRMA

Evlat, bu eylem "kız kaçırma" dan halicedir; zor iştir. Ama bir defa (defansın arkasına) adam kaçırıldın mıydı tamamdır bu iş. "İyi de hoca eaööö" dediğini duyar gibi oluyorum; evladım önce o sakızı çıkar ağızından bi'; sonra konuş. Hah, şimd... Özellikle kanatlardan top sürerken belirli aralıklarla L1'e basman lazım ki forvetlerin defansın arkasın sarksın. Bu o kadar kritik bir hareket ki o kadar olur yani... (Kendimi çok iyi ifade ettiğimi düşünüyorum.) Demem o ki L1, hücumun vazgeçilmezidir; onu sev, koru evlat.



# Killzone 3

Visari ölünce ortalık karıştı!

**B**irbirinden iddialı oyunlarla dolu bir yılı daha geride bıraktık ve yeni yıla girerken yepenin bir oyun takvimini önmüze aldık. 2011 yılının oyunculara sunacağı en önemli meyvelerden biriyse Killzone 3 tabii ki. Sony'nin tüm konsollarını şahlandıran seri Killzone, üçüncü oyununu (Aradaki PSP denemesi Killzone: Liberation'da atlamayalım, oynamayanlara hatırlatalım.) bir kez daha bizi konsol başına kilitleyecek ve hepimize görsel bir şölen sunacak. Bu iddiayı rahatlıkla ortaya atabiliyorum; çünkü Killzone 3, bugüne kadar sunduklarının yanına 3D desteğle beraber birçok özellik ekliyor. Oyunun piyasaya çıkışmasına iki ay kala elimize geçen test versiyonu da Killzone 3'ün şimdiden bizi bizden almasına yetti de arttı.

Interplanetary Strategic Alliance adına savaşan Tomas "Sev" Sevchenko'nun Helghast İmparatorluğu'na karşı mücadeleleri sürüyor. Killzone 2'nin bittiği yerden devam eden Killzone 3'te Sev, silah arkadaşlarıyla macerasına devam ediyor, biz de bu maceraya tanık olmayı sürdürüyoruz.

## Ortalık toz duman

Bize gelen test versiyonunda, Killzone 3'ün "The Rec-

koning" adlı bölümü yer alıyor ve bölüme başlarken ekrana gelen sinematik, oyunun 3D desteğinin ne kadar başarılı olduğunu ilk saniyeden itibaren gözler önüne seriyor. Call of Duty: Black Ops ve Gran Turismo 5 gibi sağlam oyunları da 3D oynamış biri olarak, Killzone 3'ün sundukları yanında her ikisinin de solda sıfır kaldığını söyleyebilirim. Üstelik sinematiğin oyun içi görüntülerle hazırlanmış olması, bu başarılı uygulamanın bir kandirmaca olmadığını kanıtlıyor. Birkaç ufak 3D numarasıyla da süslenmiş görüntüler sona erdiğinde de kendimi tam anlayıla bir kaos ortamında ve şiddetli bir çatışmanın ortasında buldum. (Helghast İmparatorluğu'nun başında Visari'nin ömesi, anlaşılan o ki gezegenin düzenini fazlaıyla bozmuş.) Düşman askerlerinin hemen hemen tümü siper almış durumda ve onları indirmek için özenle nişan almam gereki. Aralarına çığınca koşup daldığımızda onlar da aynı şekilde karşılık verdi ve ekranda L1 tuşu belirdi. L1 ne işe mi yarıyor? Ekrandaki ►



**3D**

Özellikle 3D desteğiyle göz dolduran Killzone 3, E3 2010'da da bu özellikle ön plana çıkmıştı ve GameTrailers tarafından "en iyi üç boyutlu grafik" ödüllüne layık görülmüştü.



bu ibare sayesinde klasik, yakın dövüş hamleleriyle askerleri paldır küldür yere indirip öldürübildim. Yine 3D desteği sayesinde çatışma sahnelerinde, yanından geçen kurşunların izleri ve aynı zamanda bana doğrultulan lazer göstergelerinin ekrana yansımışi inanılmaz. Hele ki lazerle tam isabet alıp bir de kurşunu bünyeye yediğimde ekranда biliren kan dokusu, içimi daraltacak kadar etkili göründü.

Yoğun çatışma süresince bir miktar Helghast askeri öldürdükten sonra karşısında dört ayaklı, gözümü bir hayli korkutan ve alt edilemeyecekmiş gibi görünen devasa bir robot (MAWLR) buldum. Aslında tek başıma bulmadım, yanında bir grup asker vardı neye ki. Açıkçası oyunlarda zaman zaman bu tip, devasa düşmanlarla karşılaşmak çok eğlenceli. Üstelik bu tip düşmanları eninde sonunda indirebileceğimi bilmeme rağmen üzerindeki baskının da ayrıca zevk alıyorum. Bu duyguya yoğunluğu içinde yapmam gereken ilk şey, -silah arkadaşlarından gelen gerekli yönlendirmeler sayesinde- çevrede bulduğum roketatarı kullanmak oldu. MAWLR, her ne kadar korkutucu bir güç sahip olsa da benzerleri gibi bazı zayıf noktalar sahip ve yaptığı bazı hamleler sırasında bu zayıf noktaları kabak gibi ortaya çıkıyor. Ben de bu anları bir bir değerlendirderek MAWLR'ın direncini kırmaya başladım. Sonunda zayıf düşen MAWLR'dan bu kez yeni Helghast akınları gelmeye başladı ve bu anlarda cidden zorlandım. (Zorlanmaktan bahsetmişken oyunda Recruit, Trooper ve Veteran olmak üzere üç farklı zorluk seviyesinin olduğunu, oyunu bitirdikten sonra Elite zorluk seviyesinin de aktif hale geldiğini not düşeyim.) Yeni akınları da hallettim, biraz daha yol aldım ve en sonunda bir asansör ulaşarak MAWLR'ı yukarıdan alt etmek için



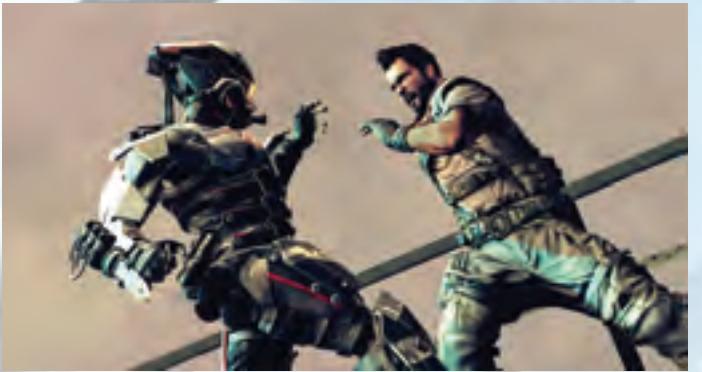
ilerledim. Bu noktadan sonrasında anlatıp hikayeyi berbat etmek istemiyor ve susuyorum.

Oynadığım versiyonda sadece Campaign modu değil, bir de Co-op Campaign modu mevcut. 3D desteğinin -normal olarak- pasif hale geçtiği bu modda, normal senaryoyu bölümüm ekranda iki kişi oynamak mümkün. Bu modda ben yine Sevchenko oldum, Emre'ye Shawn Natko olup bana eşlik etti. Co-op Campaign'de tek başına ayakta kalmak bir şey ifade etmiyor, eğer takım arkadaşınız ölüse son checkpoint'e geri dönülüyor. Neyse ki takım arkadaşınız öldüğünde onu yerden kaldırma şansınız var. Eğer biri yere düşerse diğer kişinin ekranında bir gösterge çıkarıyor ve yere düşenin ne kadar süre sonra olacağı bilgisi ekrana yansıyor. Bu süre içinde düşenin yanına gidip onu kaldırabilirsiniz de oyun devam ediyor. Eğer her iki kişi de yere düşerse can çekişmenizi karşılıklı olarak seyredip yine başa dönüyorsunuz.

**Move ve 3D**

Killzone 3, yukarıda birkaç kez bahsettiğim üzere, artık yavaş yavaş yaygınlaşmaya başlayan 3D desteğinin en başarılı örneklerinden biri olmuş. Tercihe bağlı olarak aktif hale getirilebilir 3D desteği, aynı desteği sahip bir televizyon ve gözlük sayesinde etkileyici bir atmosfer ortaya çıkmasını sağlıyor. Açıkçası şu ana kadar oynadığım 3D oyunlarının hiçbirinde tam olarak tatmin olamamıştım ve 3D desteğinin hak-



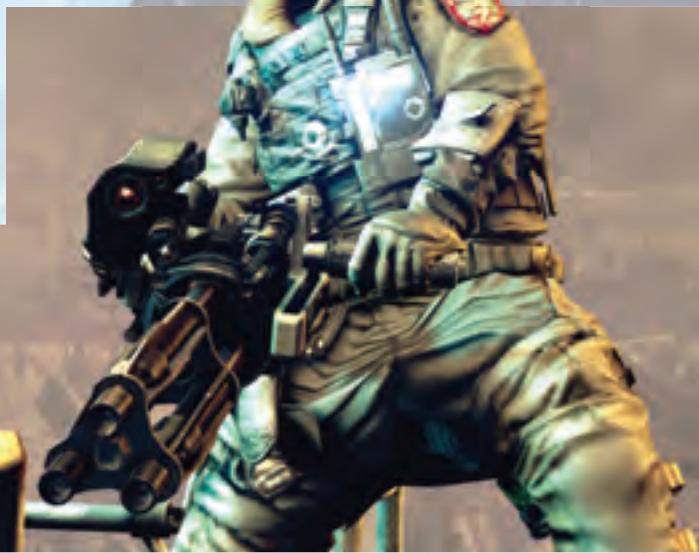


## Helghast Edition



Gün geçtikçe yaygınlaşan ve oyunlara dair ekstra mətəyalleri oyunculara aktaran özel versiyonlar kervanına Killzone 3 de katıldı. Ekim ayında yapılan açıklamaya göre, Killzone 3'ün "Helghast Edition" adlı özel bir versiyonu piyasaya sürülecek. Bir Helghast müğferi olarak tasarılan özel versiyonda oyundaki şarkıların yer aldığı albüm, PlayStation 3 için dinamik tema, Killzone 2'deki en popüler iki multiplayer haritanın yer aldığı "Retro Map Pack", multiplayer modundaki ilk 24 saat için iki kat XP kazanma hakkı, yine multiplayer modundaki ilk 24 saat için tüm silahlara ve yeteneklere erişim hakkı, 6,5 inch boyutunda "Cloaking Helghast Marksman" figürü, oyunun yapılmış aşamasından görüntülerin yer aldığı video ve Killzone evreninden görsellerin yer aldığı bir görsel kitabı yer alacak.

kının verilmemiğini düşünüyordum. Belki de beklemiyorum. Çok yüksekti ama durumun böyle olmadığını Killzone 3 sayesinde anladım. Oyuna başlar başlamaz karşımıza çıkan ara sahnelerden tutun da oyun içinde ilerlerken gözlemediğim çevresel detaylar, 3D desteği tam anlamıyla kullanıldığı gösterdi ve bu da aslında oldukça eğlenceli bir hava kattı oyuna. Arkasına saklandığım tank, dönmek üzere olduğum bir köşe, siper noktaları,



altından geçtiğim iskelenin demirleri, hepsi 3D desteği sayesinde gerçekçi ve gerçekten "boyutlu" bir görselliğle karşılaşmamı sağladı. Öte yandan Killzone 3'ün en az 3D kadar dikkat çeken bir yeteneği de Move destekli olması. Her ne kadar 3D uygulaması gibi iyi sonuçlar vermese de Killzone 3'ü Move ile oynamak mümkün ama şahsen tercihim değil, önermiyorum da. Sonuçta bugüne kadar gamepad için tasarlanmış Killzone serisi, Move ile alışılması zor bir yapıya bürünüyor. Hassasiyet ve keskinlik konusunda zorluk çkaran sistem, bu sebeple -bana göre- kullanızsız gözükmüyor.

Tek bir bölümüne bakarak bile şunu söyleyebilirim ki Killzone ile yeni tanışacak ya da Killzone 3 ile yola çıkan siz sırılsıklam olmalı ve deliller gibi sağa sola koşmamalısınız. Killzone 3, çevredeki siperleri sık sık kullanan düşmanlarla dolu ve haliyle sizin de siperleri kullanmanız gerekecektir. Bu sayede hem ölümden kaçacak, hem de oyun sürenizi uzatabacaksınız. Hele ki zorluk seviyesini artırmayı düşünüyorsanız, Call of Duty ve benzeri oyuncuların stilinin ödünlü vermeniz gerekiyor. Son olarak tek bir bölümünde bile fazlasıyla eğlendiğim Killzone 3 ile mutlaka tanışmanız gerektiğini önemle belirtiyorum.

■ Şefik Akköç





# Erlagral Şenliği ROLE PLAYING GÜNÜKLERİ

Magic konusuna girdiğimiz iyi olmuşa benziyor. Bana atılan mail'lere göre bir hayli merak eden okuyucumuz varmış Magic the Gathering'i. Ben de seviniyorum böyle sorularla dolu mail'ler gelince. Malum yazıp çizdiklerim farklı ve uç konular; insan korkuyor bir noktada "Acaba anlatabildim mi derdimi?" diye. Efendim "Magic" dedik, üzerine işin ustası olan Yusuf Kemal Vefa'yla röportaj da yaptık. Eh o zaman gelin işi birazlık daha detaylandırıyalım, bakalım daha ne kadar kafanızı karıştırabileceğim.

## Upkeep

Şimdi önceki yazıldan aklınızda olduğunu varsayıdığım konular üzerinden konuşmaya devam edeceğim. Oyuna başladık, rakibimizin ve bizim 20'ser canımız var ve canı ilk biten oyunu kaybeder. Destelerimizde

minimum 60 kart olmak zorunda kuralını da ayrıca hatırlatmak isterim. Öncelikle güzel bir deste kurmamız gerekiyor. Eğer bu oyunda yeniyseniz, internet üzerinden bolca hazır deste bulabilirsiniz. Fakat Magic'deki asıl marifet, kimsenin yardımına kalmadan destenizi kendiniz kurmanızdır. Çünkü ancak böylelikle oyunun sunduğu deste mantığını kavrayabilirsiniz. Sonuçta öylesine kartlar koyarak herhangi bir Magic destesi yapamayız. Daha doğrusu yaparız ama sonuç hüsran



olur. Hal böyle olunca hangi kartın, hangi kartla "çalışabileceğini" inceleyerek ve de oynayarak görmek gerekiyor. Deste konusunda da aklımızda bir sorun kalmadıysa, artık rakibimizle yüzleşmeye hazır demektir.

## Combat Phase

Nasıl olacak bilmiyorum ama siz okurlarımıza bir Magic the Gathering turu nasıl geçer onu anlatmaya çalışacağım. Şimdi yakınında evcil hayvanınız varsa onu kendinizden uzaklaştırın... Eğer oyuna başlayan tarafsak, ilk hamleyi yapıyoruz demektir. Yine önceki yazımı okuyanların anlayacağı üzere; ilk olarak bir "Land" yani mana kaynağı oyuna iniyoruz. Eğer bir mana'ya yapabileceğimiz bir büyü ya da yaratabileceğimiz yaratık varsa onu yapıyoruz. İlk hamlemiz anlayacağınız üzere kısa ve net. Şimdi turu rakibimize veriyoruz. Kendisi de benzeri işlemleri yaptıktan sonra tur yine bize geçiyor. Öncelikle bir adet kart çekiyoruz ve yine bir land kartı daha oyuna iniyoruz. Artık iki adet mana kaynağımız var ve hızlı bir desteye

## Tur Fazları

Magic the Gathering'de ana hatlarıyla beş faz vardır. Bunlar şu şekilde sıralanmaktadır;

- Untap phase
- First main phase
- Combat phase
- Second main phase
- End of turn

sahipsek, yani mana ücretleri az olan Elf cinsi kartlar destemizde mevcutsa, artık birden fazla hareket yapabiliyoruz demektir.

## Yaratık yarat, büyü yap

Elmizdeki iki mana sayesinde duruma göre büyü yapabiliyor ya da yaratık yaratabiliyoruz. Ben ilk olarak yaratıklardan başlamak istiyorum. Magic kartlarının sağ alt kısımlarında saldırıcı ve savunma rakamı olan "neredeyse" bütün kartlar yaratık kartıdır. Sol tarafta yanan rakam saldırıcı gücünü, sağ tarafta yanan rakamsa savunma gücünü belirtir. Misal vermek lazım böyle yerlerde biliyoruz; hemen yapıştırıymış bir tane. Şöyle ki benim bir yaratığım var; kendisi 4 / 5 yanı dört saldırıcı ve beş savunma gücüne sahip, rakibimse 4 / 3'lük bir yaratık kontrol ediyor. Saldırı fazimedir yaratığımı saldırmayı seçebiliyor ya da rakibimin turundaki saldırısı için block için bekleyebiliyor. Hemen değinmekte fayda var; saldırular direk olarak rakibe yapılıyor. Yani "Senin yaratığına saldırıyorum" diye bir durum söz konusu değil. Rakip yaratıklara direk müdahale sadece büyü aracılığı ile oluyor. Böyle bir durumda rakibim benden gelecek olan dört zarar puanını yiyp yemeyeceğini hesaplıyor ve sonuç olarak bana ne yaptığıni söylüyor. Eğer saldırımı bloklarsa dört saldırıcı puanıma karşı, üç savunma puanına sahip olan yaratığı ölecek, benim beş savunma puanına sahip olan yaratığımıza gelen dörtlü saldırıyı durdurabilecek. Nitekim sonuç olarak önume bir yaratık atarak 20 olan canında bir azalma olmamasını sağlamak gayet mantıklı. Hah, ama işte işler burada karışmaya başlıyor. Saldırı yaratıklar, blok edemezler. Yani bir yaratıkla saldırısınız ve kart "Tab" olmuşsa, tur bir daha size geçene kadar o kartınızı unutuyorsunuz. Bu da demek oluyor ki rakibinize bir açık verdiniz. Aynı oyuncu eğer elinde çok daha farklı kartlar varsa, dört zarar puanını hice sayıp, üzerine yaptığı büyülerle güçlendirdiği 4 / 3'lük yaratığını size bir anda iki katı gibi büyük rakamlarla çarparıbilir. Bu kısım en temel yaratık savaşını içeriyor. Bu konuya biraz daha açacağım. Fakat önce biraz da büyülerden bahsedelim...

Büyük denilince akan suların durması lazım Magic'de. Ana fikirde land kartları hariç, yapılan bütün hareketler büyü olarak adlandırılıyor. Yani yaratık yaratmak da bir büyü, oyuna bir artifact koymak da. Velhasıl biz oyun içerisinde aktif olarak yapılan iki büyü cinsine biraz da yakından bakmak için buradayız. İlk olarak "Sorcery" adı altındaki büyü cinsinden bahsetmek istiyorum. Pek tabii konu buraya kadar uzayınca genel olarak oyunun fazlarını da yazmam gerektiğini hissettirmi. Fazlalar kenarda köşede bir kutuda bulacaksınız. Sorcery büyüler tur bizdeken yapabildiğimiz büyüler olarak adlandırılabilir. Yani oyunu genel hatlarıyla yavaştıran ve ne yapacağınızı rakibinize belli eden cinstedirler. Nitekim büyü kisman-



nin ikinci ve ciddi anlamda güçlü olan kısmı "Instant" büyüler bu duruma büyük bir tezat oluşturuyorlar. Instant kelime anlamı olarak "Anı" anlamına gelir ve cidden oyun içerisinde de bu tarzda bir işlevle sahiptir. Instant kartların en büyük özellikleri, kendilerini istediğimiz zaman kullanabiliyor olmamız. Yani rakibinizin turunda bir anda bir büyü yapabiliyoruz. Bu cins büyüler güclü kılan bir diğer özellikle rakibinizi turunu bitirip, sırayı bize verdiğinde; "Tur bana gelmeden" diyip hali hazırda açık bıraklığımız mana'larını kullanıp karşı tarafa en üst seviyede kafa karıştırmaktır. Aynca büyüğü tur gelmeden yaptığımız için mana'larımız da yeniden düzelir ve turumuzu kullanabilir bir hale gelirler.

Yani anlayacağınız; oyunu ciddi şekilde okumalısınız. Her tur bir işlem yapmaktansa, daha çok hesap - kitaba yöneltmelisiniz. Yapmış olmak için yapılan büyüler ya da basit hareketler, sizi sadece yenilgiye götürür. Özellikle rakibinizin destesini okumalısınız. Bir sonraki hamle için daima hazırlıklı olmak ya da yapılan bir hareketin getirişiyle götürüş arasındaki farkı iyi hesaplayabilmek, Magic the Gathering'de ustalaşmanın en temel prensiplerini oluşturur. Biraz daha detaylandırırsak; macro - micro ve algoritma mantığı bu oyunda ustalaşmanızı sebep olacaktır.

## Kaldık

Yok arkadaşlar sıkılmıyorum bu sayfalara! Rengini mi değiştirsek? Beyaz yapsak? Daha geniş gösterir mi acaba? Tamam, yahu üzerinde gelmeyein vallahı keserim topunu! Bu ay savaş ve büyü sisteminden bahsedebildik. Önümüzdeki ay da kartlar ve özellikleri üzerinde duracağım. Fakat bu hamlemden önce siz bu satırları okuyorken Japonya'da yapılan dünya şampiyonasına katılan Türk takımını dönüş yolculuğunda karşılaşabiliyor, onlardan güzel bir Japonya derlemesiyle de karşınıza çıkabilirim. "Demet" demeyin! ■

## Ne dinledim

  
Yağmur yağmaya başladığı anda modum değişir benim. Gözlerimi kapatırın otobüste, yem yeşil ovalar hayal ederim. İşte tam o anda da kulağımıda Gaelic Storm isimli güzide grup, müzik icra etmektedir. 1996 yılından bu yana albüm çıkarmakta olan Gaelic Storm, isimlerinden de anlaşılırceği üzere İrlanda yani Irish diye tabir ettikimiz türde müzik yapıyorlar. Yetmezmiş

gibi İskoç ve Celt egzilerini de beraberlerinde getiren grup, benim için vazgeçilmezler arasında. Size tavsiyem yağmurlu havalarda çıkış sokaka, açın Gaelic Storm, gerisi kendiliğinden gerçekleşiyor zaten...

## Ne okadım



Yine kafayı kırdım bu ay Orta Çağ konseptiyle. Uzun zamandır peşinde olduğum ama bir türlü vakit ayıramadığım Orta Çağ felsefesine yükledim. Elime geçirdiğim ilk kitapsa; Doç. Dr. Kadir Çücen tarafından yazılmış olan "Orta Çağ Felsefesi Tarihi" isimli kitap oldu. Açıkçası dilli birazcık ağar, yani en azından felsefeden uzak insanlar için. Nitekim konu hakkında bilgi isteyenler

ichern harika bir kaynak. Antik çağlardan, Rönesans akımına kadarki gelişen felsefe üzerine yazılmış nadir cinsteki kitaplardan. Her gün 10 sayfa kitap iyi gelir.

# PCnet Ocak sayısı

Son 5 yılın tüm PCnet sayıları ve 220 USD değerinde 9 tam sürüm yazılım hediye!



## PCNET TAM SÜRÜM CD'Sİ



# İnceleme

Piyasanın domine edildiği ay...

**2** 010 yılı boyunca piyasaya sürülen birbirinden başarılı oyunlar, piyasaya sürüldükleri haftaları ve ayları satış listelerinin üst basamlıklarında bitirmiştir. Ne var ki Aralık ayında piyasaya sürülen yeni World of Warcraft genişleme paketi Cataclysm, uzun süreli bir liderlik yaşama da kısa sürede rekor kırmayı başardı.

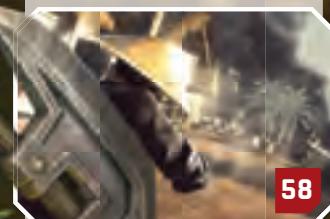
Oyun tarihinin en hızlı satan PC oyunu rekorunu elinde tutan World of Warcraft, kendi rekorunu Cataclysm ile egale etmeye bildi ve geçtiğimiz aya damgasını vurdu. Büylesine büyük bir yapım piyasayı domine eder de LEVEL'in inceleme departmanını domine etmez mi? Sayfaları çevirip bu duruma tanık olmaya hazır mısınız?



## World of Warcraft: Cataclysm

Wrath of the Lich King'in üzerinden geçen iki yılda heyecanını kaybeden oyuncular, Cataclysm sayesinde bir kez daha şarlı oldular.

**64**



**58**

### Battlefield 2: Vietnam

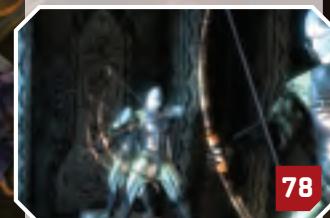
Battlefield serisi, yıllar sonra bizi yeniden Vietnam Savaşının zorlu ve acımasız atmosferini ziyaret etmeye çağıryor.



**60**

### Tron Evolution

Ülkemizde bu ay vizyona girecek olan filmden öncesi konu alan oyun, bir uyarlamadan bekleneni verebiliyor mu?



**78**

### Two Worlds II

İlk oyunda ortalamanın üzerinde bir başarı sağlayan Reality Pump, devam oyunuyla 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 oylarının sistem gerekliliklerini Donanım bölümünde, Teknik Servis sayfalarında bulabilirsiniz.



### Vietnam

Bu eklenti, Battlefield serisinin ilk Vietnam ziyareti değil. Seriye 2004 yılında eklenen Battlefield Vietnam, Vietnam Savaşı atmosferini ve içeriğini başarılı bir şekilde oyuncuya yansıtıyor ve belki de bu başarı, Vietnam eklentisinin geliştilmesine önyak oldu.

# Battlefield Bad Company 2 - Vietnam

## Vietnam'a geri dönüyoruz!

**B**attlefield: Bad Company 2, piyasaya sürüldüğü 2 Mart 2010 tarihi itibarıyle FPS türünün en iyi oyunları arasında girmeyi başarmıştı. Belki senaryo modu insanları çok fazla tatmin edemedi ama hem oyunun teknik detayları, hem de multiplayer modunda sundukları oyuncuları fazlasıyla mest etmişti. Biz de bu kitlenin birer üyesi olarak önce LEVEL sunucumuzu açtık, uzun süre açık kalan bu sunucuda etkinlikler düzenledik, zaman zaman da sizlerle çatışmaya girdik. Aradan geçen aylar, bejeni seviyemizde en ufak bir azalmaya sebeb olmasa da oyun piyasasının her geçen gün yepeniyi oyuncular piyasaya süresi, Battlefield: Bad Company 2'ye daha az zaman ayırmamızına neden oldu. Tam da bu noktada devreye giren EA DICE çalışanları hem mevcut oyunculara çeşit sunmak, hem de bizim gibi zamansızlıkta oynama daha az zaman ayıranları dürtmek amacıyla Vietnam eklentisi hazırladı ve çok da iyi yaptı.

Öncelikle Vietnam eklentisini basit bir harita ya da silah paketi olarak değerlendirmenin çok yanlış olacağını belirtiyim. Tamam, bu eklentide yeni haritalar, yeni silahlar ve yeni araçlar mevcut ama aslında tüm bunlar bir araya gelince, bir de işin içine diğer detaylar eklenince işin rengi değişiyor. Aslında evet, işin rengi de değişiyor!

Vietnam eklentisi, tarih sayfalarının en ilgi çeken başlıklarından Vietnam Savaşı'nı konu alıyor ve oyun, bu dönemin ve savaşın atmosferini ilk başta renk paletiyle oyuncuya yansıtıyor. Yeşilliğin hakim olduğu, yıkıntılarla dolu, su birikintilerinin yerimizi belli ettiği ve düşmanın doğaya karışır kolay kolay fark edilemeyeceği bir ortam. İşte sadece bu sayede bile Vietnam eklentisinin atmosferi muazzam. Bir tarafta Amerikan, diğer tarafta Vietnam askerleri yer alıyor ve bu muazzam atmosferde şiddetli çatışmalar yaşanıyor. Üstelik bu kez, zaman zaman ana oyundan farklı stratejiler üretmek gerekiyor. Neden mi? Çünkü her yer yemyeşil, her yer harap olmuş ve

her an her yerden düşman çababilir. Haliyle Recon sınıfını seçip bir yere tünemek ve bu sayede seri olarak düşman avlamak pek mümkün değil. Vietnam'da ana oyuna göre çok daha fazla sıcak temas yaşanıyor, düşmanla çok daha fazla burun buruna geliniyor; haliyle Assault, Engineer ve Medic sınıfının yıldızlaştiği bir ortam hakim.

Atmosferin ne kadar sağlam olduğunu oyunu oynadıkça fark edeceksiniz ama ben yine de bazı ipuçları vermemi südüreym. Vietnam'da toplam dört harita var ve bu haritaların dördü de çok iyi tasarılanmış. Ağaçlar, çalılar ve su birikintileri, özellikle oyuncu sayısının az olduğu sunucularda en büyük düşmanınız haline getiriyor; çünkü çaklılarınızın her ses, sizi ölüme bir adım daha yaklaştırıyor. Öte yandan geniş ve açık bir alana yayılan Vantage Point haritaları da farklı takıtlar geliştirmeye yönlendiriyor oyuncuyu. Yukarıdan aşağıya hakim olmak ne kadar kolaysa yukarıdan gelen düşmanları aşağıdan fark etmek de o kadar kolay. Kimi haritalardaysa Vietnam Savaşı'ndan akılda kalan tüneller mevcut ve bu tüneller sayesinde alanlar birbirine bağlanıyor. Bir tünelden koştururken bir anda düşmanla karşı karşıya kalmak ya da tünelin ucunda pusu kurarak gelen düşmanları "kızartmak" mümkün. Kızartmak mı? Evet, kızartmak!

Vietnam, sahip olduğu dört haritanın yanına 15 yeni silah ekliyor ama 14 silahı bir kenara koymuş sadece birine, M2'ye odaklanabilirisiniz. Vietnam Savaşı'nda sık sık kullanılan ve bu sayede akılda kalan M2 sayesinde hem çevreyi, hem de düşmanları ateşe vermek mümkün. Tabii ki M2 ile tüm haritayı yakıp kül edemezsınız ama düşmanları kızartıp öldürübilsiniz. Eklentide yer alan tüm silahlara erişim hakkınız olduğunu ve ana oyundaki seviye atlama sisteminde eklenti üzerinden devam edebileceğini de not düşüym. Bunun dışında oyuna eklenen silah ve ekipmanlara "kullanım" açısından ana oyundan pek farklı değil. Yine Engineer olup Torch ile araçları tamir ediyor, yine Medic olup Syringe ile silah arkadaşlarını iyileştiriyor ve yine Assault olup mühimmat sıkıntısı yaşayan arkadaşlarınıza yardımcı olabiliyorsunuz. Tam da bu noktada yapımcıların hazırladığı ve dünya çapında geçerli olan bir görev var. Yapımcılar, Vietnam eklentisi için beşinci bir harita daha tasarladılar ama bu harita neden pakette yok. Çünkü yapımcılar, dünyadaki tüm oyunculardan bir şey yapmalarını istiyorlar.

Eğer her bir platform için dünya çapında 69.000.000 takım aksiyonu (Heal, Repair, Resupply, Spot) gerçekleştirilirse "Battle for Hastings" adlı harita da aktif hale gelecek. O halde zaman kaybetmeden kendiniz için savaşmayı bırakıp silah arkadaşlarınız için bir şeyler yapmaya başlayın!



Yapım EA DICE  
Dağıtım Electronic Arts  
Tür FPS  
Platform PC, PS3, Xbox 360  
Web [battlefieldbadcompany2.com/vietnam](http://battlefieldbadcompany2.com/vietnam)

**Alternatif**  
Battlefield Vietnam (8,0)  
Call of Duty: Black Ops (9,0)  
Line of Sight: Vietnam (8,2)



■ Vietnam'dan muazzam bir görüntü...



### Hıç pırınç tarlası gördünüz mü?

Vietnam oyuna eklenen haritalar, ana oyundaki tüm modları destekliyor ve -yine ana oyunda olduğu gibi- modlara göre farklılıklar gösterebiliyor. Vietnam haritalarının ve atmosferinin en çok hissedildiği modda ana oyunun da en popüler modu olan Rush. Kisaca hatırlatmak gerekirse Rush, haritada yer alan M-COM istasyonlarının bir takım tarafından korunmasına, diğer takım tarafından da yok edilmesine odaklı. Mevcut haritalarda gizlenme ihtimalinin yüksek, fark edilme ihtimalinin de düşük olduğunu göz önüne aldiğinizda savunma yapan takimin avantajlı olduğunu düşünebilirsiniz ama her şey yine takimda, takım olmaka bitiyor, unutmayın. Öte yandan oyunun en önemli özelliklerinden biri olan yıkılma sistemi, Vietnam haritalarında daha az hissediliyor; çünkü mevcut dört haritada da yıkılabilir yapı sayısı bir hayli az ve haritanın büyük bir kısmını doğa oluşturuyor. Bu nedenle yapılardan ziyade ağaçların yok oluşuna, yıkılışına tanık olacaksınız.

Battlefield Vietnam'ı oynayanlar, araçlardaki radyo sistemini ve bu sistemdeki şarkıları çok iyi olduğunu hatırlırlar. Oyunun hafızasına kazınabilecek müthiş şarkılarından oluşan bu radyo sistemi, Vietnam eklentisinde de yer alıyor. Eğer bir Amerikan askeri olur ve boş bir araç kaparsanız, o andan itibaren çatışmalar boyunca birbirinden sağlam parçaları dinleme şansınız oluyor. Bu şarkılar arasındaysa oyunun tanıtımı.



mında da kullanılan Creedence Clearwater Revival - Fortune Son ön plana çıkıyor. Şarkıların yanı sıra yeni seslendirmeler de içeren ekleni, askerler arası diyaloglar sayesinde Vietnam havasını daha iyi yansıtıyor. Tüm bunlar silah sesleri ve bu seslerin yankıları ile birleşince de atmosfer tavan yapıyor.

Görsellik, müzikler, seslendirmeler, çevre tasarımları, renk paleti, tüneller, hendekler, saklanılabilecek çalınlıklar, pırınç taraları, silahlar, araçlar... Vietnam Savaşı atmosferini yaşayabileceğimiz, tadabileceğimiz o kadar çok detay var ki sadece Vietnam odaklı hazırlanan oyunların bile birçoğu, bu eklentinin yanında wasıfsız kalıyor. Eğer siz de ana oyundan yıllar yıllar öncesine dönmek ve bu sıcak çatışmanın bir parçası olmak istiyorsanz, 15\$ / 1200 Microsoft Puanı vererek Vietnam paketine Steam, PlayStation Network ve Xbox Live üzerinden ulaşabilirsiniz. ■ **Sefik Akkoç**

### Battlefield: Bad Company 2 - Vietnam

- + Muazzam atmosfer, mükemmel haritalar, yeni silahlar, yeni araçlar, dönemi yansitan şarkılar
- Yıkılma sistemi arkada planda kalmış

9,5





**Yapım Propoganda Games  
Dağıtım Disney  
Tür Aksiyon  
Platform PC, PS3, Xbox 360, PSP  
Web [disney.go.com/tron](http://disney.go.com/tron)**

## Parçalar ve Dosyalar

Oyunun hemen başında Abraxas'ın diski parçalanıyor ve oyun boyunca da bu parçaları bulabiliyoruz. Her parça bir ses kaydı gizli ve bunların tamamını toplayarak Abraxas hakkında bilinmeyeenlere ulaşabiliyoruz. Bitmedi; oyunun tamamında birçok TRON dosyası etrafa saçılmış durumda ve eğer bunları da bulursanız, daha sonra Extras bölümünden yine oyun ve TRON'un dünyasıyla ilgili birçok bilgiye ulaşabiliyorsunuz.

## TRON: Evolution

Bu programı kaldırmak istiyor musunuz

**B**ilgisayar konusundan hiç anlamayan bir insana, aslında bilgisayar dünyasında, yani sanal dünyada bir yaşam olabileceğini anlatmaya çalışmak insanı yorabilir. Öyle anlatırsınız olmaz, sayısal değer verirsiniz hiç işlemez; en sonunda bir mandalina soyup eline tutuşturursunuz, rahatlar.

Bu yorucudur. Bilgisayarın içindeki yaşam ise daha yorucu...

Bilgisayarlarla ilgilenenleriniz bilir, bilgisayar konusu her zaman bir mücadele gerektirmiştir. Donanımı ayrı sorun, kodunu yazarsın ayrı sorun, oyununu oynamayamazsan yine sorun. Düşünün bir de bunun içine girdiğinizi!

Düşündük diyelim. Dedi ki artık bir sistemin içerisindeki bir programız. Çalışmamız gerekiyor tıklandığımızda. Peki, kabul. Nasıl olsa çalışmamız istemezsek çalışmayı durdurabiliriz. Mavi ekran verdirtmeye gayret ederiz, yaparız bir şeyler. Bizi güncelleyip bir sonraki sürümü geçirebilirler. Bunda kötü bir şey yok; benliğimizi kaybetmediğimiz sürece... Arkadaş programlar da gelebilir yanımıza. Onlarla etkileşime geçeriz, "Hocam ben sayfa düzenliyorum en fazla, sen şu resmi bir siyah-beyaz yapiver." diyebiliriz yeri geldiğinde.

Peki ya bizi kaldırmak isterlerse? "Bu programı kaldırmak istiyor



■ Bu uçan kapı görünenmiş gibi  
miler içerisinde adam taşıyor.  
Eğer tankın içerisindeyseniz,  
yere inmelerine izin vermeyin.



## Alternatif

Prince of Persia (7,0)  
God of War III (9,5)  
Mirror's Edge (9,6)

"musunuz?" sorusu ekranda belirdiğinde, ona tıklamasına izin mi vereceksiniz? Hayır dostum, buna izin veremeyiz. Bir milyon Türk Lirası bahse girerim ki yapacaklarımıza bilse, o da buna cesaret edemez...

### Geçersiz işlem

İsmimiz Anon. (Anon'u da al git diyebilirler, dikkat edin.) Ama daha çok isimsiz bir kahraman gibi davranışıyoruz. İlk filmin kahramanı Kevin Flynn'ın Grid'inde, bir sistem monitörü olarak çalışmaktadır ve asgari ücretten biraz daha fazlasını aldığımizi tahmin etmekteyim. Grid'de Kevin'in dostlarının yanında yeni programlar da yer almaktır. Onların da adı Iso. (Isohun'ta almayın soluğu güdülenip.) DVD'ye yazılmayı bekleyen Iso'lارla Kevin'in programları arasında bir sorun yok. Ne var ki Abraxas adında bir büyücü... Pardon, bir virus ortaya çıkıyor ve tüm Grid halkını kendi tarafına çekiyor. Sisteme format atmadan önceki son

çare olarak Flynn, Anon'u, yani bizi bu virüsün peşinden yolluyor. Abraxas nereye, biz oraya derken de bir kızla tanışıyoruz... (Şaşkınlığınızda o kadar eminim ki.)

Kapşonu, pelerini, ses tonu ve karanlık sırrıyla Abraxas tam bir kötü adam. Oyunun hiçbir kısmında da iyi bir adam olmuyor.

(Spoiler sayılmasa.) Hikaye boyunca en sabit duran karakter olma özelliğini de Abraxas gösteriyor; etraftaki diğer karakterlerin hepsinde bir numara var. Şöyle de bir durum var ki ortada, eğer TRON'u izlemediyseniz, TRON Legacy'nin konusundan bir haber seniz, bu oyunda ne olup bittiğine tam olarak hakim olamıyorsunuz. Fakat endişeye mahal yok; senaryoyu %100 oranında anlamasınız da bu oyundan zevk almak mümkün.

### Zeyna'ya sevgiler

Oyunumuz TRON Legacy filminin öncesini, TRON filminin de ardından olanları gözler önüne seriyor. Yani bir film oyunu oynamıyoruz. Bunun yerine, filme ne gördüğsek ve göreceksek, onları kullanma imkanını yakalıyoruz.

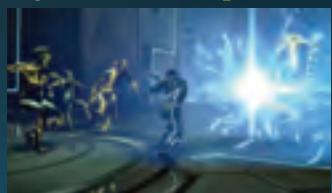
Karakterimiz üç farklı biçimde savaşıyor. Ya elindeki diskıyla Kratos misali dövüşüyor, ya dijital motosikletine biniyor, ya da fiber tankıyla ortalığı dağıtırıyor.

Motosiklet ve tank bölümleri, diğer kısımlara göre daha az yer almaktır ve kahramanımız genel olarak dövüşmekte veya koşmaktadır. Koşma işini daha önce birçok oyunda gördük ama en tanındık olanı Prince of Persia olmalı. Karakterimiz son hız koşmanın yanında, önündeki engellerden akrobatik hareketlerle atlayabiliyor, duvarlarda koşabiliyor ve metrelere yüksektan yere inip hiçbir şey olmamış gibi hayatına devam edebiliyor. Buna bilim Free Running demekte, halk ise "Koş özgürlüğü yakalayınca dek..." şeklinde bir ifadeyle konuşmakta. Anlayacağınız işin platform kısmına çokça önem verilmiş durumda ve bu sistem çoğu zaman işlene de bazı zamanlarda asabınızı yerle bir edecek kadar aksamaktadır. Ne var ki ben buna da çok bozulmadım. Yillardır oyun oynadığım için yeteneğimi demiyorum fakat artık çoğu oyunda hiçbir yerde takılmadan ilerleyebiliyorum. Bu oyunda ise beş metrelik boşluğu aşacağım diye 28 kez ►





## Üç Adımda Program Kaldırma



### ■ Programı tanıyın

Önce tanımlı, ardından harekete geçmelisiniz. Bir tanesine karşı ne yapabiliyorsunuz, birkaç tanesiyle baş edebilir misiniz? İyi hesaplayın ve ancak ondan sonra harekete geçin...



### ■ Programın açıklarını yüzüne vurun

Ağzının ortasına da vurabilirsiniz bir diğer seçenek olarak... Diskinizi kullanmaktan çekinmeyin. Disk güçlerini de... Unutmayın; her virüslü program, ortadan kaldırılması gereken bir engel den başası değildir.



### ■ Programı kaldırın

"Lüzumsuzsa, söndür," demiş atalarımız. Virüslü bir program gereksizdir, anlamısızdır ve kurtarılma olasılığı düşüktür. O yüzden onlara merhamet etmek yerine, geldikleri dijital dünyaya geri göndermekten çekinmeyin. Unutmayın, bugünden, yarınlarımızdır. (Error!)

► öldüm. Düşüm düşüm öldüm ve hatta bu sırada sinirden konsolu kapattım. Garip bir zevk aldım bundan çünkü eskiden oyunlar böyledi. Yeniden deneme şansımız da pek yoktu ve birkaç denemeden sonra bölümün başına dönmemiz bile gerekebiliyordu. Platform mekanığının biraz yarıyamalak çalışıyor olması sinirinizi bozabilir ama yılmayın; geçmediğiniz yerleri mutlaka bir şekilde gecebiliyorsunuz.

İşin dövüş kısmı ise daha kolay. Başta biraz zor, ama sonrası çocuk oyuncağı. Sistem monitörümüz maalesef çok güçlü değil fakat elindeki silahı kullanmayı iyi biliyor. Sadece tek tuşa basarak birçok saldırıyı birleştirebiliyor mesela. (Hiçbir oyunda bunu gördüğünüzü sanmıyorum...) Yetmezse bir başka tuşu da aralara serpiştirerek daha da güçlü kombolar yapabiliyor. (Bunu da görmedik.) Peki ya

saldırı tuşlarına basılı tutarak daha da güçlü bir saldırıyapabildiğimizi söylesem? Eminim şu an nutkunuz tutuldu...

TRON: Evolution hiçbir yenilik getirmiyor oyun dünyasına ve sadece var olanın faydalanyor. Peki bunu başka oyunlar yapmıyor mu? Elbette yapıyor ve onları severek oynuyoruz. Eh, TRON: Evolution'ı da bu yönden sevmememiz için bir neden yok. Hatta monotonluğu azaltmak için oyuna bir upgrade ve disk gücü sistemi de eklenmiş.

### Aklını karıştırırırmı!

Bir programa bellek eklemez ama Grid'deki sistem monitöründe eklenebiliyor ve buna dilerseniz "upgrade" de diyebiliriz şu an. Kahramanımız virüslerin hakkından geldikçe tecrübe puanı kazanıyor ve seviye atladığında 2 MB belleğe kavuşuyor. Yeni bir güç almanın bedeli genellikle 4 MB'tan başlığı için, size tavsiyem biraz bellek birkirtmeniz. Özellikle 8 MB ve fazlasını isteyen güçler hayli kaliteli. Ben önce sağlık ve enerji puanımı artırdım ve ardından disk güçlerine yoğunlaştım. Bellek miktarını hangi alanda kullandığınıza dikkat edin çünkü oyunun sonunda hala bir ton kapalı özellik kalmıyor. Bunun nedeni de oyunun sizi online oyunlara yönlüyor olması. Online oyunlardaki tüm hareketleriniz de size tecrübe puanı kazandırmakta ve eğer bu yöne saparsanız, oyunun ortasında karakterinize çok sağlam güçlendirmeler getirebilirsiniz.

Kazandığınız belleği harcayabileceğiniz bir bölge de disk güçleri. Toplamda dört farklı disk gücü var ve yeri geldiğinde bunları kullanmak zaronda kalyorsunuz yoksa düşmanlarınızı öldürmek pek mümkün olmuyor. Bazi düşman tipleri, bazı güçlerinize karşı zayıf olduğundan onlara karşılaşığınızda disk gücünüzü de kullanmalısınız. Mesela bir düşman patlayıcılarından etkilenirken, bir diğeri ancak yavaşlatıldığında güşüz kılıyor.

**Bu kızın başını beladan kurtara kurtara bir hal oluyoruz.**



Öncelikle Heavy Disc'e kavuşuyorsunuz. Bu diskin özellikle etkili olduğu bir düşman tipi var ama onun dışındakilere karşı da hiç fena sayılmaz. Ardından Bomb Disc envanterinize ekleniyor. Özellikle kalkanlı düşmanlara ve kalabalık düşman gruplarına karşı etkili olan bu diskten hiç hasar almayan düşmanlar da çabasılıyor; dikkatli olmalısınız. Stasis Disc'i elde ettiğiniz anda her türlü düşmanı yavaşlatabildiğinizi göreceksiniz ama heyecanlanmayın; Stasis Disc o kadar da kullanışlı değil. Sadece bir düşman tipinde mutlaka kullanmanız gerekiyor, onun dışında pek kullanmazsınız. Oyunun sonlarına doğru kazandığınız Corruption Disc gücü ise düşmanlarınızın silahlarını bir süre etkisiz hale getiriyor. Bu diskin özellikle etkili olduğu bir düşman tipi var ve o düşman tipi gerçekten tehlikeli. Tüm disk kullanımları disk enerjisi istediği için bu güçleri dilediğiniz an kullanamayorsunuz. Zaten disk enerjiniz de birkaç kullanımlık. Sadece gerçekten ihtiyacınız olduğunda başvurmalısınız bu disklere.

#### Bisiklet

PS Move kontrol cihazlarıyla da kontrol edilebilen motosikletlere oyunun birkaç yerinde binmek zorunda kalıyoruz. Zorunda diyorum çünkü bu motosikleti kullanmak hiç de zevkli değil. Basıyorsunuz gaza, basıyorsunuz fren, birkaç uduruk engeli aşip çıkışa ulaşıyorsunuz ancak.

Tank kısmı daha eğlenceli ve o konuda detaylı bilgiyi de bir kutuda belirttim. Tanklara bindiğinizde zaman zaman, öldürmek için bir ton uğraştığınız adamları da ezebiliyorsunuz ki bunu mutlaka yapın.

Tüm bunların ötesinde bir de multiplayer olayı var. Aslında oyuna gayet iyi yedirilmiş multiplayer oyun kısmı. Öyle ki, senaryoyu oynarken dilediğiniz an bir multiplayer maşına katılabilir ve ardından senaryoya, kaldığınız yerden devam edebiliyorsunuz.

Deathmatch, Team Deathmatch, King of the Hill ve Capture the Flag modlarını seçerek 9 oyuncuya kapışabiliyorsunuz. Oyunda maalesef sadece dört tane harita



var ama bunlardan iki tanesi gayet geniş olduğu için kolay kolay sıkıyor. Geniş haritalarda araç kullanımı da serbest ve aylak aylak dolanan bir oyuncuya tankla patlatmanın zevkiambaşka. Yine de multiplayer oyunları çok sevdığımı söyleyemeyeceğim çünkü ne yaparsanız yapın, tekrardan kamçıyorsunuz –ki oyun maalesef bu kadar tekrarı kaldırıacak kadar zevkli değil.

Bu oyunu kötüleyenlere pek kulak asmamanızı tavsiye ediyorum çünkü görsel açıdan olsun, dünyasıyla olsun, çoğu oyundan farklı bir yerde. TRON filmlerine sempatiniz varsa, bu farklılık daha da ileriye gidebilir hatta. Oyun kıtlığı olan şu günlerde deneyebileceğiniz bir yapım. Pişman olup kendinizi ve evinizi ateşe vereceğinizi sanmıyorum. Sonuçta öyle ya da böyle zaman geçiyor... ■ Tuna Şentuna

#### TRON: Evolution

- + TRON'un dünyasını yansıtması, Free Running olayı zevkli olmuş
- Her konuda bir yavanlık söz konusu

7,1



Yapım **Blizzard**  
Dağıtım **Blizzard**  
Tür **MMORPG**  
Platform **PC, Mac**  
Web [www.battle.net/wow](http://www.battle.net/wow)  
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



# REND

# WORLD OF WARCAST

## CATAclysm

### Bildiginiz her şey değişti...

**D**üle kolay, tam altı yıl geçti World of Warcraft'ın çıkışının üzerinden. Bu altı yıl içinde kimi zaman ara verdim, kimi zaman diller gibi oynadım. Ama şu bir gerçek ki heyecanını hiçbir zaman yitirmedи WoW. Tam "Artık bu kadar yeter, baymaya başladı bu arkadaş!" dediğim anlarda yeni eklenen paketlerinin mükemmel zamanlamalıyla uykusuz geceler tekrar başlamış oldu. Hiç şüphesiz bunun nedeni, mükemmel oynanabilirliğinin yanı sıra hikayesinin derinliğiydı.

#### Kezan'daki volkan yükseliyor

Isle of Kezan'da yaşayan Orman Troll'leri'nin köteleri olan Goblin'ler, hiç de zeki varlıklar değillerdi. Troll'lerin girmekten hoşlanmadığı Subterranean tünelerinde kazi yapmaya zorlanan Goblin'ler, kazi yaparken Kajaro Dağı'nda bulunan "Kaja'mite" adında bir mineral buldular. Fakat bulduğu bu değerli mineralin beklenmedik bir etkisi vardı. Goblin'ların zekasının gelişimine neden olan bu etki, onların teknolojide ilerlemelerine yardımcı oldu. Aynı zamanda gelişen zekâlarıyla bir süre sonra Troll'lerden kurtulmaya başaran Goblin'ler, Isle of Kezan'ı ele geçirerek "Undermine" isimli bölgeyi başkentleri ile ettiler. Zaman içinde teknoloji bilgilerini daha da artıran Goblin'ler, ilk buhar teknolojisini keşfettiler. Söylentilere göre, teknolojileri Dwarf inkinin da ötesine geçen Goblin'lerin prensesi bunun farkına

vardı. Bu sırada adada bulunan yanardağın patlamasını fırsat bilen prenses, adadan uzaklaşmak için bir gemi inşa ederek halkını bu gemiye doldurdu. Prens, Goblin'ların hayat birikimlerini satarak para kazanmak olan prensesin bu planı pek uzun süre islemedi. Gemileri Alliance birlikleri tarafından parçalanınca Goblin'lerden sağ kalanlar, Lost Isle'a çökmeyle başardılar. Horde'ların yardım eli uzattığı Goblin'ler, böylece World of Warcraft'ın oynanabilir irki olarak Horde'ların yanına katıldılar.

#### Gilesas'ın koptları acıyor

Worgen'ların geçmişinden biraz bahsetmek gerekiyor. "Goldrinn" isimli antik bir kurda tapan Worgen'lar da aslında birer Druid'diler. Diğer Druid'lerin aksine Worgen'lar, kurt formuna girebiliyorlardı ama kurt formunun getirdiği vahşilik içinde akıllarını yitirdiler ve insanlıkten çıkararak kurt olarak kaldılar. Undead'ların Lordaeron İstilası sırasında Dalaran büyüsü olan Archmage Arugal tarafından yönetilen Worgen'lar, bir süre sonra tamamen kontrolden çıkararak Dalaran büyütülerine karşı da savunmaya başladılar. Arugal, bu suçluluk duygusuyla delirerek kendisini Worgen'larla birlikte Shadowfang Keep'e kapattı ve onları evlatları gibi korumaya başladı. Cataclysm'in gelişip birlikte Genn Greymane'ın bulunduğu bir tedavi yöntemiyle Worgen'ların kurt formundayken de insan gibi düşünüp akıllarını kullanabilmelerini ►



sağladı. Ve böylece Alliance'ın altıncı oynanabilir irk olarak World of Warcraft dünyasına adım atılar.

Worgen'ların bir özelliğinde istediğimiz zaman insan, istediğimiz zaman kurt formunda oynamayıp olmamız. Tabii ki combat'a girdiğimiz anda vahşileşen Worgen'lar, sadece kurt olarak dövüşebiliyorlar. Bu iki formun görünüşünü de karakter yaratma ekranında ayarlayabiliyoruz.

Karakterimizi yarattık ve oyuna girdik. İlk olarak kurt formu geçmemeyen, Gilneas'lı Worgen istillasından kurtarmaya çalışan bir insanı oynamaya başlıyoruz.

## Karşılardan Uçma Yeteneği Balınmadığından, Uçmak İçin Yine Bir Binege İhtiyacınız Var.

Birtakım görevlerden sonra Genn Greymane, bizi yine başka bir görev için -yer altında bulunan- bir silah deposuna gönderiyor. Bu silah deposuna girdiğimizde bir Worgen tarafından isırılıyoruz. Lara Crowley isimli bir bayan, bize "Ufak bir isırıntı, muhtemelen bir şey olmaz." diyerek bize yolumuza devam etmemizi söylüyor. Ardı ardına yaptığımız birkaç görevden sonra Worgen'ların kalabalığına yenik düşüyor ve şehri tamamen kaybediyoruz. Tam bu sırada biz de yaramız yüzünden kontrolden çıkışarak kurt formuna dönüştürüyoruz. Bu defa da kurt formundan çıkamayan bir Worgen'i oynuyoruz. Ta ki yine bir görev sonucu bize öğretilen "Two Forms" isimli yeteneğe kadar. Bu yete-

nek sayesinde istediğimiz an insan, istediğimiz an kurt formuna bürünebiliyoruz. Biraz evvel de bahsettiğim gibi, eğer combat'a insan formunda girerseniz, hemen kurt formuna dönüşüyorsunuz. Tabii ki bu dönüşüm esnasında bir global cooldown olmadığından kullanacağımız büyümüzün veya yeteneğimizin gecikmesine etki etmiyor. Sadece araya ufak bir animasyon girecek kurt formuna geçiyoruz. Combat haricinde kullanıldığında da uzaq uzun tabii ki gözde daha hoş görünen bir animasyon ile bu forma geçmemiz mümkün.

Worgen'ların bir diğer özelliğinde herhangi bir binek kullanmak zorunda olmamaları. Halihazırda zaten kurt olan bu irk, Running Wild yeteneğini kullanarak dört ayak üzerine basıyor ve tipik bir binek gibi hızlı koşabiliyor. Ama kurtların uçma yeteneği bulunmadığından, uçmak için yine bir binege ihtiyacınız var.

### Yenilenen Zerollb

Hazır uçmaktan bahsetmiyor, Deathwing'in damadı etiği Azeroth'un ve aynı zamanda Cataclysm'in bir diğer önemli getirişi olan dünyanın değişikliklerine de deşinelim. Öncelikle Azeroth'ta artık uçabiliyoruz!



### Alternatif

**Arion** (9,5)  
**LotRO: Mines of Moria** (8,7)  
**Warhammer Online** (8,5)

## Bölgelerin Yeni Level Çarşıkları

### Kalimdor

- 1-6 Kezan (Horde)
- 1-10 Teldrassil (Alliance)
- 1-10 Azuremyst Isle (Alliance)
- 1-10 Mulgore (Horde)
- 1-10 Durator (Horde)
- 6-12 The Lost Isles (Horde)
- 10-20 Bloodmyst Isle (Alliance)
- 10-20 Darkshore (Alliance)
- 10-20 Azshara (Horde)
- 10-20 Northern Barrens (Horde)
- 20-25 Ashenvale
- 25-30 Stonelon Mountains
- 30-35 Desolace
- 30-35 Southern Barrens
- 35-40 Feralas
- 35-40 Dustwall Marsh
- 40-45 Thousand Needles
- 45-50 Tanaris
- 45-50 Felwood
- 50-55 Un'goro
- 50-55 Winterspring
- 55-60 Sillithus
- 80-82 Mount Hyjal
- 83-84 Uldum

### Eastern Kingdoms

- 1-10 Eversong Woods (Horde)
- 1-10 Tirfal Glades (Horde)
- 1-10 Dun Morogh (Alliance)
- 1-10 Elwynn Forest (Alliance)
- 1-12 Ruins of Gilneas (Alliance)
- 10-15 Westfall (Alliance)
- 10-20 Ghostlands (Horde)
- 10-20 Silverpine Forest (Horde)
- 10-20 Loch Modan (Alliance)
- 15-20 Redridge Mountains (Alliance)
- 20-25 Duskwood (Alliance)
- 25-30 Arathi Highlands
- 25-30 Wetlands
- 25-30 Northern Stranglethorn
- 30-35 The Cape of Stranglethorn
- 30-35 The Hinterlands
- 35-40 Western Plaguelands
- 40-45 Eastern Plaguelands
- 45-48 Badlands
- 48-50 Searing Gorge
- 50-52 Burning Steppes
- 52-54 Swamp of Sorrows
- 54-58 Blasted Lands
- 80-82 Sunken city of Vashj'ir
- 82-83 Deepholm + Maelstrom
- 84-85 Twilight Highlands

World of Warcraft, ilk zamanlarında Kalimdor'un ve Eastern Kingdom'in ucuşabileceği şekilde tasarılanmadığını ve uçuşlarda özgürlüğünün The Burning Crusade ile sadice Outland'da geldiğini biliyoruz. Aradan yıllar geçtikten sonra yapılan güncelleme ve düzenlemelerle birlikte Kalimdor ve Eastern Kingdom'da uçmak mümkün oldu. Fakat bana searsanız, bazı bölgeler hala uçmak için elverişli değil. Örneğin; Duskwood'da bulunan devasa büyülüklükte ve çok sık olan ağaçlar sayesinde havadan yeri görmek imkansız. Yine de alçaktan uçarak varacağınız noktaya son derece hızlı gitmeniz mümkün.

Deathwing'in yıkıp yıktığı dünyada hemen hemen tüm bölgeler elden geçirilmiş ve yeniden tasarılanmış durumda. Kimi bölge (Barrens, Thousand Needles, Tanaris, Stranglethorn Vale) parçalanırken, kimi bölgeler (Desolace, Azshara) hayat bulmuş, kimi bölgelerse (Ashenvale, Stonelon Mountains) yer yer alevlere teslim olmuş. Bu değişiklikler yeni görevleri, yeni yaratıkları ve daha eğlenceli bir oynanışı beraberinde getirmiştir. Bazi yeni görev mekanikleri sayesinde artık sadece "Bana üç tane su yaratıktan olsur de geri gel" tarzı görevler yapmayız. Örneğin; Hillsbrad Foothills'deki bir görev sırasında bizden "Görev veren birisi gibi olduğun yerde kal. Çünkü birazdan üç tane Undead gelecek ve bunlara üç farklı görev vereceksin." gibi çeşitli şeyler isteniyor. Ayrıca yine Hillsbrad Foothills'de, "Peacebloom vs. Ghouls" isminden ve Plants vs. Zombies oyununun oldukça benzeri bir görev bulunuyor. Bu tarz görevler, görev yapmayı iştense olmaktan çırampıçlanabilecek hale getiriyor.

### PvP sistemi ve bölgeleri

Cataclysm ile birlikte World of Warcraft'a eklenen iki yeni battleground, toplam battleground sayısını sekize çıkardı. Bu iki yeni battleground'un ilki 10'a 10 oynanan Twin Peaks. Amacımız, rakibimizin bayrağını kaçırmak olan Capture the Flag, yanı Warsong Gulch ile aynı. Rakibin toplantıda üç bayrağını ilk kaçıran ve kendi bölgесine getiren taraf maçı kazanıyor. Oyunun saatler sürmesini engellemek için de süre sistemi (Warsong Gulch'da birkaç yama önce kullanılmaya başlanan süre sistemi.)



## Goblinler

### Rocket Jump (2 dakika cooldown)

Kemerinizin arka kısmındaki roketi ateşleyerek ileri doğru atlamamanızı sağlar.

### Rocket Barrage (2 dakika cooldown)

Kemerinizin ön kısmında bulunan roketi, seçmiş olduğunuz düşmana doğu gönderir. (Level 80'de 5500-7500 arası rastgele bir hasar verir.)

### Time is Money (Pasif özellik)

1% atak hızı verir.

### Best Deals Anywhere (Pasif özellik)

NPCT'lerden her zaman en iyi işkontoyu alırsınız.

### Pack Hobgoblin (30 dakika cooldown)

Bir dakika boyunca bankaniza erişim sağlar.

### Better Living Through Chemistry (Pasif özellik)

Alchemy skill'inizi 15 artırrır.



## Worgenlar

### Darkflight (3 dakika cooldown)

Worgen formunuzu aktif ederek, 10 saniye boyunca 40% daha hızlı koşmanızı sağlar.

### Viciousness (Pasif özellik)

Critical vurma şansınızı 1% artırrır.

### Aberration (Pasif özellik)

Nature ve Shadow büyülerine karşı 15% Resistance verir.

### Flayer (Pasif özellik)

Skinning skill'inizi 15 artırrır ve deri yüzme hızınızı 0.5 saniye hızlandırır.

### Two Forms (1.5 saniye cooldown)

Human ve Worgen formları arasında geçiş yapmanızı sağlar. Combat esnasında Worgen'a dönüşürsünüz.

### Running Wild (1.5 saniye cooldown)

Dört ayagınızın üzerine eğilerek binik hızında koşmanızı sağlar.



# Earthrager Pwn

ANAJIZ

World of Warcraft'in yenilenen alev efekti oldukça güzel görünüyor.

Boss ile devenin üzerinde karşılaşabiliyoruz. Üstelik hareket ederken büyümek da mümkün.

Ayının bu şekilde devenin üzerinde durması bir hıç olsa gerek. Değilse çok tuhaf bir görüntü oluşturuyor!

► kullanılıyor, 25 dakika içinde oyunun bitmemesi halinde en çok bayrak kaçıran taraf oyunu kazanmış sayılıyor. Beraberlik halinde ilk bayrağı kimin kaçırdığını bakıyor ve eğer durum 0 - 0 ise maç berabere sonuçlanıyor.

İkinci eklenen battleground olan The Battle for Gilneas da Twin Peaks gibi 10'a 10 oynanıyor. Azathi Basin ile aynı formatta olan bu battleground'un ikisini birbirinden ayıran tek fark, beş kontrol noktası yerine üç kontrol noktası bulunuyor olması. Buradaki amacımızsa en kısa sürede 2000 kaynak toplamak. Kaynak toplamak için biraz evvel bahsettiğim üç bölge olan Mine, Lighthouse ve Waterworks isimli bölgeleri kontrol gerekiyor. Kim daha çok bölgeyi kontrol ediyorsa o daha çok kaynak topluyor ve 2000 puana geldiğinde maçın galibi oluyor.

İki yeni battleground'u haricinde outdoor PvP bölgesi olan ve Wrath of the Lich King'deki Wintergrasp'a benzeyen "Tol Barad" isimli bir bölgenin de oyuna eklenmesi unutulmamış. Üç adet kule bulunan bölgede bir taraf saldırın yaparken, diğer taraf savunma yapmaya çalışıyor. Süre bitiminde saldırın yapan taraf üç kaleyi de ele geçirmişse Tol Barad'ı elinde tutmaya hak kazanıyor. Burada "Barad-in Hold" adında bir de raid instance'i bulunuyor. İçinde şimdilik "Pit Lord Argaloth" adında bir adet boss banndırıyor ve Tier item'larının dışında PvP item'ları da düşürebiliyor. Wrath of the Lich King'deki Vaults of Archavon ile aynı olduğunu söyleyebilirim.

PvP bölgelerinden bahsetmişim Cataclysm ile birlikte yeni eklenen rated battleground'lardan ve yeni arena sisteminden bahsetmeden olmaz zira PvP yapanları oldukça ilgilendiren bir değişiklik söz konusu. Rated battleground'lar, tipki arena sistemi gibi

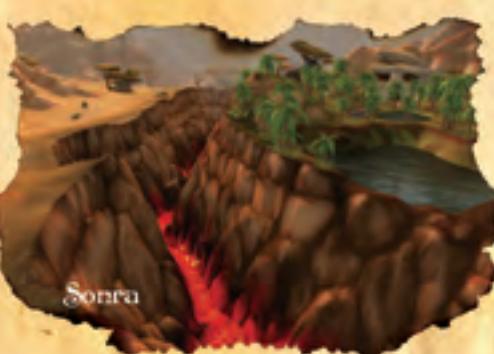


# Değişen Bölgeler Bazıları

Deathwing'in Azeroth'a geri dönmesiyle birlikte WoW'da bulunan hemen hemen her bölge değişime uğradı; kimi ikiye bölünürken, kimi sular altında kaldı...



Önce



Sonra

■ Barrens

Barrens, Tanaris'den sonra Cataclysmde en çok hasar gören bölge. Diğer bölgeler sadece yıkılırken veya sular altında kalırken bu bölge Northern Barrens ve Southern Barrens olarak ikiye bölündü. Bu bölümme saj üst ekran görüntüsünde gördüğünüz üzere kocaman bir yarıka gerçekleşti. İki bölgeden yukarıda bulunan Northern Barrens, level 10 - 20 arası seviyede kalırken, Southern Barrens'in level aralığı 30 - 35 olarak değiştirildi.



■ Thousand Needles

Daha evvel Kapadokya'ya oldukça benzeyen ve çorak bir arazi olan Thousand Needles sular altında kaldı. Tauren'lerin elinde bulunan Freewind Post, Grimtotem tarafından ele geçirilmiş durumda. Goblin'lerin ve Gnome'ların yönetimindeki The Shimmering Flats bölgesi de bir gemi yardımıyla su yüzeyinde kalmayı başarmış bulunuyor.



Önce

■ Tanaris

Tanaris'ın bahsederken de söylemiş olduğum gibi Tanaris, Azeroth'un en çok hasar görmüş bölgeleri. Bölgenin kay kesiminde yer alan Steamwheedle Port tamamen sular altına gömülmüş durumda. Yukandaki ekran görüntülerinden de görüldüğü üzere sular kayı bölgelerine o kadar gitti ki Gadgetzana kadar ulaşmış.



Sonra



Önce



Sonra

■ Hillsbrad Foothills

Forsaken'in Southshore'a olan saldırılannı geri püskürtmekte zorlanan Alliance, sonunda bu bölgeyi kaptırdı ve Hillsbrad Foothills tamamen Horde bölgesi haline geldi. Ayrıca oldukça popüler olan Plants vs Zombies oyunu mini bir görevle "Peaceblooms vs. Ghouls" olarak bu bölgeye eklendi.



Önce



Sonra

■ Stranglethorn Vale

Barrens gibi ikiye bölünün bir diğer bölge Stranglethorn Vale... Bölünen bölgelerin yeni isimleri Northern Stranglethorn (Level 25 - 35) ve The Cape of Stranglethorn (30 - 35). Daha önce burada bulunan Zul'Gurub Instance'sı da artık görev bölgesi haline getirildi.



Önce



Sonra

■ Western Plaguelands

Arthas'ın ölümü ile birlikte Alliance ve Horde birlüklerine karşı koymayan Scourge, bu bölgedeki varlığını neredeyse tamamen yitirmiş durumda. Yukandaki ekran görüntülerinden de görüleceği üzere kasvet dolu bu bölge, yerini yeşillik bir alana bırakmış. Yeni level aralığı ise 35 - 40...

**Archaeology**

World of Warcraft'in yeni mesleği olan Archaeology'nin işleyişi...

**Adım 1**

Dünya haritasında bulabileceğimiz kazı alanlarından birine giderek ilk kazımızı gerçekleştiriyoruz. Keşif aletinin lambası kırmızı yanıyorsa bu, bulacağınız kalıntıya 100 yarddan daha uzaktasınız demektir.

**Adım 2****Adım 2**

İlk kazımızdan sonra keşif aletinin gösterdiği doğrultuda ilerleyerek ikinci kazımızı gerçekleştiriyoruz. Lambanın rengi san yanıyorsa bu, 50 - 100 yard arası bir uzaklıkta olduğunuzu belirtir.

**Adım 3**

Yine keşif aletinin gösterdiği doğrultuda kazızımızı gerçekleştiriyoruz. Eğer lamba yeşil yanıyorsa bu 50 yarddan daha yakında olduğumuzu gösteriyor.

**Adım 4**

Ve mutlu son! Kazı sonucunda kazdığımız bölgeye ait kalıntılar buluyoruz. Bu kalıntıları toplayıp birleştirerek de eserlere ulaşmış oluyoruz.





► kazandığın rating'inin artışı ve bu rating'in yükselmesi halinde daha zorlu rakiplerle karşılaşacağınız bir sistem. Her kazandığınız maça da hanenize belirli bir conquest puanı yazılacak. Arenalarda da sistem öncükine göre biraz değişti. Bu değişiklikle birlikte haftada minimum 10 maç yapmanız gerekliliği ortadan kalktı. Artık galibiyet başına Conquest puanı alacaksınız, yani her hafta Çarşamba gününü beklemekense her maç sonunda pu-anlarını hanenize yazılacak. Tabii ki bu puanların haftalık olarak bir sınırlaması mevcut ve bu sınır da haftada 1343. Kazandığınız Conquest puanlarını kullanarak epic PvP item'ları alabileceksiniz.

#### **Yeni meslek: Archaeology**

Her eklenen paketinde eklenen -en azından- bir ana meslek dahi oluyordu ve bu gelenek Cataclysm ile bozuldu. Bu defa oyuna ana meslek yerine ikinci bir meslek olan Archaeology eklendi. Başında oldukça sıkıcı olan ama ilerledikçe kaliteli item'lar bulabileceğiniz bir meslek haline dönüşen Archaeology'de skill atlamak da oldukça zaman alıyor. Öncelikle bir kazıya başlamak için haritanızı açarak -burada bulunan kürek resmiyle- belirtilen kazı alanlarına doğru yola koymalısınız. İlk 100 skill'i kazı yaparak atlayabiliyoruz ama işler bu seviyeyi geçtiğimiz anda değişiyor. Artık sadece kazılarla değil, eseri ortaya çıkarttığımızda skill atlamaya başlıyoruz. Bir eseri ortaya çıkarmak için de 25 - 35 civarı parçayı birlestirmemiz gerekiyor. Her bir kazanın çıkan parçaların birleştirildiğimizde ve eseri ortaya çıkarttığımızda ise beş skill birden atıyoruz. Belli türden kazanın tamamlandıça

item kalitesi yükseliyor, en sonundaysa epic item alabiliyorsunuz. (Bir kazının nasıl yapıldığını merak edenler, Archaeology kutusuna göz atabilirler.)

#### **Guild sistemi**

Benim gibi achievement manyaklarını gören Blizzard yetkilileri, Cataclysm ile birlikte "guild achievement" sistemini hazırlamaya karar vermişler. Şu an oyunda 193 adet guild achievement'i bulunuyor ve bu sayı zaman içinde tabii ki artacaktır. Guild üyelerinin hepsinin birden katkılaryla tamamlayabileceğiniz achievement'ların içinde "10.000 tane Flask yap.", "100.000 tane item'i disenchant et." ya da

► Sular altında kalan Thousand Needles...

## **Blood Elf Paladin oynamak fan sıkıldınız mı? İşte size Tauren Paladin...**

"Guild grubu olarak Blackwing Descent'i tamamla." gibi -bazılarının ödüller verdiği- çeşitli achievement'lar var. Tabii ki yeni Guild sistemi sadece achievement'lardan ibaret değil. Artık guild'iniz de level atlayabiliyor. Toplamda level 25'e kadar ulaşabilen guild, her level'da yeni özellikler açılarak size birtakım konularla (Görevlerden ve öldürügüüz mob'lardan %10 daha fazla experience alma, mount hızını %10 artırma, tüm grup üyelerini belli bir noktaya summon'lama gibi) yardımcı olabiliyor. Guild'in level atlaması için üye-





► İerin hep beraber çalışması gerekiyor. Guild'den grup kupon dungeon'a girmeleri, achievement tamamlamaları ve quest yapmaları halinde guild belii oranda bir experience kazanıyor. Kazanabileceğiniz experience ise günlük olarak sınırlanmış. Böylece 250 üyesi olan guild'lerle 10 üyesi olan guild'ler arasında bir dengenin kurulması sağlanmış.

#### Cesidelenen sınıf / İrk Kombinasyonları

Blood Elf Paladin oynamaktan skaldınız mı? İşte size Taren Paladını! Yoksa Hunter olabilmek için Dwarf olsak zorunda mı kaldınız? Belki de Human Hunter tam size göre... Evet, tahmin ettığınız gibi bugüne kadar hep aynı olan sınıf / İrk kombinasyonları, Cataclysm ile yenilendi. Aşağıda bir listesini bulabilirsiniz:

**Blood Elf:** Warrior

**Dwarf:** Mage, Shaman, Warlock

**Gnome:** Priest

**Goblin:** Death Knight, Hunter, Mage, Priest, Rogue, Shaman, Warlock, Warrior

**Human:** Hunter

**Night Elf:** Mage

**Orc:** Mage

**Tauren:** Paladin, Priest

■ Thrall, tek başına Maelstrom'u kapatmaya çabalıyor.

**Troll:** Druid, Warlock

**Undead:** Hunter

**Worgen:** Death Knight, Hunter, Mage, Priest, Rogue, Warlock, Warrior

#### Stat değişiklikleri

World of Warcraft'in yillardır süregelen stat sistemi de Cataclysm ile değişiyor. Daha önceden item'larda bulunan Attack Power ve Spell Power kalkarak yerini Agility'ye, Strength'e, Intellect'e ve Spirit'e bırakıyor. Konuyu biraz daha açmak gereklisi item'lardan kaldırılan Attack Power, yerini Agility'ye ve Strength'e, Spell Power ise yerini dps sınıfları için Intellect'e, Healer sınıflar içinse Spirit'e bırakıyor.

Oyunu yeni eklenen bir stat ise Mastery. Bu stat, her sınıfın farklı etkili ediyor. Seçtiğiniz talent ağacına göre o ağacın etkilerini artırmaya yanyor. Örneğin: Arcane Mage için Mastery, Arcane büyüğü için %20 daha fazla vurmanızı sağlarken, Protection Paladin için blok şansınızı %18 artırırken, her Mastery puanı ekstra olarak %2.25 daha artırmıyor.

Son olarak Cataclysm'in bugüne kadar World of Warcraft için çıkan en iyi eklenen paketi olduğunu söyleyebilirim. Ayrıca The Burning Crusade ile başlayan, Wrath of the Lich King ile dibe vuran zorluk seviyesi de inanılmaz oranda arttılmış. Bu benim gibi bu oyunu "hardcore" oynayan insanlar adına sevindirici bir gelişme. Bir dönem World of Warcraft oynamış ve sıkılarak bırakmışsanız, bu eklenen paketi tam size göre.

■ Emre Özünaz

#### World of Warcraft: Cataclysm

- World of Warcraft'a girmiş en iyileşen paketin olması, yenilenen dünya, yeni görevler, Worgen ve Goblin İrk.
- Casual oyuncular için zor olmasa, Archaeology mesleğinin eğlenceli olmaması.

9,1





## İkinci Görüş: Cataclysm Sıngası

Cataclysm, uzun zamanız beklenen oyunlar arasında açık ara birinci sıradaydı. Belki MMO oyuncusu değilseniz, sizi çok meraklandırmamıştır ama dünya genelindeki MMO oyuncuları için geri sayım uzun bir zamandır sürüyordu ve sonunda Cataclysm biz oyun severlerle buluştu. Ben de yılannı WOW'a vermiş bir oyuncu olarak konu hakkında bir - iki satır karalayayım istedim.

### Venilik.

İlk olarak yeni irkları ele alalım, Cataclysm ile iki yeni irk WoW dünyasına eklendi. Açıkçası Goblin irkı zaten açık ara en çok istenen ve beklenen ikindi ama Worgen irkı biraz beklenmedik bir irk olarak karşımıza çıktı. Her ne kadar çok güzel görünüyor olsa da çok daha farklı ve marginal ya da daha eğlenceli bir irk seçilebilirdi. "Yeni irk" denilince pek tabii ki akla ilk gelen yeni başlangıç bölgeleri oluyor. Evet, yeni başlangıç bölgeleri cidden harika ve bir o kadar da eski oyunculara yeni bir tat veren cinsteki yerler kıvamında. Yani neredeyse en çok bu bölgeler üzerinde çalışılmış diyebilirim. Hele yeni görevler, tadından yenmez olmuş. Malum, WoW oyuncularının en büyük sıkıntılardan bir tanesi, her yeni karakter açlığında bir kez daha aynı görevleri yapmak zorunda kalmaktı ki bu durumda iyi bir çözüm getirilmiş gibi gözüküyor. "Aynı" demisen, Azeroth'un yeni hali de sürekli olarak aynı bilgileri görmek zorunda kalan oyuncular baya mutlu etmiş durumda. Açıkçası WoW dünyasına gereken en büyük yeniliklerden bir tanesi, halihazırda bulunan dünyanın değişmemesidir. Yeni skill sistemine bir lafım yok, an itibarıyle gayet güzel çalışıyor. Evet, bazen bir - iki ayarsızlık çırıyor ama yine de gayet hoş olmuş. İçerisine bir eklenen paketinden bekleneni verecek kramonda. Bolca yeni eşya, yeni zindanlar ve yetmezmiş gibi eski beş kişilik zindanlarının yenilenmesi, yine oyuncuların yüzlerine "smile" yerleştirmeye yetmiş durumda. PvP'nin tavan yaptığı son iki eklenen paketinden sonra Cataclysm de konu hakkında gerekeni yapmış durumda.

### Yine de...

Efedim, bu kadar yaygarası koparılan bir oyun için Cataclysm net bir şekilde "olmamış". Neden mi? Şimdi, o Archaeology mesleği nedir Allah aksına? Bence sadece yapılmış olması için yapılmış bir meslek. Keza bu oyuna ikincili meslek lazımlı değil. Madem bir eklenen paketi çıkarıyor ki bu üçünü oldu, bir zahmet yeri ve farklı ana meslekler de oyuna dahil olsun. Biktüm Blacksmithing'den, Alchemy'den! Sonra iki yeni irk geldi, harikalı Fakat ne değiştirdi oyunda? Hiç! Sadece modellemesi farklı ve bir - iki farklı özelliğe sahip olmaktadır.

illeriye gitmedi. Bu oyuna asıl gereken yeni sınıflar! Ben de biliyorum denge kurulmasının zor olduğunu ama madem bir iş yapıyorsunuz, madem bu kadar para kazansyzorsunuz, çok daha farklı ve yeni gelişmeler bekliyorum artık.

Oyun yapısı ve özellikle oynama şekli bir hayli değişti ama bu değişim zaten dört yıl önce, oyun ilk çıktığında yapılması gereken bir şeydi. Aradan bu kadar zaman geçtiken sonra, oyunculara daha zor, yani daha dikkatli olmalan gereken bir oyun yapısı sunmak ziyadesiyle boş bir hareket. WoW zaten çok ama çok kolay bir oyundu, bu saatten sonra oyunu zorlaştırmak ve oyuncuya oyuna bağlıyor bir zorluk seviyesi yapmaktansa farklı yetenek kombinasyonları yaratılması gerekiyordu. Yazılımını takip edenler biliyorlardı, her yeni eklenende halihazırda olan eşyalarının çöpe gitmesi durumuna şiddetli karşılık. Her seferinde saatlerimi, günlerimi harcadıktan sonra yine bir hiç olarak bu oyunu oynamak istemiyorum. Bu konu hakkında hala gelmiş geçmiş en iyi sistemi kullanan Final Fantasy X'e bakmanızı tavsiye ediyorum.

Yine de kaçınılmaz bir gerçek var ki o da şu anda WoW'a alternatif bir MMO olmadığı. Blizzard, da bunun farkında olacak ki bu avantajı harika kullanıyor. Bense Star Wars: The Old Republic'i beklemeye devam ediyorum. Umanım beni yüz üstü bırakmasın! ■





Yapım Rockstar San Diego  
Dağıtım Rockstar Games  
Tür Aksiyon  
Platform Aksiyon  
Web [www.rockstargames.com/  
reddeadredemption](http://www.rockstargames.com/reddeadredemption)

# Red Dead Redemption: Undead Nightmare

Vahşi batının zombileri

**H**iç kimse unutmasın ki bir zombiden daha kötüsü yoktur. Şu dünyada başınıza her şey gelebilir ama hiçbir insanoğlu gelip de beynizi isirmak istemez. (Akıl sağlığı yerinde olmayanlar konusunda garanti veremiyor.) Oysa ki zombiler beyninizi, kolunuzu, bacakınızı ve hatta pankreasınızı bile yemek isteyebilir.

Zombiler yavaştır. Onlardan kaçmak kolay olabilir. Yine de onları vurmak ve etkisiz hale getirmek daha iyi bir çözüm olacaktır. Bu işlem sırasında onları kafaların vurulması ve kafalarının patladığından emin olmalısınız; yoksa sürünererek de olsa sizi takip etmeye devam ederler.

Tek bir zombinin etrafında koşup onunla dalga geçebilseniz de kalabalık olduklarında ivedilikle ortamdan uzaklaşmanız yararına olacaktır ve en güzel, merdiven kullanmadıkları için yükseklerde çıkamazlar. Gerçek siz de damın tepesinde ne yapacaksınız, onu bilemiyorum...

Velahsil kelam, hayatını damdaki kemancı olarak

geçirmek isteyen ve istemeyen herkes, bu uyarılara kulak versin ve bu oyunu alınsın... Oyun mu? Bir dakika...

### Ölüme üç kala

Bu oyunun Red Dead Redemption'la bir ilgisi yok. Yani siz şu an oyunu oynuyorsanız, oyununuza ara verip orijinal oyuna hiç bir etkisi olmadan Undead Nightmare'ı oynayabilirsiniz. Hoş. Daha da güzel olanı bu ekleni paketi oyuna yaklaşık beş saatlik bir bölüm ekliyor. Hem de içi zombilerle dolu olan bir bölüm!

Karakterimiz yine aynı: Joe Marston. Bu seferki göreviye kasabaya yayılan zombi salgınının nedenini bulmak ve kasabayı eski zombi haline getirmek. Kasaba diyorum ama oyunda birkaç tane yerleşim birimi var. Bu bölgeler zombilerden temizlemek ve eski haline getirmek o bölgenin bir "Safehouse" olarak kullanılmasını sağlıyor. Böylece safehouse'a dönünen bölgeler arasında hızlı ulaşım yapabiliyoruz. "Kampvardı hacı?" dediğinizi duyar gibiyim. O artık yok.

Kamp kuramıyoruz. Bunun senaryoya bir alakası var (Zombilerin istilliği bir bölgede, dışında uyuyur mu?) ama daha çok çevreyi görelim, zombileşmiş yaratıklarla boğuşalım, başı boş zombilere birkaç el ateş edelim diye verilmiş bir karar.

### Zombi parçaları atan bir tüfek mi?

Sizi Blunderbuss ile tanıştırıyorum. Bu aslında saçma atan kocaman bir tüfek. Undead Nightmare'da ise saçma yerine, zombi parçaları atıyor. Zombi



Yeni açılan alışveriş merkezi haberini duyan zombiler...



### Alternatif

Dead Rising 2 (7,5)  
Resident Evil 5 (7,7)  
Call of Duty: Black Ops (9,0)



parçasını bulmak da ne kadar kolay, siz düşünün...

Blunderbuss'ın yanında kutsal su ve zombi yemi gibi silahlarınız da var. Ayrıca meşaleyle zombi yakmak da pek eğlenceli.

Aldığımız görevler kayıp insanları bulmak, zombi istilası altındaki mezarlıkları temizlemek, kapana kırılmış insanları zombilerin elinden kurtarmak gibi konuları kapsıyor. Yan görevler daha enteresan ve eğlenceli aslina bakarsanız; onları da atlamanız.

Oyunda iki tane de yeni multiplayer oyundan bulunuyor. Bir tanesi hiçbir şeye benzemiyor, onu direkt eliyorum. Zevkli olan Gears of War'un Horde modu gibi, üstünüze dalga dalga zombi yağına Undead Overrun. Sağlam birkaç oyuncuya çok eğlenceli hale geliyor bu mod; mutlaka denemelisiniz.

Piyasaya çıkan en kaliteli eklentilerden bir tanesinin incelemesini okudunuz. Size düşen, bu paketi almak ve tadını çıkartmak. Beyninize mukayet olun...

■ Tuna Şentuna

### Red Dead Redemption: Undead Nightmare

- + Bolca görev, yepenyi sıfırlar, hoş müzikler, yeni multiplayer modları
- At koşturmak biraz sıkıcı olabiliyor.

9,6



Yapım **Namco Bandai**  
Dağıtım **Namco Bandai**

Tür **Aksiyon**

Platform **PS3, Xbox 360**

Web [www.splatterhousegame.com](http://www.splatterhousegame.com)



# Splatterhouse

Kan ve revanın karışımı...

“Vurdulu kirdili” diye tabir ettiğimiz oyunlar bir hayli büyük bir yer teşkil ediyor oyun dünyasında ve bunların başını şüphesiz ki dövüş oyunları çekiyor. Özellikle Mortal Kombat gibi oyunlar, insanı kana susattığı gibi bir de büyük bir rahatlama sağlıyor. Dövüş oyunlarını gececek olursak, en çok aksiyonu gördüğümüz oyun cinsi TPS’ler olarak karşımıza çıkıyor. Kan ve yok etme konusunda God of War ve Dante’s Inferno bu türde piyasaya sürülen oyunlara en kaliteli örnekleri teşkil ediyor. Nitekim artık “kan” denilince aklımıza gelecek bir başka oyun daha var: Splatterhouse.

## Uyanış

Oyuna girer girmez ilk olarak vahşi bir ses bizi karşılıyor, devamıdaysa bir canavarın bulunduğu başlangıç menüsü devreye giriyor. Oyunun bolca sorunu olduğu, zaten bu menüden anlaşılıyor. Seçebileceğimiz iki farklı oyun modu var. Bunlar Story ve Survival Arena olmak üzere ikiye ayrılmış durumda. Gelelim oyuncunun senaryosuna. Kanlar içerisinde yerde yatan “nerd” tipi bir karakter olarak oyna başlıyor, başlayan kısa demoda biziyle konuşan bir maske görüyoruz. Hemen yanı başımızda duran bu maske, bize kaçırılan kız arkadaşımızı kurtarabileceğimizi ve ona itaat etmemiz gerektiğini söylüyor. “Dr. West” isimli deli doktorun peşinde olan maske, kız arkadaşımızın da bu doktor tarafından kaçırıldığını anladığımız anda yüzümüzdeki yerini alıyor ve...

Artık o bilindik afacan insan değiliz. Maskeyi takar takmaz bir başkalışım geçiriyoruz. Açıkçası tam bir “Hulk” halini aldığımız bu değişimden sonra bolca kası ve kollarında bıçakları olan bir adam dönüşüyoruz.

Dediğim gibi oyun bir TPS ve ziyadesiyle hızlı. Misal; “Devil May

## Arcade

Splatterhouse, bazı bölümlerde bildiğiniz arcade oyun moduna geçiyor. Bir anda olan bu değişim, oyuna büyük bir tat katmış ama yine de tek yaptığımız, yerden bulduğumuz bir silahlı “önü-müze gelene yüz tekme” yapmaktan ileriye gitmiyor. Bu arada unutmadan, etraftaki kutuları kırmak gerekiyor ki içlerinden çıkan solucanlardan bolca kan puanı çıkıyor.

Cry’dan daha hızlı, desem yeridir. Pek tabii ki ilk baştaki “tutorial” böülümlerindeki “Mask” modu, oyuna başlayınca kayboluyor ve üçüncü bölüme kadar geri gelmiyor. Bu arada çıplak ellerimizle dövüşmek zorunda kalıyoruz. Fakat merak etmeyein, herhangi bir mutasyona gerek kalamadan da yeterince güçlüyüz. Karşımızsaya sonsuz diye tabir edebileceğim cinsten bir yaratık çıkıyor. İlk başlarda benzeri yaratıkları görüyorken, oyun ilerledikçe birkaç farklı yaratık modeli daha oyuna ekleniyor. Bu yaratıklar öyle inanılmaz güçlü değil ve asıl sorun saylarının fazla olması. Biz yaratıkları öldürdükçe ya da -daha Türkçe bir anlatımla- kan dökütükçe enerji barımızın altında bulunan kan barımız doluyor. Bu kan barı sayesinde oyun esnasında etrafımızda düşmanlardan enerji çekerliyoruz, bu da ölmemizi bir hayli zorlaştıryor. Ayrıca yaratık öldürdükçe kan puanı kazanıyoruz. Kazandığımız puanlara yeteneklerimizi güçlendirmeye yarıyor. Yeteneklerimizse Fast Attack, Heavy Attack, Grab, Sprint Roll, Slash, Smash, Health, Mask ve Weapon olarak dokuza ayrılmış durumda. Bu yeteneklerden iki tanesi Mask modumuzu etkiliyorken, kalanlar insan formumuz için tasarlanmıştır. Mask modu dediğimizse bildiğiniz bir şeytanı form. Yani geçici bir süreliğine süper güçlü hale gelebiliyoruz ki bu esnada vurdüğümüz her şey neredeyse yok oluyor.

Oyunun kötü yanlarıyla can sıkıcı... Her ne kadar hack & slash tarzda bir yapıya sahip olursa olsun, sürekli bir odoya girip oradaki yaratıklar tükeninceye kadar düğmeye basmak bir noktadan sonra fena sıkıyor. Özellikle boss savaşlarındaki hatalarımızın bedeli insanı çileden çıkarıyor; çünkü checkpoint, girdiğimiz fazın ta en başına atıyor bizi. Buradaki asıl kritik noktaya inanılmaz uzun yükleme süreleri. Bir kere en azından üç dakika yükleme beklediğimi biliyorum. Sonuç olarak adam dövmeye ve kan dökme modundaysanız, Splatterhouse bu aralar tam da aradığınız oyun demektir ama daha fazlasını beklemeyin. ■ Ertuğrul Süngü

## Alternatif

Devil May Cry 4 (8,2)  
Mortal Kombat: Deception (8,7)  
Prototype (7,5)



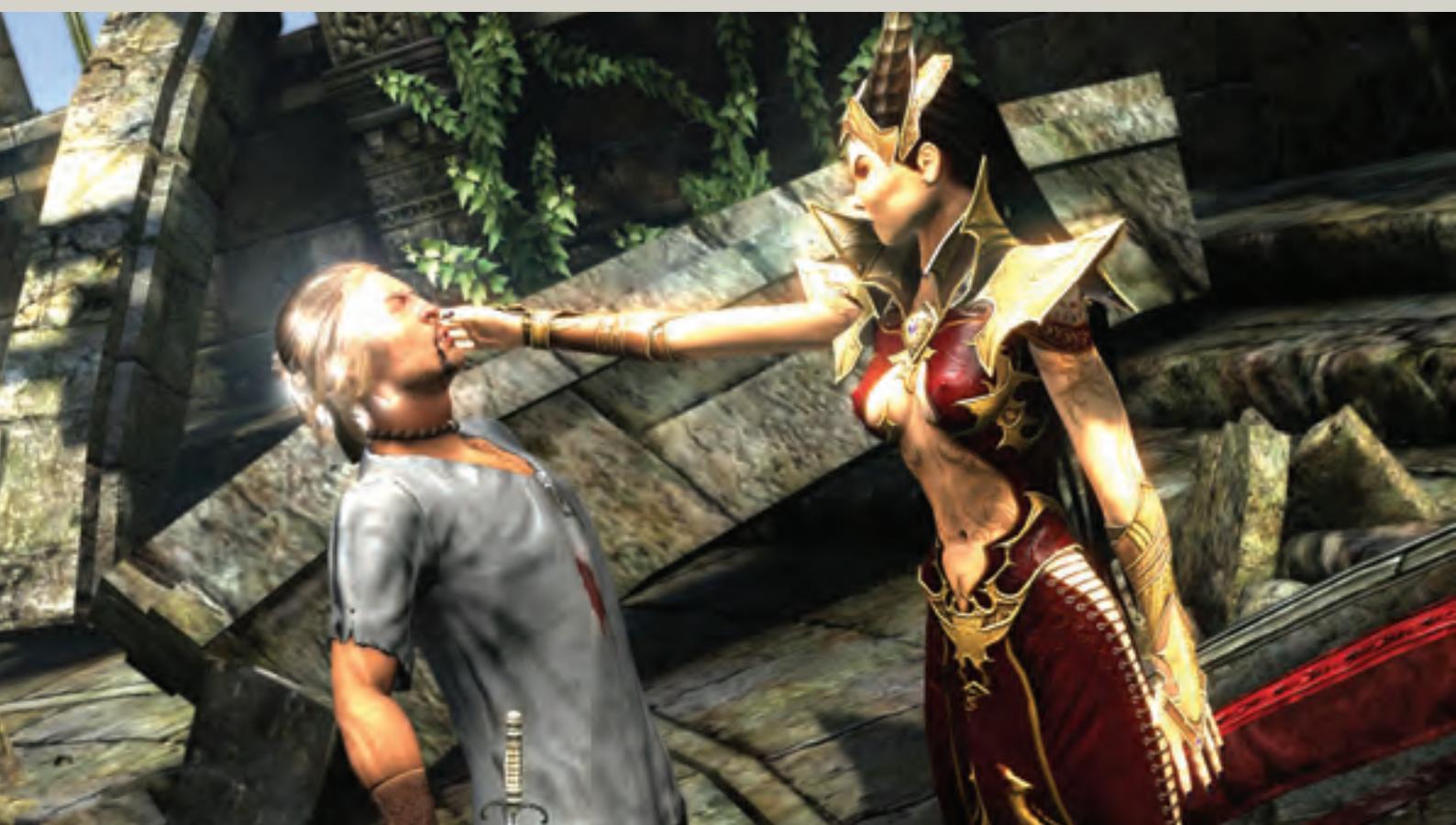
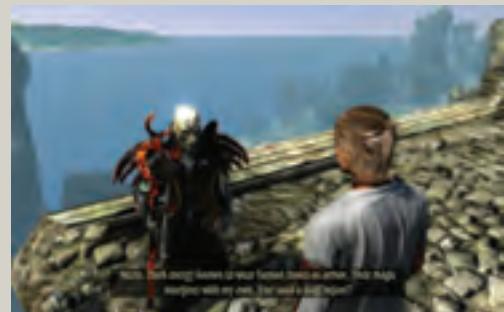
## Splatterhouse

- + Bitmeyen aksiyon, bolca kan, hızlı oyun yapısı
- Bir yerde bitmesini istediğimiz aksiyon, tükenmeyen düşmanlar

6,8



Yapım Reality Pump  
Dağıtım South Peak Interactive  
Tür RPG  
Platform PC, PS3, Xbox 360  
Web [www.twoworlds2.com](http://www.twoworlds2.com)



### Süre

Oyun toplamda dört bölümünden oluşuyor ve bütün görevleri tamamlayıp biraz da malzeme toplarsanız, oynama süreniz her bölümde yaklaşık 10 saat. Bu da toplamda gözden kaçırılmaması gereken 40 saat gibi uzun bir oynama süresine denk geliyor.

## Two Worlds II

Bir dünya asla yetmez!

**R**PG'nin nasıl olması gereki konusunda bir masaya beş adam oturtsak, o muhabbet rahat 15 saat sürer. Dünyasından grafiklerine, ırklardan silah ve eşya seçeneğine, karakterlerinin geliştirilmesinden tutun da multiplayer moduna kadar panel konusu bile olabilir oyun dünyasında. Bundan üç yıl önce çıkan Two Worlds'ün bu özelliklerine bakarsak eğer, kabullenelim arkadaşlar, oyun eleştirmenlere göre sınıfta kalmıştı. Two Worlds'ün suçu neydi? Grafik hataları en büyük sorunlardan biriydi. Senaryo kurgusu oldukça başarılı sunulmuşken, maalesef gayet başarısızlıkla uyarlanan bir yansımاسını görmüştük. Birbirini tekrar eden görevler, oyundan soğumamız için canla başla uğraşıyorlardı. Two Worlds'ün konsol versiyonları için de şanssızlık sürüyordu; oyun PC'den uyarlamayı, yani konsollar için farklı bir portu yoktu. Yok, henüz bitmedi suçu... En büyük bahtsızlığısa adının sürekli The Elder Scrolls IV: Oblivion'la beraber anılması oldu.

Geçen zaman içinde eleştirileri de derinlemesine inceleyen Reality Pump firması, boş durmadı ve devamını

getirmek istediği Two Worlds'ün ikincisinin üzerinde çalışmaya başladı. Grafiklerde daha önce karşılaşılan eksiklerin, oynamabilirliğin ve birçok öncemi detayın üstesinden geldiklerini belirten Reality Pump, Two Worlds II ile RPG tarihine bu kez çok ıddialı bir dönüş yaptı. Detaylara girmeden önce senaryomuza bir göz atalım hemen.

### Orc'ların gizli planları

Oyun, Two Worlds'ün beş yıl sonrasında geçiyor. İlk oyunu özet geçmek gerekirse "Aziraal" adlı savaş tanrılarının ortadan kaybolduyla paniçe ve kaosa sürüklenen halk, binlerce yıl kendisini arar. Bu karmaşa içinde ırklar arasında da huzursuzluklar olur ve toplamda dört ırktan birer kişinin seçilmesiyle doğaüstü yaratıklara karşı kafa tutulur. Bu mücadelenin sonunda aralarından seçilen bir kişi, doğaüstü güçlere sahip olacaktır. Tam bu noktada ikinci oyunun açılış videosu giriyor sahneye... Antaloor'da neler olup bittiğini, Orc'larla büyütü Gandahor ordularının savaşa sırasında öğreniyoruz. Orc'ların videonun başında oldukça başarılı olduklarını, hatta "Kesin alırlar savaşı." dediğimi hatırlıyorum. Son anda Gandahor'un tek bir hamleyle Orc'ların canına nasıl

Kamera odağı ön kısımda-  
ken arka plandan herhangi  
bir detay seçebeilmek çok zor

Çok yakında karakterimizin  
oku, topladığı materyallerle  
tamamen değişecek.

Karakter kıyafetleri özenle  
tasarlanmış, metal ve deri  
dokuları başarılı.

Not now, human...

### Alternatif

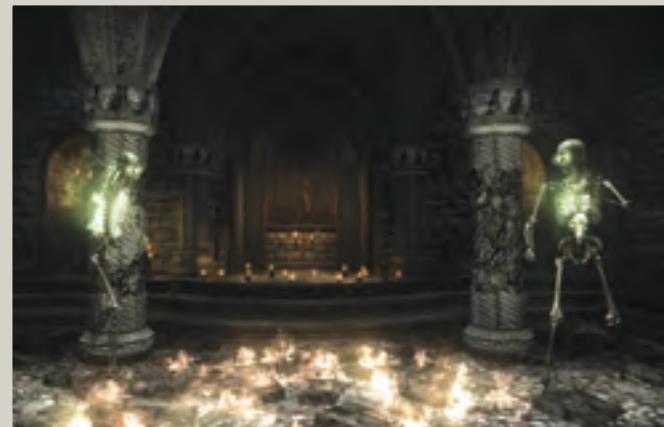
Arcania - Gothic 4 (5,5)  
Divinity II: Ego Draconis (7,0)  
The Witcher (8,2)

okuduğunu da... Gandahor'un bu zaferiyle sonuçlanan günden beş yıl sonra bu döngüye son verebilecek o kişinin, Gandahor'un kale-sinde esir edildiğini öğrenmemizle işler daha da karışıyor. O kişinin ta kendisi olduğunu ve o kalede esir olan tek kişi olmadığını hemen belirtiyorum. Güçümüzün neredeyse hepsini kaybetmiş ve tamamen umudumuzu kesmişken bir darbe daha geliyor; diğer esir olan kız kardeşimizi ve bütün güçlerini Gandahor kendi emelleri için kullanıyor. Kaçma planlarınızın üst üste hayal kırıklığına dönüşmesiyle hiç beklenmeyen bir şey gerçekleşiyor. Azılı düşman Orc'lar beni kurtarma planı yapmakla kalmayıp bunun için girişimde bulunuyor! Ama neden? Bunun altında ne yatıyor? Bu esrarengiz "Dhar Pha" isimli kadın kim?

### Ne güzel zırhın var senin!

Giriş videosundan sonra karakter yaratma ekranına geldiğimizde herhangi bir ırk veya sınıf seçeneğiyle karşılaşmıyoruz. Sıradan, dümdüz bir insanoğlu olarak gözünü, saçını, boyunu, genişliğini seçip kaydediyoruz. Hayır yanı, o kadar karizmatik Orc'lardan sonra basit bir insan görmek, özellikle de benimki Lost'taki Sawyer'a benzedikten sonra iyice tuhafıma gidiyor. Başlangıç bölümünde ana eğitimler veriliyor, eğilme, kalkma, kapayı açma, hazineyi toplama... Bunları bize o gizemli kadın öğretiyor. İlk bölüme bakarak grafiklere ve atmosfere not vermeyin, kapayı gitmeyin. Dediğim gibi, burası bir eğitim bölümü ve karanlık atmosfer kısa zamanda sonlanacak. Oyunun ara yüzü de RPG severlere oldukça aşina gelecek. Alt sağda Health / Stamina ve Mana bilgilerinize ve F1 tuşu ile de karakter özelliklerinize, büyülerinize, haritaniza, görevlerinize, topladıklarınıza ve eşyalarınıza ulaşabiliyorsunuz. Eşyalar (Equipments) menüsünü açtığımızda sistem biraz





► karışık gelebilir; çünkü karmaşık bir düzen var ve seçtiğiniz eşyayı maalesef ki üzerindez göremiyorsunuz, seçili olanların üzerinde de gri bir desen var. Ayrıca set yapabilme modu da bulunuyor, belli eşyaları set yapıp tek seçmek yerine hazır bir donanıma kısa sürede ulaşabiliyorsunuz. "Ingredient", yani topladıklarınız kısmı genelde bitki ve yiyeceklerden oluşuyor. Buradakileri birbiriley karıştırıp çok farklı malzemeler ve bunlardan da farklı özellikler almanız mümkün. "Magic" kısmında çeşitli büyülü kartları toplamak gerekiyor. "Amulet" adındaki kartlarla çeşitli büyüler toplayarak, aynen Ingredients'ta olduğu gibi farklı büyüler yaratıbiliyorsunuz. Büyü kitabında da çeşitli büyüler açılık gelişmeye devam ediyor. Ateş toplarına ve depremlere sebep olarak düşmanı bozguna uğratabilirsiniz ya da "sumon" olarak destek ünite yaratıbiliyorsunuz. Silahlar kısmında da aynı özelliklerin kullanılmasını sağlamışlar. Sınıfınıza göre sahip olduğunuz silahı geliştirebilir, tamir edebilir veya topladığınız taş, tahta gibi maddelerle baştan tasarlayabiliyorsunuz. Bunun da başarısı crafting, yani üretim yeteneğinizne kadar geliştirdiğinizle alakalı. Hazır "yetenek" demişken hemen bunlara da giriş yapalım öyleyse.

Two Worlds II'de sınıf sistemi level atladiğça sahip olunan bir hadise. Her level sonunda belli yetenek ve özellik puanları kazandıkça, eğiliminizi de buna göre belirliyorsunuz. Özellik puanları dört özellik için kullanılıyor: Accuracy, Strength, Willpower ve Endurance. Bu eğilimleri seçtiğiniz takdirde bunlar sınıf belirlemenize yarıyor. Toplamda altı adet sınıf var: Warrior, Mage, Ranger, Crafting, Assassin ve General. Mesela Warrior sınıfında güçlenmek için Strength, Mage olarak güçlenmek içinse Willpower puanlarına ihtiyacınız var. Yetenekleri sıfırdan öğrenip geliştirmek içinse Skillbook'lar yardımınıza yetişecektir. Bu sıfırdan alınacak Skillbook sayesinde edinmek istediğimiz büyülere de yetenek puanı ödememiz gerekiyor.



Görevler klasik bir RPG de nasıl işliyorsa Two Worlds II'de de aynen öyle işliyor. Birbirini takip eden görevlerle bolca farklı görevde denk geleceğiniz; ilk oyunda olan görevlerin baygınlığı semptomlarıyla karşı karşıya gelmeyeceğinizi söyleyebilirim. Oyun, birden çok kültürden oluşan bir ekiple oluşturulmuş ve bunu oyuna da yansıtımaktan geri kalmamışlar; farklı kültürlerle, farklı yerleşim yerlerine bolca uğruyoruz. Dünyamız olabildiğince geniş, her RPG'de can çekişiren ulaşım sıkıntısı Two Worlds II'de yüzünü güldürecek. At, teleport ve kayak kullanarak belirli noktalara ulaşım sağlayabiliyorsunuz. Şehirlerde eşyalarınızı stoklayacağınız evler, kumarhaneler, müzisyenler de oyuna renk katıyor.

#### Ahenkle yüzen balıklar...

Oyunun ilk oyuna göre kendini en çok affettirmiş olan yanısa grafikler. Oyun, "Grace" isimli yeni bir grafik motoruyla hazırlanmış ve bu yeni grafik motoru birden çok platformda, yani PC, PlayStation 3 ve Xbox 360 üzerinde geliştirilmeye uygun bir motor. En başta söylediğimiz gibi, ilk oyundaki "PC'den konsollara uyarlanma" olayı çoktan mazı oldu bile. Grafiklerde detayların dikkatinizi çekmemesi mümkün değil. Gölgé ve ışıklar, su efektleri, üzerinden denizin içinde gördüğünüz o minik balığın üstündeki renkler bile gözden kaçmıyor. Eksi not alacak yanın yok değil mi? Elbette ki var. Kamera duyarlılığını çok yüksek yaparsak çeşitli hatalara ve ışık kırmalarına denk geliyoruz. Animasyonlar da tatmin edici değil. Karakter giysileri ne kadar başarıyla yüz detayları, mimikler, bacaklar da bir o kadar soğuk. Boş boş bakan, ağız hareketi yok denecek kadar az bir karakter keyifleri bozuyor. Yapay zekanın da tatminkar olduğunu söylemek istedim ama düşmanın hareketlerindeki dengesizlikler, savaş alanındaki Orc'ların aynı anda gard alması başta dikkat çekmese de oynadıkça "Yeter, saldırın artık!" diye kafalarını dürtmek istiyorsunuz.

Detaylara çok önem veren biriyseniz, bitmek bilmenin karışıkları ve neredeyse söylemeyecek kadar çok eşya özellikleyle donatılmış oyunları çok seviyorsanız, Two Worlds II sizin mutlu edecektir. Ufak hataları, can sıkın kamera özelliklerini ve bu karışım oyununu çok karışık (!) değilmiş gibi görmezden gelin bu kez ve Two Worlds II'ye bir şans verin. ■ **Ayça Zaman**

#### Two Worlds II

- + Yeni grafik motoru, çok geniş dünyası, söylemeyecek kadar çok eşya
- Karakterlerin çok donuk olması, zaman zaman ortaya çıkan kamera açısı odaklı grafik sorunları, yapay zeka hataları

**8,0**



Yapım 1C  
Dağıtım Paradox Interactive  
Tür Strateji  
Platform PC  
Web [www.majesty2.com](http://www.majesty2.com)



## Majesty 2: Monster Kingdom

Majesteleri kaçırıldı!

**i** İlk olarak halen bu oyunu oynamamış olanlara büyük bir sisteme başlamak istiyorum yazma. İlk oyunu 1999 yılında çıkan seri, halen piyasada bulunan yegane "kendine has" oyun yapısına sahip oyunlardan bir tanesi. Strateji oyunu olup da ünitelerimizi sadece verdiğimiz ödüllerle yönlendirebildiğimiz ve tipki gerçek hayatı olması gereği gibi, üzerlerinde direkt kontrolümüzün olmaması bu oyunu benim için vazgeçilmez bir oyun haline getiriyor. İkinci oyun her ne kadar ilk oyun kadar kaliteli olmasa da yine de kendisini özel kılmaya başarmıştı. İlk ufak eklenti paketinden sonra piyasaya çıkan Majesty 2: Monster Kingdom ise (MK) serisi bambaşka bir tat katıyor.

Serinin o eğlenceli yapısı, yeni eklenti paketine de yansılmış durumda. Güzelim krallığımızda çıkan bir isyan sonucunda kral olarak şehirden kaçmamız gerekiyor. Tacı çalanın bir kral olarak yapacağımız yegane hareketse krallığımız yeniden ele geçirilmek. Fakat halkımız yaşadığımızdan habersiz. Peki, kim bize yardım edecek? İşte tam bu noktada MK'in en büyük özelliği devreye giriyor. Bu yeni yapılandırma sürecinde bize yardım edecek ekip, yillardır düşman bildiğimiz yaratıklar!

Oyunun incelemesini yaptığım zaman da belirttiğim üzere, Majesty 2 genel hatlarıyla zor bir oyun. Eğer ana oyunu oynamadıysanız, bu eklentiye hemen bulaşmanızı tavsiye ederim; çünkü ilk görevler bile "Advance" zorluk seviyesinden başlıyor ki ortalama bir oyuncu, işin içinden net bir şekilde çıkamaz.

### Vampirler!

Oyuna başladığımız ilk görevden itibaren krallığımızı yeniden inşa etmeye çalışıyoruz. Nitekim kontrol ettiğimiz üniteler tamamen "öç" diye tabir ettigimiz cinste yaratıklar. Aralarında bolca Goblin'ın bulunduğu bu üniteler oyuna çok farklı bir tat katmış

durumda. İlk dikkatimi çeken oluşum, "Tax Collector" isimli ünitelerin vampir olmuş olması. Normalde kendilerini savunmaktan aciz olan Collector'lar, vampir olunca işler bir hayli değişiyor. "Goblin Spearmen" ünitesi ana birimlerimizden bir tanesi olarak karşımıza çıkıyor. Özellikle ilerleyen seviyelerde düşmanlarını çok hızlı bir şekilde yok edebiliyorlar. Ana oyunda kontrol ettiğimiz hırsız ünitelerimizse "Ratman Robber" olarak tasarılanmış ve bilinen insan hırsız ünitelerinden bir hayli dayanıklılık. Bina tasarımlarıyla tamamen farklı, yani ziyadesiyle yeni bir ırk yaratmış yapımcılar. Özellikle binalardaki detaylar tam da oynadığımızırın özelliğini taşıyor ki Majesty 2 gibi bir oyunda en çok gördüğümüz şey binalar. İlerleyen seviyelerde aktif hale gelen tapınak üniteleri tadından yemez halde.

İlk olarak binalar ve üniteler her ne kadar farklı tasarlanmış olsalar da bir noktada ana oyundaki insan ırkına büyük benzerlikler gösteriyor. Misal; Ratman Robber'lar yine para çalan bir birim ve yine kendi binalarında topladıkları parayı "çötonk" diye alabiliyoruz. Para toplama ve kazanma sistemiye aynı kalmış. Vampir olmalarına rağmen, Tax Collector'lar yine etrafından para topluyor ve şehrimiz gelişikçe yeni binalar etrafa yayılıyor. Açıktası bu kadar büyük bir değişiklik yapılırken, oyun yapısının birebir aynı kalmış olması fazlaıyla canımı sitti. Hali hazırda düşman birlikleri olan fareler, yine her tartaflar. Evet, rakibimizi bir hayli rahatsız ediyor ama kendi şehrimizi de böcek tünelleri basıyor.

Aslında harika bir fikir karımıza olmuş bir oyun MK. Nitekim bu güzide fikri destekleyici farklılıklardan bir hayli yoksun. Keşke üzerinde birazcık daha çalışılıp, bambaşka bir ırkla karımıza çökabilseymış yapımcılar.

### Ertuğrul Süngü

### Majesty 2: Monster Kingdom

- + Yeni bir ırk, Majesty 2'nin o farklı oyun yapısı
- Ana oyuna fazlaıyla benziyor

7,1



### Alternatif

- Heroes of Might and Magic V (9,3)
- King Arthur: The Druids (-)
- Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim (8,5)



**Valkyria Chronicles II**  
Yapım SEGA  
Dağıtım SEGA  
Tür RPG  
Platform PSP  
Web [sega.com/games/valkyria-chronicles-2](http://sega.com/games/valkyria-chronicles-2)



## Eklenti Paketi

PSP'deki oyunlara genellikle eklenti paketi gelmez; adetten değildir. Ne var ki Valkyria Chronicles II o kadar çok beğenildi ki 22 yepeni bölümden oluşan bir eklenti paketi PSN üzerinden satışa sunuldu. Eğer bu oyuna sahipseniz, yeni görevleri de kaçırmayın derim.

# Valkyria Chronicles II [PSP]

## Küçük dev RPG

**H**azır PSP'de oyun yok dedim, Sony PSP'ye oyun çıkartmak yerine PSP2 ve PlayStation Phone üzerinde çalışıyor dedim, bu ay başka oyun da pek oynayamadım dedim, uzun uzun kendi kendime konuşup delirdim, neden yakınlarda olmuş ama es geçtiğimiz bir oyuna yer vermeyeceğim... (Dedim.) Üstelik iyi olduğunu tahmin ettiğim bir oyunun LEVEL sayfalarından irak kalmasına gönülüm el vermezdi. Hele ki bu oyunun başında milyonlarca saat harcamışsam... En iyisi dedim, bu oyunu yazıyorum. Evet, bunu dedim ve derken de aslında ne kadar yalnız olduğumu anladım.

### İç savaş

Türkiye'deki PS3 sahiplerinin pek yüzüne bakmadığını düşündüğüm bir oyun Valkyria Chronicles. Oysa ki el boyaması gibi gözüken grafikleri, kaliteli oyun mekaniği ve anime stili anlatımıyla Uzak Doğu'da kapiş kapış gitmiştir. Uzun bir oyundu da üstelik; bitmek bilmiyordu ve verdığınız paraya değindiğine inanıyordu.

Serinin devamı olan ikinci oyun PSP için hazırlandı ve olaylardan iki yıl sonrası konu ediyor. Şöyle bir durum var, Gallia'da bir iç savaş söz konusu ve biz de Lanseal Academy adındaki



### Alternatif

Final Fantasy VII Crisis Core (9,7)  
Persona 3 Portable (8,8)  
Jeanne D'Arc (9,0)



bir askeri okuldaki bir grup küçük yaştaki (Elbette...) öğrenciyi kontrol ediyoruz. Oyunun Kahramanı aslında Avan Hardins fakat diğer karakterler de en az onun kadar ilgi çekiyor.

Bu akademide başlayan oyunumuz dallanıp budaklıyor fakat akademi her zaman ana üs olarak yerini koruyor. Akademide -her türlü anime tabanlı RPG oyununda olduğu gibi- öğrencilerin özel yaşamlarına da göz atabiliyorsunuz, oyunun asıl kısmını oluşturutan görevlere de devam edebiliyorsunuz.

Görevler Briefing Room adındaki odadan alınıyor ve her görevde en fazla altı kişilik gruplarla çakabiliyorsunuz. Class G adındaki, kötü öğrencilerle dolu olduğu söyleyen bir sınıfın başkanlığını yaptığınız için de elinizin altında tonla öğrenci bulunuyor. Grubunuzda altı kişi olduğundan, bu karakterleri farklı sınıflardan seçmeniz gerekiyor. Scout, Shocktrooper, Lancer, Engineer ve Technician seçebileceğiniz beş sınıfı oluşturmaktır. Her sınıfın farklı özellikleri olduğu için bir görevde, bir sınıfın ağırlıklı olarak katılması pek iyi sonuç vermiyor.

### Haritadan haritaya...

Her görev çok da büyük olmayan bir haritada yer alıyor. Önce adamlarımızı yerleştiriyoruz ve ardından sıra tabanlı olarak savaşıyoruz. Karşı takımın üssünü ele geçirme, haritadaki tüm düşmanları ortadan kaldırma, bir tanka eskortlu etme vb. birçok görev var. Haritalar çok büyük olmadığı ve savaş sıralı bir şekilde devam ettiği için her şeyi bir satranç oyununa benzetebiliriz asla bakarsanız. Tabii karakterleri birebir kontrol edebilmek, düşmanların arkasına dolanıp ateş edebilmeye ve hatta onları kafalarından vurarak daha çok hasar verebilmeye olanak tanıyor.

Savaşlardan başarıyla çıkmak size tecrübe puanı ve para kazandırıyor. Tecrübe puanıyla karakterleri değil de sınıfları güçlendiriyoruz burada. Yani 5000 tecrübe puanının tümünü Scout sınıfına harçayıp o sınıfta olan tüm karakterlerin güçlenmesini sağlayabiliyoruz. Parayla ise yeni ekipmanların araştırmasını yapıp bu ekipmanları otomatik olarak adamlarımıza verebiliyoruz.

Tüm yan görevleriyle birlikte oyunu bitirmek 50-60 saat alıyor. Yani PSP için çok iyi bir rakam. Jeanne D'Arc ve Final Fantasy VII Crisis Core'dan sonra oynadığım en iyi RPG'lerden biri olduğunu söyleyebilirim Valkyria Chronicles II'nin. PSP'de daha iyi bir RPG'yi ancak bu oyunun üçüncüsüle bulabileceğimizi söylemekten de çekinmiyorum. ■ Tuna Şentuna

### Valkyria Chronicles II

+ Uzun oyun süresi –ki oyun eğlenceli de bir yandan. Karakterlerin hikayelerini takip edebilme

- Bazıavaşlarda dengesizlik olabiliyor.

**9,0**



## Bejeweled 3

Bağımlısanın, bağımlınlıyız, bağımlı olacaklar!

**A**macımız yine üç tane aynı tipteki taşı yan yana getirmek ama artık üçüncü oyununa ulaşmış seride, bunu elbette ki çok farklı oyun tiplerine yapıyoruz. Sakin sakın oynayabileceğimiz, bizi sık boğaz etmeyen bir sayacın olmadığı bölümlerin dışında, yine basit anlamda skor mücadelerine girebiliyoruz. Asıl eğlenceli olsansa bunlar değil quest'ler.

Quest'lerde farklı görevlerimiz oluyor ve bu görevlerin her biri, birbirinden farklı. Birinde poker elleri yapmaya çalışıyoruz, bir diğerinde gümülü hazineyi

bulmak için uğraş veriyoruz, bir başkasında tepeden ve Tetris misali yeni taşlar inerken elimizdeki taşları bitirmeye uğraşıyoruz. Bu görevleri tamamlayamayınca da insan iyice hırslanıyor ve oyunu bir kez daha oynasıyor.

Çok eğlenceli ve yeni nesil grafiklerle donatılmış, çok da güzel gözüken bir oyun olmuş Bejeweled 3. Parasını verip alın ve yillarda oynayın... ■ Tuna Şentuna

Tür Bulmaca  
Yapım PopCap Games  
Web [www.popcap.com](http://www.popcap.com)

9,0



## Gray Matter

Nostalji

**G**ray Matter büyük bir oyun ve övgülerini de hak ediyor asılına bakarsınız. Özünde klasik bir point & click adventure oyunu. En basitinden oyunun başında, kafesteki tavşanınızın su ve yemek vermeye çalışıyorsunuz bir oda içerisinde. Fazla düşünmeye gerek yok, su orada duruyor. Şişe mi yok? Çantanıza bakın...

Bu tip basit bulmacalarla başlayıp envanterinize eşyaları ekledikçe biraz daha karmaşıklıyor oyun ama mantiksız yönlerle sapmıyor hiçbir zaman. Bir kızın yağırlı bir günde, olmaması gereken bir yerde siyanık bulmak için

arayışa girmesi ve garip olayların içinde kalması konu ediliyor.

Grafiksel açıdan da yine eski tip bir uygulama mevcut; önceden çizilmiş mekanlarda, üç boyutlu karakterleri hareket ettiriyor, üç boyutlu karakterlerle etkileşime geçiyoruz.

Xbox 360 için de piyasada olan bu kaliteli adventure oyununa tüm adventure tutkunları baklılama atlasın, aksiyon makrulları başka yöne... ■ Tuna Şentuna

Tür Adventure  
Yapım Wizarbox Studios  
Web [www.gray-matter.de](http://www.gray-matter.de)

8,8



## ProtoGalaxy

Uzayın derinliklerinde, el ele

**B**Shoot'em up tarzı oyunları tek başına oynamak eğlencelidir. Ne var ki yanınızda birisi olduğunda, yaydığını ateş gücü öylesine büyür ki tek başınıza o oyunu nasıl oynadığınızı sorgularken bulursunuz kendinizi.

ProtoGalaxy, yalnızlığınızı son veriyor ve bir shoot'em up'ı tam dört kişi oynayabilemenize olanak tanıyor. Üstelik sudan ucuz bir fiyatla bunu yapabiliyorsunuz. Koskocaman bir dünyada dolanıp duracağınız oyunda, asteroidlere karşı da mücadele veriyor-

sunuz, size ateş eden uzay gemilerine de, geçit vermeyen engellere de. Bir enerji barınız olduğu için tek vuruşa ölmeyorsunuz ve hatta geminin güçlendirebildiğiniz için daha da yüksek enerjiyle oyuna devam edebiliyorsunuz.

Oynamanın hiçbir zaman dündümz olmadığı ve labirent gibi bölgelerden çıkmaya çalıştığınız ProtoGalaxy, eski tarz shoot'em up'lara özlem duyulanlar için çok iyi bir seçenek olacaktır.

■ Tuna Şentuna

Tür Shoot'em Up  
Yapım Source Studio  
Web [www.sourcestudio.ca](http://www.sourcestudio.ca)

8,5



## Fish Fish Bang Bang

Tek tuşla gelen mucize

**E**fektlerle dolu grafikleriyle dikkat çekiyor oyunumuz ilk başta ama asıl eğlence oynanısta. Sadece tek bir tuşla kontrol ediyoruz oyunu. Kendi çevresinde saat yönünde veya saat yönünün tersinde dönüp duran bir balığımız var. Bu balık otomatik olarak da ağızından renkli işinlar atıyor. Bu işinler, ona yaklaşmaya çalışan düşmanlarını yok ediyor. Peki biz ne yapıyoruz o zaman? Şöyle ki balığımız işinleri rasgele salladığı için her

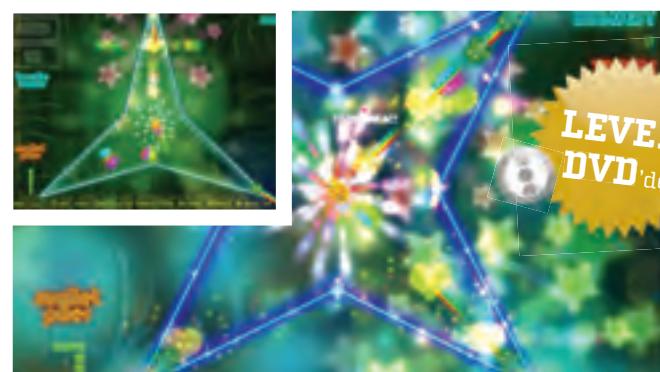
zaman hedefi tutturamıyor. Biz de tam yerinde tuşa basmaya çalışarak hedefleri vurmaya çalışıyoruz; tuşa bastığımızda balık milisaniyelik bir duruş gerçekleştiriyor ve döndüğü yönün tersine dönmeye başlıyor.

Sadece bir skor mücadeleninden oluşan bu mini oyunun tek amacı, sizi kısa bir süreliğine olsa da eğlendirmek; ondan çok büyük şeyler beklemeyin. Merak ediyorsanız, oyuncular LEVEL DVD'de sizin bekliyor.

■ Tuna Şentuna

Tür Aksiyon  
Yapım Bag Full Of Wrong  
Web [www.bagfullofwrong.co.uk](http://www.bagfullofwrong.co.uk)

8,0





# 2010'un Yıldızları

Noel Baba'ya sormuş bir çocuk. "Noel Baba, Noel Baba, bana o çuvaldan hangi oyunu vereceksin?" Noel Baba şaşırılmış. Hangi evde olduğunu düşünmüş; çocuğun yaramazlığı var mı, onu da kontrol etmiş listesinden. Bakmış yaramazlık yok, bir hediye vermek lazım. Kırmızı çuvalının içindekileri bir bir yoklamış, bir tane bile oyun olmadığını anlamış. "Oyunum yok ki..." diyememiş; çocuğu orada göz yaşları içerisinde bırakmamak için...

Düşünmüştür, taşınmış. "Sana bir Blu-ray ev sistemi hediye edeyim evladım." demiş. Çocuk, "Bvu Vey?" diye yanıt vermiş. Noel Baba daha anlaşılmış bir teklife bulunmayı seçmiş. "O zaman al sana koca bir kutu LEGO!" diye heyecanla elindeki kutuyu uzatmış. "LEGO Harry Potteeer!" diye sevinmiş çocuk ama kutuya baktığında basit bir ev görünce, kutuyu şömineye atmış, yanlış gitmiş dertli kutu...

"Yoksa sen Novel Baba değil misin sahtekar amca?" sorusu Noel Baba'yı kendine getirmiştir. "Ah çocuk, beni alt ettin..." demiş Noel Baba ve çuvalından bir tane LEVEL Dergisi çıkarmış. "Bak burada kocaman bir liste var 2010'un en iyi oyunlarını içeren; oyununu oradan seç, şu Posta bölümündeki Tuna'ya da "Bu oyunu alayım mı?" diye sor, o sana oyunu gönderir." demiş, derken de kendini pencereden aşağı bırakmış. Çocuk mutlu, Noel Baba mutlu, bir yeni yıl şarkısı söylemeye başlamış Noel Baba. "Ah 2010, vah 2010, tüm gereksiz arızalar gitti gideli, günün en güzeli sen, güzeliz iki deli..."

Hepinize iyi yıllar!



## EN İYİ AKSİYON/ADVENTURE

### Red Dead Redemption

**N**e çok oynadık bu oyunu yarabbi! Senaryosunu bitirdik, Online'na daldık. Online'ından çıktıktıktan sonra, zombisine bulaştık. Her birimiz bir Joe Marston, her birimizin altında bir eyer vardı...

Rockstar Games zaten durup durup devasa bir oyun çıkarıyor ortaya ve herkes öyle ya da böyle bu oyuna bulaşıyor. (L.A. Noire'da da aynısı olacak.) Tabii ki Red Dead Redemption'ı iyi yapan devasa olması değil, kurgusu, atmosferi ve oyuna

sizi bağlayacak tonla aktivite içermesi idi. Basit anlamda bir kovboyun, onu vuran düşmanının peşinden koşması konu ediliyordu lakin bu böyle kalmıyor ve senaryo dallanıp budaklanarak sizi hep bir sonraki aşamayı görmeye iteliyordu.

Tüm konsol sahiplerinin bu oyuna göz atması gerekiğine inanarak, Red Dead Redemption'ı mükemmel bir aksiyon/adventure oyunu olarak adlandırıyoruz. Seçmesi bizden, oynaması sizden.

**2. God of War III**

**3. Assassin's Creed: Brotherhood**

**4. Heavy Rain: The Origami Killer**

**5. Mafia II**



## EN İYİ FPS/TPS

### Battlefield: Bad Company 2

Bunun ilk oyunu, yani Bad Company, iyi bir oyun değildi. Sevmedik, oynamadık. Bad Company 2 ise bambaşka bir şey çıktı ve şaşırıp kaldıktı ne yalan söyleyelim.

Başta Nurettin olmak üzere, Şefik ve Emre ile giden isim listesinde, herkes bu oyuna bir yerinden bulaştı. Elbette ki tek kişilik oyun kısa sürede tüketildi ve herkes online ortamlarda birbirini avlamaya girdi. Oyunu öylesine sevdik ki bir ara, bir sunucu bile açtık.

Battlefield'in bu listede olmasındaki en büyük etken,

dengeli, hilelerin ele geçirmediği ve son derece eğlenceli bir oynanışa sahip olması. Hem tek kişilik oyun, hem de multiplayer oyunlardaki çatışma öylesine heyecanlı ki bir maç bittikten sonra mutlaka bir diğerini oynamak istiyorsunuz.

Rakipleri Call of Duty: Black Ops veya Medal of Honor, aynı formülün takipçileri olduğu ve orijinallikten biraz uzak kaldıkları için Battlefield: Bad Company 2'ye yenildi. Bakalım bu seriler kendilerini yenilemeye başarabilecek mi...

2. Call of Duty: Black Ops
3. BioShock 2
4. Medal of Honor
5. Halo: Reach



## EN İYİ RPG

### Fallout: New Vegas

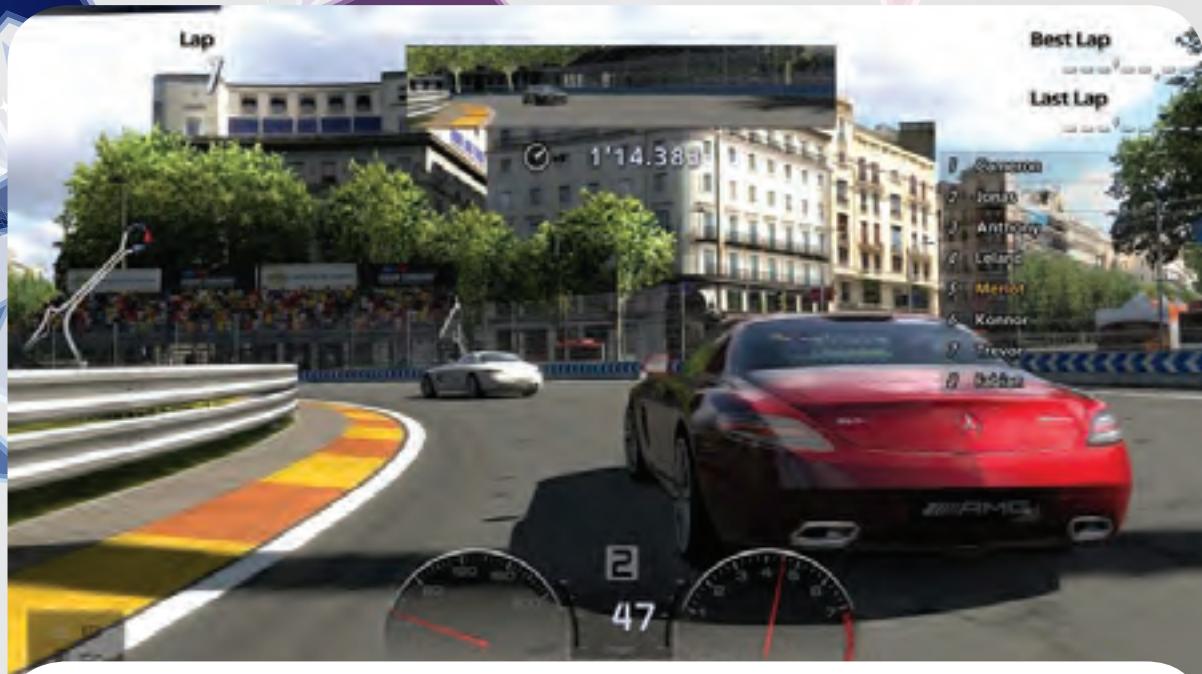
“Ofiste bunaldığımızda soluğu Vegas’ta alırız.” sözünü söylememize neden olan oyun, tam olarak budur arkadaşlar. Vegas’ta alıyordu soluğu ama kumar oynamak için değil, gerçek dünyadan uzaklaşıp daha da gerçekçi gözüken fakat bir o kadar da sanal olan bir başka dünyaya ulaşmak için.

Bug'lari vardi, evet. Doğru düzgün çalışmamayılıyordu, doğru. Oyundan atıyordu, haklısınız. Ne var ki bunların hiçbiri

bizi Fallout’ta hayatı kalma mücadeleşine girmekten, V.A.T.S.’ı açıp birkaç uzuv kopartmaktan alıkoyamadı. Hem yamalarla daha da bir kendine gelmiş durumda oyun, artık eskisi gibi endişelenmeye de gerek yok. Yepyeni indirilebilir içeriklerle de zenginleşmeye hazır olan Fallout: New Vegas’ın adını bu kadar geçirmek istahimizi kabartmadı değil. Biz oyuna gidiyoruz, siz de bizi takip edin...

- 2. Mass Effect 2**
- 3. Fable III**
- 4. Final Fantasy XIII**
- 5. Divinity 2: Ego Draconis**





## EN İYİ YARIŞ

### Gran Turismo 5

**K**aç yıldır bekliyoruz bu oyunu? 2? 5? 10?! Biz saymayı bir noktada bıraktık. Neredeyse PS3'ten önce açıklandı oyun ve ancak konsollarımıza gelebildi. Bu kadar uzun süre bekleyince, beklenenler de coştu tabii ki ve karşımıza kusursuz bir yapıp gelse bile, kusur bulacaktık ki bulduk.

GT5 iyi bir oyun olmasına karşın eksikleriyle birlikte geldi.

Bu yıl, ondan daha iyi bir yarış oyunu piyasada olsaydı, yılın oyunu bile seçmeyebilirdik hatta. Yine de rakiplerinden daha sağlam, daha detaylı ve çok iyi grafiklere sahip olmasınayla yarış tutkunlarının tercihi oldu. Biz de oynadık, oynuyoruz ama daha ne kadar bizi idare eder, ondan da çok emin değiliz...

2. Need for Speed: Hot Pursuit
3. Split/Second
4. WRC: FIA World Rally Championship
5. ModNation Racers





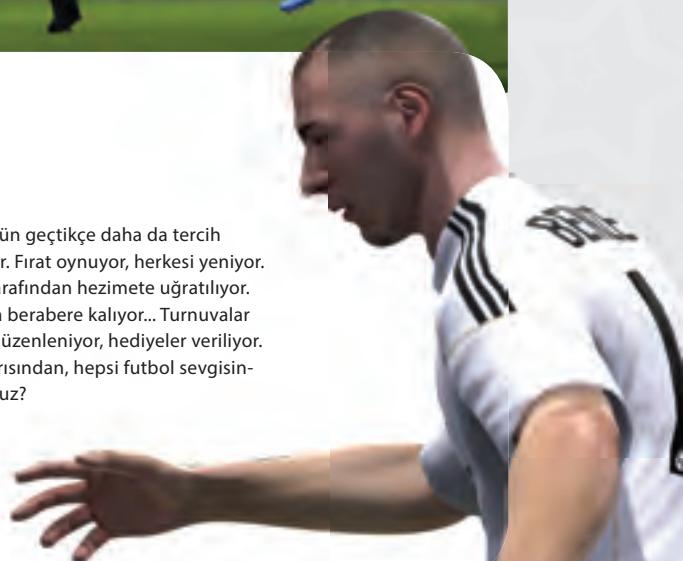
## EN İYİ SPOR FIFA 11

Yok Skate 3... Elbette ki bu sene sadece bir tane spor oyunu oynanı ve o da Pascal Nouma'nın tercihi FIFA 11. "Ağabey, PES 2011 niye oynamıyoruz?" diye soranlar oldu, onlara da, "Yaşasın yeni kral!" cevabını verdik.

FIFA 11'in, yerinde sayıklayan ve hatta daha da kötüye giden PES'i tahtından etmesi Türkiye'yi biraz

şaşırtı ama FIFA 11 gün geçtikçe daha da tercih edilen bir oyun oluyor. Fırat oynuyor, herkesi yeniyor. Şefik oynuyor, Fırat tarafından hezimete uğratılıyor. Emre oynuyor, Fırat'la berabere kalyor... Turnuvalar yaplıyor, etkinlikler düzenleniyor, hediyeler veriliyor. Hepsi FIFA 11'in başarısından, hepsi futbol sevgisinden... Başka bir arzunuz?

- 2. NBA 2K11**
- 3. NHL 11**
- 4. Skate 3**
- 5. Pro Evolution Soccer 2011**





## EN İYİ PLATFORM

### Limbo

Bu oyunun ta başında bir kayak mı ne vardı, onu çekmek mi gerekiyordu, bir bulmaca vardı ki zorlandık durduğumuz yerde. Sonra oyuna alıştık, bulmacaların mantığını anladık ve aktik gittik gölgelerin arasında.

Özellikle görsel olarak dikkatimizi çekti Limbo. Sonra seslerini çok beşendik çünkü sesler, oyundaki ipuçlarını gösteriyordu bize. Ardından

- 2. Max and the Magic Marker**
- 3. Earthworm Jim 3D**

bulmacalara, oynanışa ve oyunun tümünün gerçekten kalite koktuğuna kanaat getirdik ve Limbo'yu Xbox Live Arcade arşivimize ekledik.

Bir platform oyunundan çok, iki boyutlu ve sanatsal bir adventure oyununa benzıyor Limbo. Hem fiziksel koordinasyonumuzu test ediyor, hem de kafamızın çalışıp çalışmadığını. Çok düşünmeyin ve bu oyunu siz de satın alın. Hemen şimdiler. Evet siz!

- 4. Super Meat Boy**
- 5. Mega Man 10**



## EN İYİ STRATEJİ

### StarCraft II: Wings of Liberty

Sıradı bekley ki bu oyunun ikinci bölümü gelsin. Gelmez. O yüzden ne yapıyoruz, Battle.net'e akıp Kore'li dostlarımıza karşı mücadele veriyor... Vermiyoruz tabii ki çünkü yeniyorlar. Kore milleti bir acayı sevgili okurlar; android olduklarından emin gibiyiz.

StarCraft II bekleneni kesinlikle verdi bize sorarsanız. Grafiğiyle gözleri neşelendirdi, oynanışıyla insanları mutlu etti. Dengesizlikler oldu

- 2. Civilization V**
- 3. Napoleon: Total War**

ırklar arasında, güncellemlerle onlar da giderildi. (Hatta halen giderilmekte.) Blizzard bizi dinledi, oyun daha da iyi yerlere geldi.

Bu oyun, elbette ki senaryosuya da ilgi çekiyor fakat StarCraft II'yi tek kişilik bir oyun olarak düşünürseniz, hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz. Asıl heyecan online ortamlarda ve eğer bu oyunu online oynamayacaksanız, belki de o kadar para vermek iyi bir tercih olmaz.

- 4. Warhammer 40k: DoW II - Chaos Rising**
- 5. Worms Reloaded**



## EN İYİ PARTİ

### Rock Band 3

**Y**üz bininci müzik oyunu piyasaya çıktıktı için artık biz de müzik oyunları konusunda eski heyecanımızı koruyamıyoruz. Rock Band 3 için de başta çok bir şey hissetmediğimiz fakat bu oyunu grupça oynamayı alışkanlık haline getirince işler değişti.

Birimiz gitarda, birimiz davulda, bir başkası elinde klavyeyle ortalıkta... Elif şarkı söyleyler, Emre "Abi turuncu zil bozuk ya!" diye haykırır

durur... Rock Band 3'ü tek tabanca oynayan bünyeler bu oyundan gerçek keyfi alamadı belki ama oyunu stüdyo gibi ortamlarda olsun, sesin köklendiği evlerde olsun, bir rock grubu kivamında oynayan herkes eğlenceyi tüm damarlarında hissetti. Eski Rock Band oyunlarının tüm parçalarını da desteklemesiyle devasa bir oyuna dönüştü Rock Band 3 ve 2010'da parti oyunlarının en iyisi olmayı başardı.

4. DJ Hero 2
5. Lips: I Love the 80s



## EN İYİ INDIE

### Amnesia: The Dark Descent

**K**aranlıktan korkar misiniz? Hayır diyorsanız, yalan söylediğinizi suratınıza vuracaktır Amnesia. Şu oyunun demosunu oynarken bile kalp krizi geçiriyordum, tam sürümünde resmen ezizet çektiğim. Bir oyun bu kadar mı korkutucu olur, bu kadar mı adrenalini salgılatırır insana...

Kahramanınızın karanlıkta kalmamasını sağlamaya çalıştığımız, bunu kısıtlı mumlarla, yağlı biten kandillerle yapmaya uğraştığımız, içi

bin bir türlü pis yaratıkla dolu, Uzak Doğu korku filmleri havasında bir oyundan başkası değil Indie kazananımız. Sadece kalbine güvenenler ve çılgık atmayı sevenlere öneriyor, ışıkları kapatıp sesi açarak bu oyunu oynayan bünyelere de imrenerek bakıyoruz. Nasıl dayanıyorsunuz yahu... Deli miyiz ayrıca korkacağız diye oyun oynuyoruz? Kim korkmak ister?!

2. Limbo
3. Super Meat Boy
4. Max and the Magic Marker
5. Heroes of Newerth



## YILIN EN İYİ OYUNU

### StarCraft II: Wings of Liberty

Bu yıl birçok oyun oynadık. Red Dead Redemption'da Vahşi Batı'nın altınını üstüne getirdik, Mass Effect 2'de gezegenler arasında mekik dokuduk. Limbo'nun gölge oyunlarına aldanmadık, Gran Turismo 5'in aşılılığı kontrollü hız tutkusuna kapıldıktı.

Tüm bu oyunlar içinde sadece bir tanesi her oynayanı mutlu etti, sadece bir tanesi için gece satışları yapıldı ülkemizde. Blizzard'in en büyük projelerinden biri olan StarCraft II:

Wings of Liberty, bir üçlemenin ilk bölüm olmasına rağmen o kadar çok beğenildi ki tüm PC sahiplerinin evine girdi. Internet bağlantısına güvenen, güvenmeyen herkes senaryoyu tamamladıktan sonra dünyanın dört bir yanından oyuncularla savaşmeye başladı ve StarCraft II, bir aksiyon oyunu heyecanı yaşatan ender strateji oyunlarından biri olarak yılın oyunu olmayı hak etti. Kutluyor ve ikinci bölüm sabırsızlıkla beklediğimizi de bir kez daha ifade ediyoruz.

■ Tuna Şentuna

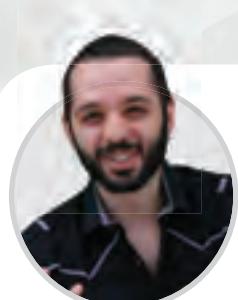
## EDİTÖRLERİN SEÇİMLERİ

**Fırat**

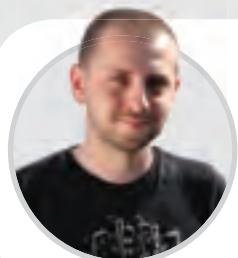
1. FIFA 11
2. Limbo
3. Worms Reloaded
4. Scott Pilgrim vs. the World: The Game
5. Red Dead Redemption

**Şefik**

1. Battlefield: Bad Company 2
2. NBA 2K11
3. Red Dead Redemption
4. Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction
5. Just Cause 2

**Tuna**

1. Red Dead Redemption
2. God of War III
3. Fallout: New Vegas
4. Rock Band 3
5. Need for Speed: Hot Pursuit

**Emre**

1. World of Warcraft: Cataclysm
2. StarCraft II: Wings of Liberty
3. Battlefield: Bad Company 2
4. Red Dead Redemption
5. Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction



ÜMIT ÖNCEL

# AJAN SİMİT

GİZLİ DOSYALAR



Fotoğraf: Adem Başaran

## LEVELEAKS

Bundan yıllar önce Julian adlı genç bir adamla sohbet etmiştim. Daha o dönemden kafayı bozmıştu, "Elimde çok acayip bilgiler var. Bizim fizik hocasının hayatını kaydıracağım. Belgeleri bir açıklarsam, bir sızdırırsam var ya!" dediyip duruyordu. O dönem kendisini sakinleştirmeyi başarmıştım, elindeki belgeleri açıklamasını engellemiştüm. Sonrasında iletişimimiz kopmuş ve görünüşe göre Julian'ın "gizli belge" ve "sızdırma" konusu biraplantıya dönüştürülmüş.

Geçenlerde telefonla görüştüm, "Çok zevkliyim yahu, keske o zaman da seni dinlemeseydim." dedi. Gerçekte de zevkli olup olmadığını kısa zaman sonra test etmiş ola-cağım. Julian'la o konuşmamızın ardından ben de gizli belge toplamaya başladım ama bugüne kadar hiçbirini sızdırmamışım. Fakat Julian "iyi bir şemsiş" diyorsa bir bildiği vardır diyerek ben de kara defteri açıyorum ve yillardır biriktirdiğim LEVELeaks dos-yalarını günüşiğine çıkarıyorum. Haydi hayırlısı...

## ARŞİV 1: FIRAT AKYILDIZ

Elimde Fırat ile ilgili tam 378 ayrı dosya var. Bunların hemen hepsi yüz kızartıcı, utandırıcı ve aklı almadan belgeler. İnanmayanlar için iste bir örnek.

Dosya 73: **Fırat, FIFA'da hile yapıyor.** Bizzat Electronic Arts'tan öğrendiği bir tuş kom-binasyonunu uygulayan Fırat, bu sayede kendi takımındaki oyuncuların rakibe göre daha hızlı koşmasını sağlıyor ve şut işaret oranlarını artırıyor. Bu bilgiyi gizlice cebinden aşırı-dığım katlanmış -ve kullanılmaktan aşınmış- bir kağıt parçası üzerindeki notlardan öğren-diğim. Kağıdın üzerinde "EA'den John'un verdiği FIFA hileleri" yazıyordu. Alt kısmında ise bu iğrenç hilenin detayları vardı. FIFA oyuncularının keyfini bozmamak için -şimdilik- hileyi açıklamıyorum. Ama şunu unutma Fırat: Ajan Simit doesn't like cheaters!

## ARŞİV 2: ELİF AKÇA

Elif'le ilgili dosya sayısı 217 ve artıyor. İste iki örnek:

Dosya 17: Elif karanlıktan korkuyor. Korkusunu yenmek için uyurken elektro gitarına sarılıyor ve eğer bu yeterli olmazsa yastığını alıp piyanosunun üzerinde uykuya dalıyor. Müziğin hayatını aydınlatlığını söylüyor, hatta bu konuda bir şarkı da yapmış ama onu -henüz- ele geçiremedi.

Dosya 26: Elif kendisiyle ilgili yapılan bir ankette "En çok sevdiğiniz yemek aşağıdakilerden hangisidir?" sorusuna, sıklarda olmamasına rağmen "hepsi" diye yanıt vermiş. Anketör bu yanıtın seçeneklerde olmadığı söylediğinde Elif, elindeki bagnet ekmeği anketörün kafasında kırmış. Anketöre pek bir şey olmamış. Bu bilgiyi, olaya bizzat şahit olan birinin arkadaşının sevgilisinin gündüğünde okudum gizlice. Kız, günlüğünü okuduğumu görünce elindeki kepek ekmeğiyle bana saldırdı ama deydi doğrusu.

## ARŞİV 3: ŞEFİK AKKOC

Şefik'le ilgili su ana kadar toplayabildiğim dosya sayısı 198 ama bunların 57 tanesini yazdım. Defterimi otobüste kaybettim. Bulan dergiye göndersin ama Şefik'in eline geçmesin lütfen. İste elimde kalan bilgilerden bir örnek.

Dosya 57: Şefik'in menajerlik oyunlarına karşı olan tutkusunu, tuttuğu takımın aldığı kötü sonuclar sonrasında "Ben daha iyisini yaparım!" demesiyle başlamış. İddialara göre bunu söyleğinde henüz üç yaşındaymış. O gün oyuncak arabalarını bir kenara bırakın Şefik, bugünkü menajerlik oyunlarının atası都说的 "Şefik the Teknik Director" adlı bir oyuncu hazırlamış. Fakat o dönemde bilgisayarları olmadığı için oyunu kağıt üzerinde oynuyormuş. Kuralları basılmış. Kağıda kendi takımının ve rakip takımın adını yazıp skor hanesine de gönülden geçen skoru yazıyor. İlk sezonunda Şefik'in takımı -kağıt üstünde- namağlup ve gol yemeden şampiyon olmuş. Fakat aynı başarıyı daha sonra bilgisayardaki oyunlarda gösterememiş.

Peki bunu nereden biliyorum? İste yanıt:

Dosya 12: Şefik uykusunda konuşuyor. Dergi için sahalarken masasında uyyakaldığında çocuğuna dönen Şefik, aynı zamanda sordığınız sorulara da cevap veriyor ama bu esnada elini yüzünü boyamaya kalkarsanız uyarın, uykuya sersemi de fena dövüyor. Sonra söylemedi demeyin...

Devam edebilir...

TOP  
SECRET



# Online

StarCraft II Taktikleri



Bir Blizzard fanı olarak World of Warcraft: Cataclysm'ın çıkışıyla StarCraft II'ye bir süre ara vermek zorunda kaldığım bir gerçek. Fakat bu tabii ki vereceğim taktiklere etki etmeyecek, hatta bu ay sizlere kapsamlı bir Protoss taktikinin yanında bir de Zerg taktiği vereceğim. Yerimiz kısıtlı, taktiklerimiz bol olduğundan hemen taktiklere geçelim.

## The Cannon Rush

Bu taktiği anlatmadan önce şunu söylemeliyim ki oldukça sinir bozucu bir strateji olduğundan kazanmanız halinde rakibinizin size hakaret edeceğini bilmenizde fayda var.

9- Rampamızı bir adet Pylon kuruyoruz ve bu bina-yi yapan Probe'unuzu hemen rakibinizin üssüne, sizi göremeyeceği -gölgeye- bir yere yerleştirin. (Eğer rakip, Probe'umuzu görürse bu taktiği yapmaktan vazgeçmenizi öneririm.)

10- İki adet Probe üretiyoruz. (Chrono Boost ile hızlandırıyoruz.)

12- Daha önce kurmuş olduğumuz Pylon'un yanına -yine- rampaya- Forge kuruyoruz.

12- İki adet Probe'u yine Chrono Boost ile hızlandı-rarak üretiyoruz.

15/16- Rakibin üssünde bulunan Probe'umuzla rakip üssüne çok yakın bir yere ve yine görünmeyecek bir alana Pylon kuruyoruz.

16/17- Yine birkaç metre öteye bir Pylon daha kuruyoruz.

17/18- İlk Cannon'umuzu daha önce kurduğumuz Pylon'larınızın yanına kuruyoruz ve bu Cannon'un yapımı tamamlandığında Probe'umuzu rakibimizin bizi görebileceği bir yere götürüyoruz. Rakip, Probe'umuza doğru bir atak gerçekleştirdiğim an, birimimizi Cannon'umuza doğru yönlendiriyoruz. Rakibin atılıbareyle kurmuş olduğumuz Cannon'u yok edebilecek yeterli defansı bulunmayacaktır.

18/19- Olası bir saldırıyla karşı -2v2 oynuyor olabilirsiniz ve diğer rakibinizden gelebilecek bir saldırıyla karşı hazırlıklı olmak için- kendi merkez üssümüzün rümpasına bir adet Cannon inşa edebilirsiniz.

Bu dakikadan sonra rakip üssümüze sürekli Cannon inşa ederek merkez binasına doğru ilerleyin. Taktiği anlatmaya başlamadan önce de bahsettiğim gibi, oldukça sinir bozucu bir strateji olsa da eğer doğru şekilde kullanırsanız oldukça kolay bir galibiyet elde etmiş olacaksınız. Unutmadan, başarısız olmanız durumundaysa toparlanma süreciniz oldukça uzun olacaktır.

## 1 Base Mutalisks

9- Overlord

14- Spawning Pool

14- Extractor

16- Overlord

16- Queen

18- Metabolic Boost

18- Dört adet Zergling ile ilk defansımızı kurmaya başlıyoruz.

## Mutalisk

+ Güçlü olduğu birimler  
Viking, Brood Lord, Void Ray

- Zayıf olduğu birimler  
Thor, Corrupter, Phoenix



20- İki adet Drone üretiyoruz.

@100% Queen: Lair

22- Extractor

21- Drone

22- Overlord

22- Dört adet Drone üretiyoruz.

26- Altı adet Zergling üretiyoruz.

@100% Lair: Spire

28- Dört adet Drone daha üretiyoruz.

32- Overlord

32- Genişlemek için ikinci Hatchery'yi kuruyoruz.

31- Queen

33- İki adet Drone üretiyoruz.

33- Overlord yaptıktan sonra kaynaklarınızı Mutalisk için saklamınızı öneririm.

@100% Spire: Mutalisk. Bu dakikadan sonra yapabildiğiniz kadar Mutalisk yapıp erken bir saldırı gerçekleştirmeniz ve rakibinizin hava savunması bulunmaması durumunda kolay bir galibiyet sizleri bekliyor olacak.

Herkese iyi yıllar, bol oyunlu günler diliyorum.

■ Emre Öztinaz

# Assassin's Creed Brotherhood

Çekirge bir zıplar, iki zıplar...



Bu oyunun online kısmına bulaşmak yürek istiyor. Tek kişilik oyunda hissetmediğiniz heyecanı hissediyor, takip edilmenin, takip etmenin nasıl bir stres olduğunu hissediyorsunuz. Bu stresi yaşarken, bir yandan da sakin olmanız gerektiğini hatırlatıyor oyun size; çünkü sakin olmazsanız, başarılı da olamıyorsunuz. Lafi fazla uzatmadan hemen oyun modlarına bir göz atalım.

#### Wanted / Advanced Wanted

Bir nevi "Deathmatch", yani herkes birbirine karşı. Altı ile sekiz kişiyle oynanıyor ve herkes 10 dakika içerisinde toplayabildiği puanı topluyor. Kimin bilgisayar, kimin gerçek oyuncu olduğunu anlamak için verdığınız uğraşta, bir yandan da siz takip eden var mı, yok mu diye bakıyorsunuz ekran'a. Ekrana bakıyorsunuz; çünkü sol üst köşede kırmızı noktalar yanmaya başlarsa o kadar sayıda kişi sizi takip ediyor demektir.

Bu modda dikkat etmeniz gereken şey, sürekli hareket halinde olmak, saklandığınıza emin olduğunuzu sanmamak ve sürekli kalabalıkların içerisinde hareket etmek. Bilgisayar kontrolündeki karakterler doğal hareket-

ler sergilemediği için kalabalık grupların yanındayken onlar gibi hareket etmeye gayret göstirmelisiniz.

Saldırmaya karar verdığınızda sakin rakibinize koşar adım gitmeyin. Ortalıkta koşan bir karakter, ölmeye mahkum bir karakterdir; çünkü sizi yarı yolda gören olabilir. Birisini öldürdüğünüz zaman bunu da sakince yapın. Böylece hem öldürülmemekten kurtuluyorsunuz, hem de rakibinizi gizlilik içerisinde öldürdüğünüz için çok daha fazla puan alıyorsunuz. (200 puan daha fazla gibi.)

Eğer takip ediliyorsanız da haritayı öğrenme seviyenize bağlı olarak, "takip kırıcılar" a doğru yönelin. Bunlar çeşitli kapılar, ucunda ağırlık olan iper, çatılardaki çatılar arası geçişe izin veren derme çatma nesneler olabiliyor.

#### Alliance

İkinci kişilik üç takımın birbiriley mücadeleinin konu edildiği bu oyun modunda, takım olarak diğer takımlardan daha çok suikast ve kaçış yapmış olmaya gayret ediyorsunuz. Bu eylemleriniz sonucunda aldığıınız puanlara göre de ya tepeye çıkıyorsunuz ya da yeniliyorsunuz. Toplamda sekiz dakikadan iki set üzerinden oynanıyor bu mod ve oyunda arkadaşınızla ne kadar iyi anlaşır olduğunu çok önemli.

Takımınızdaki karakterlerin ikisi de aynı görüntüde olduğu için yan yana yürümek size çok hızlı bir ölüm getirir. Siz takım olarak, bunu karşı tarafın yapıp yapmadığını da dikkat etmelisiniz. Eğer birbirine benzeyen iki karakter saçma sapan hareketler yapıyorsa bilin ki orada puan var. Dikkat etmeniz gereken bir diğer konu da suikasti gerçekleştirirken, saldırıyla da açık olmanız. Ortığınız birini katlediyorsa onun arkasını kollayın ki birisi gelip böğrüne bıçağı saplamasın.



#### Manhunt

Bir nevi hırsız - polis oyunu. Dörder kişilik iki takım, sırayla polis veya hırsız oluyor. Her tur beş dakika sürüyor ve kaçarken sinir basıyor, kovalarken heyecandan elleriniz buluşuyor.

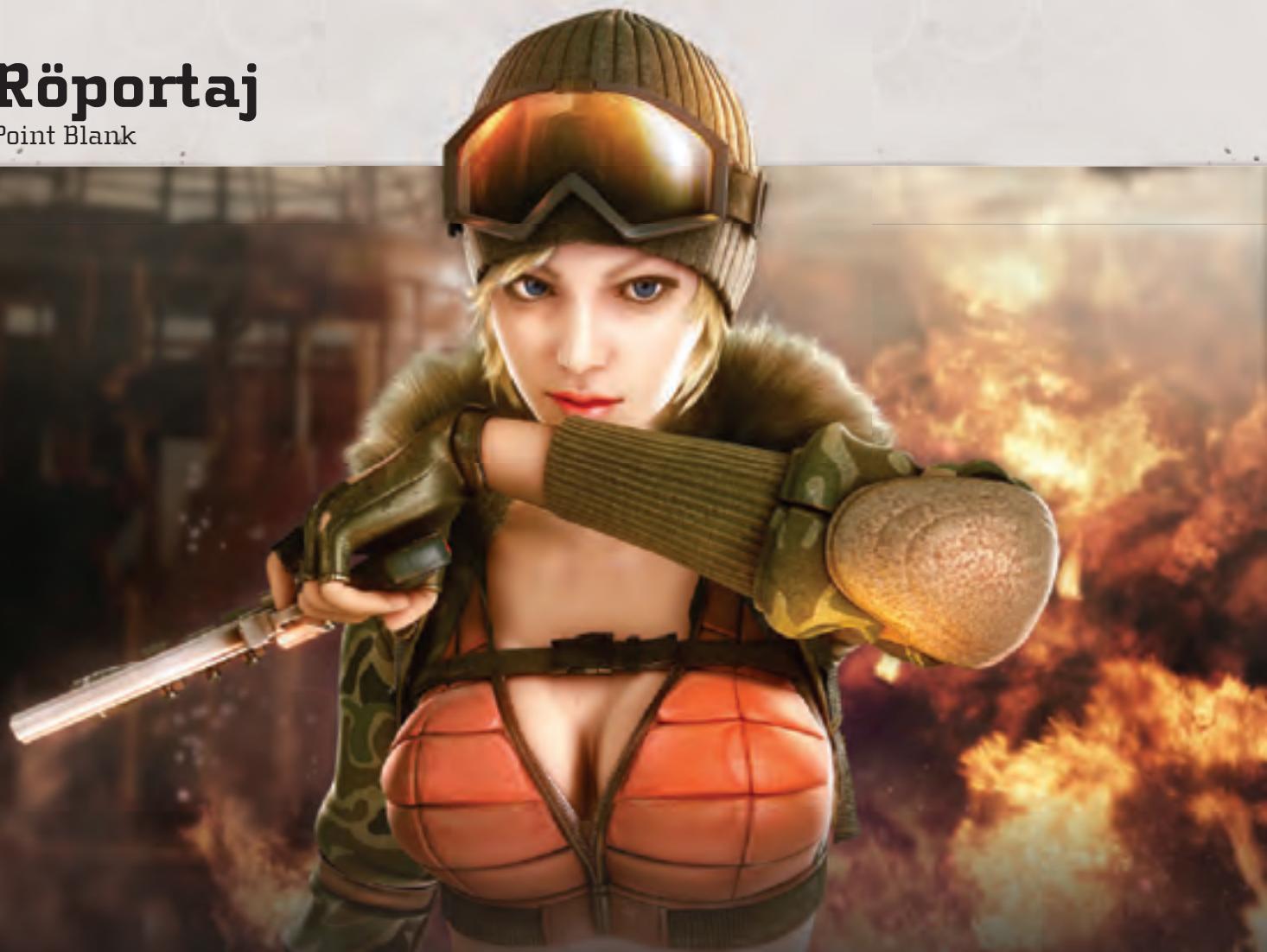
Bu oyun modunda söyle bir farklılık var: Eğer saldırın tarafındaysanız, sizi birilerinin öldürmeyeceğini bildiğiniz için son derece rahat davranışlısınızdır. Bunu yapmayın! Damda, çatıda koşmak çok kolay belki ama oyuna aşina oyuncular sizi anında fark edecek ve buna göre önlemlerini alacaktır; onları asla yakalayamazsınız. Onun yerine, bir gözünüz pusulanızda (Rakiplerinizin yaklaşık yerini gösteriyor.) olsun, bir gözünüz de garip hareketler sergileyen Roma halkında. Oyuncuların 10 tanesinden beşi mutlaka beklenmedik bir hareket yaparak kendini belli ediyor.

Kaçan tarafa işler biraz daha farklı. Onların hiçbir umudu yok; takip edildiklerini anladıkten sonra kaçmanın başka. Ya size benzeyen grupların içerisinde kaybolmaya çalışacaksınız ya da yükseklere çıkıp sizi takip edenleri -onlar size ulaşmadan- fark edip kaçacaksınız. Diğer oyun modlarında olduğu gibi burada da takip kırıcıları kullanmak çok işe yarıyor. ■ Tuna Şenture



# Röportaj

Point Blank



**N**finity Games'in Türkiye sorumlusu Dong Dong ile yaptığımız keyifli röportajda Point Blank'ın sırları gün yüzüne çıktı. Point Blank, Counter-Strike'ın tahtından indirebilecek mi? Counter-Strike'a göre üstün yönleri neler? Point Blank'ın gelecek planları ve fazla için okumaya devam edin...

**LEVEL: MMO dünyasından genel bir soruya başlayalım. Yeni nesil MMO oyunları hakkında ne düşünüyorsunuz?**

**Dong Dong:** Yeni nesil MMO oyunları olağanüstü. Oyun endüstrisi yeni teknolojiyle gelişiyor ve büyüyor. Bunların hepsi çok iyi tabii ki ama yeni oyunlar ya armaniye ya da MMO armanisine en yakın oyun olma çabasında. Önümüzde sulu bir biftek durduğunu düşünün lakin bifteği yemek için çatal ve bıçağınız yok. "Kimin umurunda" deyip bifteği elle yemeğe kalkabilirsiz. Ne var ki oyunlar sulu biftekler değiller. Oyunların sistem gereksinimleri, gelişen grafikler ve zorlaştıran oynanış mekanizmaları yüzünden her geçen gün artmaya devam ediyor. Bu da oyunların global olarak desteklenmesini güçleştiriyor. Grafikleri biraz daha düşük kalitede olan oyunlaraya şans tanımıyor; çünkü piyasa zaten her şeyi görmüş geçirmiş. Diğer yandan web tabanlı MMO'lar yükselişte. Düşük sistem gereksinimleriyle ön plana çıkan web tabanlı oyunlar, her geçen gün ilerleme gösteriyor. Tabii ki sizin web tabanlı bir oyundan yüksek görsel performans gibi beklen-

tileriniz varsa durum farklı. 16 bitlik konsollarda Super Mario'yu ilk gördüğünüz zamanı hatırlıyor musunuz? Şimdi de aynı oyunu 15 sene sonra cep telefonunuzda gördüğünüz anı hatırlayın. 15 sene evvel büyük ekranlarda yaptığımız her şeyi küçük cep telefonu ekranlarında yapabiliyoruz artık. Harika değil mi? İşte bu noktada yapımcılar bu boşluğu doldurmak durumunda. Yapımcıların işi eğlenceli ama zor.

**LEVEL: Peki online FPS oyunları hakkında ne düşünüyorsunuz? MMORPG'ler kadar etkililer mi sizce?**

**Dong Dong:** MMORPG'lerin başarılı ve etkili olduğunu söyleyen kim? MMORPG'lerin dünyası karman çorman ve aslında siz o dünyanın içinde bile olmak istemiyorsunuz. Elbette ki hit olan bir MMORPG çok derin etkiler yaratıyor ama büyük güç, büyük sorumluluk ister! Yapımcı ve dağıtımcı firmaların MMORPG için sarf ettiği efor, MMOFPS'ye göre çok daha fazladır. Şahsi fikrim; iyi bir MMOFPS, herhangi bir MMORPG'den iyidir ve Türkiye'nin Point Blank'ı başarıya ulaşımak için büyük bir potansiyeli var. Haydi sevgili okurlar, sizden başarı öyküsü bekliyorum!

**LEVEL: Ne tür MMO oyunları oynuyorsunuz ve online oyunlara ne kadar zaman harcıyorsunuz?**

**Dong Dong:** Sadece MMOFPS değil, World of

Warcraft gibi MMORPG'leri de severim. Tek sorun şu ki aslında WoW'da pek de iyi değilimdir. Ben zamanımın daha büyük kısmını "şifre hatırlatma" sayfalarında dolasarak geçiriyorum; çünkü bu tür şeyleri hatırlamakta iyi değilim. Türkiye benim evim ve Türk oyuncular benim ailem olduğu için sizinle bir sırrımı paylaşmak istiyorum. Bildiğiniz gibi oyunumuzda bilgisayara karşı oynadığımız bir AI modu mevcut. Yeteri kadar dikkatle bakarsanız, birinci level'da "Ezik Dong" adında bir karakter var. İşte o benim.. Şaka yapıyorum tabii ki ama gerçekten iyi bir FPS oyuncusu değilim. Ben Facebook oyunları oynamayı seviyorum. Ne zaman oyunu bırakısam, sadece 10 saat daha oynamak için kendimi ekran başında buluyorum. Tabii ki oyun asla 10 saat kadar kısa sürmüyör. "Artık kapattım, bıraktım." diyorum ama yine başlıyorum. Oyunlarda beceriksiz olmak bir yandan iyi, bir yandan kötü. Bir oyun dağıtımçı olarak, yeni oyuncular tarafından alay konusu olmanın acısını bileyemezsiniz.

**LEVEL: Counter-Strike hakkında ne düşünüyorsunuz? Counter-Strike'in güçlü tarafları nedir sizce?**

**Dong Dong:** Counter-Strike bir efsane. Hala tüm MMOFPS'ler, Counter-Strike olmaya çalışıyor. FPS'nin The Beatles'ı gibi bir şeydir o oyun. Counter-Strike için jenerasyonun temsilcisi olmak korkunç bir başarı ama bizim açısından 10 yıllık



bir oyunla rekabet etmek son derece zor. Gerçekteki 10 yıl, sanki oyun evrenindeki 100 yıl evveli gibidir. Counter-Strike, oyuncuların sosyal paylaşım deneyimini ve topluluk halinde etkinlikleri birlikte yaşadıkları ilk FPS oyunu oldu ve öyle de kaldı. Bu gerçek artık böylece yerleşti. Elbette ki iyi bir oyunun büyüyebilmesi için sağlam bir oyuncu topluluğuna ihtiyaç duyduğunu şu anda herkes biliyor ama ilk olmak, deneyerek yapabileceğiniz bir şey değil. Zaten bizim oyunumuz daha iyi, Counter-Strike eski ve yorulmuş. Bırakalım dinlensin, biraz huzur verin oyna...

#### LEVEL: Point Blank sizce yeni Counter-Strike mı? Point Blank'in Counter-Strike'a göre üstünlükleri nelerdir?

**Dong Dong:** Açık ara daha iyi olduğumuz grafik, oyuncu deneyimi, aksiyon hızı, karakter geliştirme, harita / silah / ekipman gibi bariz farklardan bahsetmek istemiyorum. Gerçek olan şey şu ki Point Blank, Counter-Strike'dan daha eğlenceli. Ayrıca Point Blank'in, Türk oyuncular için daha da eğlenceli hale getiren bir takımı var. Belki Counter-Strike'nin hiç değişmeyen yapısından memnun olan, konforuna düşkün oyuncular olabilir ama değişim ve tepki vermeyen oyun mekanizmasıyla Counter-Strike miladını doldurmuştur.

Oyuncu toplulukları, değişim ve taze içerikler göremek istiyor. Yoksa aynı yemeği tekrar ve tekrar yemekten bir farkı olmaz. Sürekli kuru fasulye ve pilav yediğinizi düşünün, hem de ömrünüzün sonuna kadar, hergün! Bunun çıktılarını bir düşününse!

Daha evvel de dediğim gibi, Point Blank'in en

büyük avantajı, yapımcısından ve dağıtmıcısından sürekli yenilikler bekleyen hazır bir topluluğa sahip olması. Topluluğuyla mükemmel iletişim halinde olan Nfinity Games'in, oyuncuların beklenilirini karşılamak için çok sıkı çalışan bir ekibi var. Ekip oyuncular sürekli iletişim halindeler. Takım arkadaşlarını biraz olsun oyuncularla ilgilenevmey bırakıp rutin işlerini yapmaları için kaç defa durdurduguna inanamazsınız.

#### LEVEL: Point Blank'i geliştirmek için planlarınız nelerdir?

**Dong Dong:** Bizim amacımız, Point Blank'i Türkiye içinde bir fenomen haline getirmek. "Her Türk asker doğar!" yerine "Her Türk PB oyucusu doğar!" denilecek. Bizim iki tane önemli hedefimiz var. Oyuncularımızla birlikte olabildiğince fazla eğlenmek ve mümkün mertebe çeşitli içerikler sağlamak. İletişim bu noktada bizim anahtarımız. Neyse ki tüm GM'lerimiz ev hanımları kadar konuşuyor. Türk oyuncular Point Blank'e bizim olduğumuz kadar kendi oyuncuları olarak da sahip çıkmaya başlıdilar. Hani insanlar der ya, "işimle evliyim" diye. İşte biz de oyuncularımız evliyiz. Çeşitli içerik konusunda da söyle bir avantajımız var; Point Blank birçok farklı ülkede, birçok farklı dağıtımçı tarafından servis ediliyor. PB için her ülkede olgunlaşma süreci biraz zaman alabilir ama bu her ülkeden çeşitli içerik olarak geri dönüş sağlayacaktır. Mesela Türkiye için bir dansöz karakteri ya da "Orhan Baba" karakteri oyuna entegre edilip Brezilya'daki içerikle takas edilebilir. Global içerik güncellemeleri sayesinde oyuncularımızın PB'den sıkılması epey bir zor olacak.

#### LEVEL: Yakın zamanda gelecek bir yama planı var mı?

**Dong Dong:** 2011'in ilk çeyreği için bir yama planladık bile. Ayrıca her ay için bir içerik yaması planlıyoruz. Sanırım bunu okuyan oyuncularımız bu habere sevinmişir. İçerik hakkında açıklamalar da bulunmayacağım ama oyuncularımız kısa sürede içinde yeni içeriklere boğulacak.

#### LEVEL: Point Blank için yeni etkinlikler planlıyor musunuz?

**Dong Dong:** Bizde etkinlik asla bitmez. Bizde günlük etkinliklerden tutun, temalı etkinliklere kadar her tür etkinliğe rastlamanız mümkün. Etkinlik programımız aşırı yoğun. Ocak ayı için her hafta en az üç etkinliğimiz var. Pazartesi, Salı, Çarşamba, Cuma ve Cumartesi günleri "Derby Match" etkinliklerimiz var. Kullanıcılar, favori takımlarının rengindeki maskelerini takip duyurulan tarih ve saatlerde birbirileyle oynayabilirler. Ekibim de etkinlikler esnasında en az oyuncular kadar çok eğleniyor, hatta bazen kullanıcılarından bile fazla heyecanlandıkları oluyor. Genel olarak GM bağlantılı etkinliklerimiz oluyor. Zaten sık sık etkinlik düzenlediğimiz için oyuncular "bir etkinliği kaçırdım" diye üzülmek yerine hemen bir sonraki gün olan etkinliğe katılabiliyor.

Dağıtım için Türkiye'yi seçmekle çok doğru bir tercih yaptığımı düşünüyorum. Burada harika bir oyuncu tabanı var, ekibimse oyuncularla birlikte eğlenmek için harikulade fikirlerle yanına gelirler ve oyuncularımızdan olumlu geri dönüşler alıyoruz. Tüm Point Blank oyuncularını etkinlik bombardımanı ile şaşkına çevirmeyi umuyoruz.



# Donanım Ürün



**EDİTÖRÜN  
SEÇİMİ**



## Asus Maximus IV Extreme

Asus'tan Optimus Prime!

**S**andy Bridge mimarisinin kapıya dayanmasıyla birlikte, üreticiler anakartlarını piyasaya salmaya başladılar. Asus da P67 ve H67 yonga seti anakartlarıyla arenaya çıkmaya hazırlanıyor. Öte yandan firmanın her zaman olduğu gibi en üst sınıf için hazırlamış olduğu ROG, yani Republic of Gamers serisi anakartları günışına çıktı ve bunlardan biri olan Maximus IV Extreme, test merkezimize konuk oldu. X58 yonga seti için tasarlanmış olduğu Sabertooth modelindeki soğutma teknolojisini ROG serisine taşıyan Asus, yine performans (TPU) ve güç tasarrufu (EPU) için iki ayrı kontrol yongası kullanmaya başlıyor. Peki, tüm bunlar hız aşırıtma tutkunlarına ne gibi avantajlar sağlıyor ve Maximus IV, beraberinde başka ne yenilikler getiriyor, birlikte göz atalım.

Dual Intelligent Processors, yani çift akıllı işlemciler diye adlandırılabilceğimiz bu teknoloji ilk olarak Haziran 2010'da tanıtılmıştı. TurboV İşlem Ünitesi'nin (TPU) hız aşırıtma ve performans iyileştirme yeteneklerini EPU yongasının güç tasarrufu yetenekleriyle birebirştiren bu teknoloji sayesinde sistem performansı artarken, enerjiden de tasarruf sağlanabiliyor. Bu teknoloji, bilgisayarın enerji tüketimini çok daha gelişmiş bir biçim-

de kontrol etmeye yarayan, tamamen dijital DIGI+ VRM bileşenlerini de beraberinde getirmekte. Tüm bunların sonucunda sistemin ihtiyacı olan gücün çok daha hızlı ve kararlı bir biçimde verilmesi, bileşenlerin ömrünü ve hem kararlılığı, hem de performansı artttırıyor. Öte yandan Asus, sadece kaporta altında değil, göründürde de epey yenilik sunuyor. Bunlardan en önemliside eski BIOS'un yerini alan UEFI Firmware. Bu yeni arabirim sayesinde artık anakartınızın ayarlarını mouse ile kontrol edebiliyor ve çok daha anlaşılr bir arabirimden sisteme ait her türlü değeri yönetebiliyorsunuz. UEFI ile sistemin açılışı da daha hızlı gerçekleşiyor. Asus, 2006 yılında ROG markasını duyurduğunda hız aşırıtma konusunda oyun meraklılarına "en iyisini" sunacağını belirtmişti. Bu marka altında şimdiden kadar piyasaya çıkan en iyi ürünse şüphesiz ki şu an elimizde yer alan Maximus IV Extreme. İlk olarak ROG Connect desteğinden bahsedelim. Bu özellik sayesinde anakartın hız aşırıtma verilerini bir dizüstü bilgisayar vasıtıyla ve gerçek zamanlı olarak kontrol edebiliyorsunuz. Yapmanız gereken, USB portu üzerinden anakartınızı dizüstü bilgisayara bağlamak ve ROG Connect tuşuna basmak. Akabinde yarı araba mühendisleri gibi gördüğünüz değerlerini anında değiştirebilir ve sistemin gidişatı hakkında bilgi alabilirsiniz. Eğer bu iş için bir USB kablosuz kullanmak istemiyorsanız da sorun değil. Anakartla birlikte gelen RC Bluetooth adaptörüyle Bluetooth üzerinden de hız aşırıtma ve sistem kontrolü yapabilirsiniz. İşiniz bittiğindeyse Bluetooth adaptörünü normal iletişim için -ek bir adaptör takmaya gerek olmadan- kullanabilirsiniz. Eğer bu da siz tatmin etmiyorsa iDirect uygulamasıyla anakartınızı iPad veya iPhone ile de yönetip hız aşırıtma ve ısları kontrol etme gibi bütün işlemleri cep tele-

fonunuzdan gerçekleştirebilirsiniz. Maximus IV Extreme, teknoloji konusunda sadece hız aşırıtmadır değil, depolama konusunda da yenilikler getiriyor. Bunlardan ilki, dahili SATA 6 Gbps desteği. Intel'in yeni 67 yongasında yer alan dahili SATA 6 Gbps desteğiyle eskiye nazaran %20 daha yüksek bir veri aktarım hızı ve daha düşük erişim süreleri sunuyor. Özellikle SSD kullanan sistemler için bu, gözle görülür bir performans farkı oluşturuyor. Son olarak Asus'un tam 10 adet USB 3.0 portuna sahip olduğunu belirtelim. ■ Recep Baltaş

### PowerColor Radeon HD 6870



- + Hız aşırıtma için uygun
- + Üst düzey bileşenler
- + 10 adet USB 3.0 portu
- + SLI ve CrossFireX desteği

**Fiyat:** Belli Değil

**İthalat:** Çizgi

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

**Puan:** 9/10

#### TEKNİK ÖZELLİKLER

<b>Yonga Seti</b>	Intel P67
<b>Soket</b>	Intel LGA 1155
<b>Bellek Desteği</b>	DDR3 2133 MHz
<b>Slotlar</b>	4x x16, 1x x4, 1x x1
<b>Depolama</b>	4 x SATA 6.0 Gbps, 10 x USB 3.0
<b>Garanti</b>	5 Yıl

## Puanlama Sistemi

İncelediğimiz ürünleri 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



## Dell Röportajı

COMPEX/GameX esnasında LEVEL'a özel röportaj veren Dell Türkiye Tüketicilerinden Sorumlu Ülke Müdürü GÜLFEM ÇAKMAKÇI ve Dell Pazarlama Müdürü SEMRA KESMEN, bize çarpıcı notlar aktardılar. Dell firmasının en tepesindeki yöneticilerden, yani birinci elden aldığımız özel bilgileri sizlerle paylaşıyoruz.

### LEVEL: Bize Dell'in yapılanmasından bahseder misiniz?

**Gülfem Çakmakçı:** Dell firmasının yapılması, "kurumsal" ve "tüketici" olarak ikiye ayrılıyor. Kurumsal alanda bankalar ve otomotiv sektörü gibi Dell ürünlerini tercih eden firmalar bulunuyor. Tüketiciler kanadında ise "Gen Y" dediğimiz, Young Generation, Gamers, Family & Kids ve emekli kesim yer alıyor.

### LEVEL: Dell, Alienware ürünlerini Türkiye'ye ilk olarak ne zaman getirdi?

**Gülfem Çakmakçı:** Alienware bilgisayarlarını ilk olarak 2009 yılında, İzmir Balçova'da açılan bir mağaza zincirinde Türkiye'deki tüketicilere tanıttıktı. O zamandan beri de ilgi ve özel talepler her geçen gün artarak devam etmekte. Daha geçenlerde 14.000 Dolar'a özel sistem yaptıran bir müsterimiz oldu.

### LEVEL: Hedef kitleniz kimlerdir? Alienware'in şu anki projelerinden bahseder misiniz?

**Gülfem Çakmakçı:** Hedef kitlemiz yüksek gelir seviyesine sahip, marka tercihi olan tüketiciler ve "Game Freaks" olarak da bilinen oyun tutkunları. Alienware ürünüyle tanışıp "Ben bu zamana kadar oyun oynamamışım!" şeklinde bize dönüş yapan müşterilerimiz var. Demin de vurguladığım gibi, bizden özel olarak 14.000 Dolar'lık sistemler sipariş eden oyun tutkunlarından bahsediyoruz burada. Alienware, sonuçta bir marka ve marka bilincine sahip tüketicilerin tercih edeceğii üstün teknoloji ürünler. Şu anki projelerimiz arasında Alienware için marka bilinirliğini artırmak yer alıyor.

### LEVEL: Alienware'i diğer oyun bilgisayalarından ayıran özellikler nelerdir?

**Gülfem Çakmakçı:** Alienware, ABD'de oyuncular tarafından oyuncular için üretilen dünyadaki tek marka olma özelliğini taşıyor. Burasını tekrar

vurguluyorum; Alienware oyuncular tarafından üretilmiştir. Doğal olarak Alienware ürünlerini tüketiciye farklı bir oyun deneyimi sunuyor. Klavyede kan efekti yaratın kırmızı renkli ışıklar, farklı tasarım ve kişiselleştirme özellikleri sayesinde Alienware, rakiplerinden sıyrılarak öne çıkmayı başarıyor. Alienware'ı farklı kılan bir diğer özelliği de bileşenleri; yani soğutma sistemleri, işlevsel dizayn mekanikleri ve oyuncuya her basamakta kişiselleştirme fırsatları sunması.

### LEVEL: Alienware, an itibarıyle kaç ülkede aktif olarak satışa? Türkiye'de online satışınız var mı?

**Semra Kesmen:** Alienware şu anda dünyanın 76 farklı ülkesinde satışa. Türkiye'de Alienware için online satışımız yok. Alienware ürünler, anlaşmalı olduğumuz Best Buy, Vatan Bilgisayar, Media Markt gibi mağazalarda tüketicilerle buluşuyor.

### LEVEL: Alienware, en son hangi ödüller aldı? Ürün yelpazenzde hangi modeller yer alıyor?

**Semra Kesmen:** Alienware, 7 - 10 Ocak 2010 tarihleri arasında Las Vegas'ta düzenlenen Tüketiciler Elektronikleri Fuarı CES 2010'da tanıtılan ve oyun kategorisinde "CES'in En İyi" ödülne, CNET tarafından "En İyi Oyun Platformu" ödülne ve IGN tarafından da "En İyi Bilgisayar" ödülne layık görüldü. Ürün yelpazemiz arasında 11x, 15x, 17x laptoplar ve masaüstü olarak da Area 51'in çeşitli modelleri yer alıyor.

### LEVEL: Alienware ile oyun endüstrisindeki pazar payınızı nedir?

**Semra Kesmen:** Bu soruya şu şekilde cevap verebilirim: Bizim öncelikli gayemiz, pazar payını ele geçirmek değil, Alienware ile marka bilincini oluşturmak ve kaliteli ürünlerle fark yaratmak. Biz, tüketici memnuniyeti üzerine odaklıyız. Bu sayede marka bilinirliğini artırmak istiyoruz.

### LEVEL: Alienware ürünlerile ilgili detaylara inebilir miyiz?

**Semra Kesmen:** Elbette, size en küçük boyutlu oyun canavarımızın özelliklerini vurgulayabilirim. Alienware M11x'te Intel Core 2 Duo SU7300 işlemci, 1 GB DDR3 1066 MHz bellek, 500 GB 7200 RPM sabit disk, Windows 7 Ultimate 64-bit işletim sistemi yer alıyor.

### LEVEL: Ürün segmenti olarak oyucu kitlesinin Alienware bilgisayarlara ilgisini nasıl?

**Semra Kesmen:** Dünyanın ilk PC oyun donanımları üreticileri arasında yer alan Alienware, yüksek performanslı oyun arenasında sektörü yönlendiren trendler yaratıyor. Alienware, birinci sınıf performans ve tasarım isteyen tüketicilere yönelik mühendislik harikası ürünlerdir. Dolayısıyla...

### LEVEL: Pardon, sözünüze kesiyorum, soruyu şu şekilde doğrudan sormak istiyorum. Alienware ürünler, sizin de belirttiğiniz gibi yüksek gelir grubuna hitap eden fiyatlara sahip. Yılda ortalama kaç adet Alienware satıyorsunuz?

**Semra Kesmen:** Yaklaşık olarak yılda 1000 adet Alienware satıyoruz.

### LEVEL: LEVEL'in organize edip basın sponsorluğunu üstlendiği COMPEX/GameX fuarı hakkında izlenimleriniz nelerdir?

**Semra Kesmen:** Biz, Dell olarak COMPEX/GameX fuarına ilk defa katılıyoruz. Katılımdan dolayı da son derece memnunuz. Ciddi düzeyde ziyaretçi sayılarıyla karşı karşıyayız. Hedef kitlemiz olan gençlerin ve oyuncuların hepsi burada. LEVEL'a böyle bir organizasyon gerçekleştirdiği için teşekkür ederiz.

### LEVEL: Biz de LEVEL dergisine verdığınız bu özel röportaj sizlere teşekkür ederiz.



## Sandy Bridge mimarisinde 8 GB'luk RAM'ler

**I**ntel'in yeni nesil 2011 Core işlemci ailesi Sandy Bridge, çok yakında aramızda olacak. Sandy Bridge'in, beraberinde mimari açıdan birçok yenilik getireceği kulislerde konuşuladursun, yeni çift kanal DDR3 bellek mimarisinin eski nesle göre iki kat daha fazla belleği destekleyeceğü ortaya çıktı. MSI'n P67A-GD65 anakartında yaptığımız denemelerde her biri 8 GB olan bellek modülleri kullandık ve toplamda 32 GB belleği sistemin sorunsuz olarak tespit ettiğini keşfettik. Eğer bellek konusundaki bu eğilim devam ederse LGA2011 işlemiler, dört kanal DDR3 bellek denetçiliyle 64 GB'a kadar bellek desteği sunacaklar.

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



## Razer'dan Scarab oyuncu pad'i

**B**üyük filmlerin devamı berbattır, büyük kitapların devamı hayal kırıklığı yaratır ve bazen mükemmel oyunların yeni sürümü de eskisini aratabilir ama Razer ürünlerinin yeni her zaman daha iyi olmuştur. Firmmanın bu konudaki son örneği, Razer Destructor'in yerini alan ve Razer Fractal 2.0 tabanlı yeni sert mouse allığı Razer Scarab oldu. Açık gri bir yüzeye sahip olan Scarab, üstün taramayı yeni bir seviyeye taşıyor.

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



## Thermaltake'ten TR2 Bronze sertifikalı güç kaynakları

**“**Bilgisayar toplama” denince akla ilk gelen firmalardan biri olan Thermaltake, yeni TR2 serisi Bronze sertifikalı güç kaynaklarıyla %88'e kadar verimlilik sunuyor. %99 oranında da aktif güç düzeltme özelliğine sahip olan ürünler, Türkiye'nin ağır şebeke şartları altında dahi bileşenlerinizi koruyarak güç kaybının önüne geçiyor. Yeni modeller arasında 380W, 450W 500W ve 600W olanlar orta sinifa hitap ederken TR2 700W ve 800W modelleri nVidia SLI ve ATI CrossFireX desteğiyle üst seviye oyuncular için biçimlenmiş.

**Bilgi için:** [tr.thermaltake.eu](http://tr.thermaltake.eu)



# Teknik Servis

Son zamanlarda özellikle AGP ekran kartı olan sistemler için ekran kartını yenilemek isteyen okurlarımızdan mailler geliyor. Tavsiyem, eski Pentium IV işlemcili kasalara yatırım yapmayın. Ölüm yatırım yapıyorsunuz ve paranız çöpe gidiyor. Üstelik yavaş bir sisteme hızlı bir ekran kartı takılması, sistemin performans dengesi açısından da yanlış. Pamuk eller cebe! ▶



**S:** Benim Asus P4S800-MX modelli bir anakartım ve buna bağlı Maxtor 6Y080I0 modelli bir sabit diskim var. Bu sabit diskten işlem esnasında çok yüksek derecede ve kulak tırmalayıcı bir ses geliyor. Ayrıca önbelleği de 2 MB. O yüzden oyunlarda çok kasıyor. Benim bu bilgisayara bağlayabileceğim daha hızlı ve senin tavsiye edebileceğin bir sabit disk var mı?

Ahmet Dağtaş

**C:** **Piyasadaki istedigin SATA arabirimli sabit disk'i bu anakarta bağlayabilirsin. Fakat bağlamadan önce diski, Jumper ayarı ile SATA I moduna alman gerekebilir. Tavsiyem, en az 500 GB kapasitesi olan ve yine en az 7200 RPM hızında çalışan bir disk almandır.**

**S:** Siz hep ekran kartlarında soldan ikinci rakama bakılması gerektiğini söylersiniz. Peki nVidia GTX 460, ATI HD 5830'dan nasıl daha hızlı oluyor? Murat Ak

**C:** **Bu tür istisnai durumlar olabiliyor maalesef. Buna bir başka örnek de yeni çıkan HD 6870'in HD 5870 ile aynı performansı sunması. Fakat fiyatı baktığında birisi 500 TL iken diğeri 750 TL'ye satılıyor. Yine GTX 460'in HD 5830'dan yaklaşık bir yıl sonra çıktığını da unutmamak gereklidir. Yine de tüm bunlar, soldan ikinci rakam formülünü değiştirmiyor. Soldan ikinci rakam her zaman "6'dan büyük olmalı.**

**S:** Kısa ve öz. ATI Radeon HD serisinden en uygunu ve en iyisi hangisi? Ben bilgisayar toplatmayı düşünenim. Önceden alacaktım ama sonra toplatmaya karar verdim. Arkadaşım bana daha avantajlı olduğunu söyledi. Mert Büyüksaçan

**C:** **En uygun ekran kartı ile en iyi ekran kartı çok farklı şeylelerdir. En uygun ekran kartı, sistemindeki bileşenlerle aynı performansı sunacak olan karttır. Yani ekran kartı ne çok yavaş kalacak, ne de sistemdeki diğer bileşenlerden çok hızlı olacaktır. Bunu da ancak sisteminin bilgilerini öğrendiğimde söyleyebilirim. En iyi ekran kartını sorarsan, nVidia'da GTX 580, AMD tarafından HD 6970 derim.**

**S:** Benim HD 3650 ekran kartım var. Ekran kartım dan şu anda memnunum. Crysis, Metro 2033, Grand Theft Auto IV, Battlefield: Bad Company 2 ve daha onlarca oyunu donmadan, takılmadan sorunsuzca oynuyorum. Ancak önlümdenki yıl çıkışacak olan DirectX 10 ve 11 destekli oyunları da düşük ayarlarında olsa bile oynamak istiyorum. Benim ekran kartım DirectX 10 veya 11 destekler mi? Windows 7 yüklediğim zaman otomatik olarak DirectX 10 ve

11 için her şey hazır olur mu? Ek bir şey yapmama gereklidir mi? Eğer ekran kartım DirectX 10 veya 11 destekliyorsa Just Cause 2'yi "Low" ya da "Medium" ayarında oynayabilir miyim? Enes Akmeşe

**C:** **HD 3650, orta sınıfın altında yer alan ve artık biraz eskimiş bir ekran kartı. Kartın DirectX 10 desteği mevcut fakat 11 desteği yok. Windows 7 kullanıldığından sürücüler dahi otomatik yüklenir fakat ekran kartına DirectX 10 veya 11 desteği gelmez. Just Cause 2'yi bu kartla düşük ayarlar da kesinlikle oynayabilirsin.**

**S:** İki yıl önce aldığım Zotac 9800 GT AMP 512 MB ekran kartımın bozulması üzerine ve bu kartın artık üretilmemesini de fırsat bilerek kartı iade ettim. Kartı almış olduğum para olan 310 TL'ni üzerine 150 TL daha koyarak bir Asus ENGTX 460 DirectCU 1 GB 256-bit'lik modelden aldım. Öncelikle sormak istedigim bu tercihimle doğru bir karar vermiş miyim? Bir ikinci sorum, benim işlemcim E8400 3.0 GHz, üzerinde Zalman 9700 NT işlemci soğutucu var ve bunun yanında 2x2 GB Mushkin Extreme Series 1066 MHz DDR2 RAM'ım var, anakartıma Asus P5Q Pro. Bu sistem bu ekran kartı için yeterli mi yoksa oyunlarda işlemci kaynaklı bir darboğaz yaşar mıyım? Bunun içi soğutucuma da güvenip işlemcime overclock yapacağım ve 4.2 GHz'e çekeceğim. Bu performans oyunlarda gözle görülür artış sağlar mı? Bir de ekran kartına overclock yapayım mı yoksa bu haliyle yüksek çözünürlüklerde bana yeterli olur mu? Baran Omacan

**C:** **GTX 460 doğru bir tercih. İşlemci de gayet yeterli ve performanslı. Darboğaz çok nadir söz konusu olacaktır. 4.2 GHz gözle görülecek fark sağlar fakat ekran kartına hız aşırıtma yapmana gerek yok. Bu, sistemde dengesizliği yol açar.**

**S:** Bana VTX3D 5750 önerdiniz. VTX3D iyi bir kart değil mi? Sonra bozulmasın? Aslında hepsi aynı üretiliyor ama Palit gibi değil dimi yani?

**C:** **VTX3D, PowerColor'ı üreten TUL Corporation tarafından yapılmıyor. Yine piyasaya ilk çıkan kartların çoğu AMD'den geldiği ve sadecə firmalar tarafından etiket basıldıgı için aslında kartı AMD'den almış oluyorsunuz. Daha sonra üreticiler, karttaki soğutucuya veya başka bileşenleri değiştirdiğinde kartın modeline bazı tanımlar ekleniyor. Ayrıca ekran kartınız bozulduğunda buna çok dert etmeyein zira garantiye yolladığınızda varolan modelin üretimi bitmişse size daha yeni ve muadil bir kart vereilecektir. Vermezlerse "Sizi Recep Baltaş'a söyleyim!" diye korkutabilirsiniz.**

**S:** "Anadolu lisesini kazanırsan dizüstü bilgisayar alacağız." dedi bizimkiler, çalıştık, kazandık! Şimdiye kendimi dizüstü bilgisayar araştırmasına adamış durumdayım. Lenovo gibi markalardan güzel canavar gibi modellerini buldum ama babam yanaşmadı. Benim aradığımı tamamen multimedya. (İçine oyun da giriyor sanırı; çünkü neredeyse hep oyun oynayacağım bu bilgisayarda.) Babama göre bilgisayar HP veya Toshiba olmamış. Bu markalardan 1900 - 2500 TL arasında oyunlarda sorun yaşatacak modeller önerebilir misin? Çağkan Umut Çelik

**C:** **Baban Lenovo'ya haksızlık ediyor. Lenovo, IBM'in PC departmanı satıldıktan sonra IBM bilgisayarlarını yeni markasıdır ki IBM hem HP'den, hem de Toshiba'dan sağılmış olarak çok daha iyidir. Oyunlarda da performans istiyorsan bu fiyatta sana tavsiyem, en güzelinden bir Y560'dır. Seç, begin: [tinyurl.com/y560hd5730](http://tinyurl.com/y560hd5730)**

**S:** Daha önce de söylediğim gibi, bilgisayırmda -yeni alınmış olmasına rağmen- takılmalar mevcut. Sebebini anlayamadım ve siz de yüklü programları sormuşsunuz. Acer Aspire 5820TG Timeline kullanıyorum. RAM'lerin gecikme süreleri nedir? (Örn: 7-7-7-20) Hangisinin ne kadar olması ne kadar iyidir? Benim bilgisayarımın sabit disk tek bölümünden oluşuyor. (En azından benim kullanıldığım bölüm bir tane.) Bunu bölmeli miyim? Neden? Ve eğer bölmem gerekiyorsa yedekleme yapmam gereklidir? Bilgisayara Windows 7 Ultimate yüklemiş olduğumde birden çok sabit disk bölümü gördüm (Her ne kadar benim tarafımdan kullanılabilir olmasalar da.) ve hepsinin içi doluydu. Bunlar nedir, gereklidir, gereklidir değilse ben nasıl kullanabilirim? Onur Vural

**C:** **Öncelikle gördüğüm kadarıyla Acer'in gönderdiği gibi kullanıyorsun sistemini. Tavsiyem, sıfırdan bir Windows 7 kurman. Bu sayede Acer'in gereksiz birçok yazılımindan kurtulmuş ve takılmaları en aza indirmeli olacaksın. RAM konusunda rakamlar ne kadar düşükse o kadar iyi. Rakamlar genelde ortak performansı belirttiği için genel olarak hepsi düşük olmalı. Sabit disk bence bölmelisin. Bu sayede verilerini yedekleyebileceğin bir alanın olur. Bölmeden önce yedek almak iyi olur ama gereklidir. Bu iş için tavsiyem, Minitool Free Partition Manager adlı ücretsiz yazılım. Bunalardan 100 MB olan gereklidir ama sıfırdan kurulumda silebilirsin. 10 GB olan, Acer Recovery bölümüdür. Silip silmemeyi sana bırakıyorum. Diğer de zaten C sürücüsüdür.**

## En Saçma Donanım Soruları

**S:** Netbook'lar ile 1080p çözünürlükli filmler izlenebilir mi?

**C:** **Piyasadaki çoğu netbook bırak 1080p'yi, 720p oynatırken dahi bırakır. Bunu da正在运行, netbook'ların ekran çözünürlüğü 1080p içerik için yetersiz. Yine de işlemci yeterliyse 720p video izlenebilen netbook'lar mevcut.**

**S:** Bilgisayarımın özellikleri 256 MB ekran kartı,

çift çekirdekli işlemci 2.4, 2 GB RAM. Grand Theft Auto IV oynarken oyun donuyor ve sonra devam ediyor.

**C:** **Ecran kartında belleğin önemli olmasını bir kenara bırakıyorum, kartın modelini de belirtmemişsin. Oysaki GPU-Z ile bu işlemci kolayca halledebilir ve kesin bir cevap alabilirsin. Bu arada bazıları "256 MB ekran kartıyla Grand Theft Auto IV mü oynanır?" diyebilir. Piyasada 256 MB'lık 8800 GT ekran**

**kartları, sizin 1 GB'lık bakkal yumurtalarına kök söktürüyor.**

**S:** Windows 7'de ATI 9200 kullanabilir miyim?

**C:** **Sen hiç 2001'de üretilmiş bir sütye 2010'da doğan çocuğa içirir misin?** Ben içirmem.



## Sistem Gereksinimleri



### Battlefield: Bad Company 2 - Vietnam

Vietnam'ı oynamak için EA DICE'in tavsiyesi, Windows Vista veya Windows 7 işletim sisteminne sahip olmanız. Yine akıcı bir oyun deneyimi için Core 2 Quad veya müadili (AMD Phenom II X4 oluyor bu,) bir dört çekirdekli işlemci təsviye eden firma, bellek olarak en az 2 GB'ınız olsun diyor. Vietnam, ilk oyunu da gerektirdiği için 15 GB alana ihtiyaç duyuyor. En önemli bileşen ekran kartındaysa Recep Baltaş kanunu geçerli: En az HD 4870. Oyunun Logitech G15 ve G19 desteği olduğunu da hatırlatalım.



### Tron: Evolution

XP'de, Vista'da ve 7'de çalışan oyun, en azından çift çekirdekli bir işlemci, 1.5 GB sistem belleği ve 10 GB sabit disk alanı istiyor. Ekran kartı olarak soldan ikinci rakamı "8" olan (Bakınız, bellek miktarının lafi bile geçmiyor) 8800 GT veya HD 3870 tavsiye eden Propaganda Games, oyunu DirectX 9.0c desteğiyle piyasaya sürüyor.



### Two Worlds II

Oyunun yapımcısı Reality Pump, Windows Vista veya Windows 7 kullanmanızı tavsiye ediyor. Bunun yanında çok çekirdekli, təcəhen 2.6 GHz ve üstünde çalışan bir işlemci, 4 GB sistem belleği ve 8 GB sabit disk alanı da diğer tavsiye edilen gereksinimler arasında. Ekran kartı olarak da benim her zaman dediğim gibi en az AMD HD 5600 serisi veya nVidia 800 serisinden bir kart şart.



### World of Warcraft: Cataclysm

World of Warcraft, grafik açısından hala bir DirectX 8 oyunu gibi gözükse de Cataclysm paketiyle birlikte oyuna deneyimle DirectX 11 desteğinin geldiğini belirtelim. Bunun yanında çift çekirdekli bir işlemci, 2 GB sistem belleği ve AMD HD 2600 veya nVidia GeForce 8600 serisi bir ekran kartı da tavsiye edilen diğer bileşenler. Tabii ki DirectX 11 desteği için HD 5000 veya 6000 serisinden bir ekran kartı şart.

**S:** Yeni bir ekran kartı alacağım. Bilgisayar Battlefield: Bad Company 2'de hata vermişti. Shader 3 hatası. Bilgisayaram P4 3.00 GHz, 2GB RAM, ATI Radeon Xpress 200 özellikli. Sorun ekran kartımda. Yeni ekran kartı alacağım fakat ekran kartları hakkında hiç bilgim yok. Call of Duty: Modern Warfare 2, Battlefield: Bad Company 2 ve Call of Duty: Black Ops oyunlarını kasmadan oynamama yetecek bir ekran kartı istiyorum ve fiyatı 300 - 350 TL'yi aşmasın. Alperen Dölek

**C: Maalesef sistem değişimi şart. Ben sana**

**hangi kartı önerirsem öneriyim, bugün oynamaksın, yarın bana beddua edeceksin zira ne işlemcin, ne de RAM'lerinin hızı önereceğim yeni ekran kartına yetişecek gibi değil. Onun içini kart alma, 350 TL paran varsa sistemini değiştirm. Bu sisteme kesinlikle yatırım yapılmaz. Parını çöpe atma.**

**S: Yaklaşık dört - beş ay önce güç kaynağı fanı aşırı derecede sesli çalışıyordu. Daha sonra bu ses kesildi ama şu sıralar tekrardan başladı ve fan**

yeterince soğutmuyor sanırım. Güç kaynağının yanmasından korkuyorum. En kısa zamanda yeni fan takıracam. Ne önerirsin? Güç kaynağının modeli FSP F350-A. Hakan Kumru

**C: Güç kaynağının fan değişimini sen yapma. Mümkinse yetkili servisine ver veya garantiye gönder. Yanlış bir fan, durumu daha da kötü yapabilir. ■**

"DVD'den Sabit Disk'e" Recep Baltaş, mail'lerinizi bekler: [donanim@level.com.tr](mailto:donanim@level.com.tr)

## SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	350 Watt Güç Kaynaklı Standart / Micro ATX	450 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel G41 Yonga Seti / AMD 7xx Yonga Seti	Intel P4X / AMD 7XX/8XX PCIe 2.1 / e-Sata / HDMI	Intel P67-X58 / AMD 890 Yonga Seti (SATA 3.0 / USB 3.0)
İŞLEMCI	Intel Celeron E3300 / AMD Sempron 140	Intel Core 2 Duo E8XXX - Q6XXX / AMD Phenom X3 - X4	Intel Core i5 - i7 / AMD Phenom / Phenom II X4 / X6- Black Edition
BELLEK	2 GB DDR2 800	4 GB DDR2 800-1066 (2 x 2048 MB)	4 GB DDR3 1333-1600 6x2048 MB DDR3 Triple Channel
EKRAN KARTI	Dahili GeForce 8100 / Dahili HD 4200	Radeon HD 5750 / HD 5770 / GeForce GTX 460	HD 6870 / HD 6970 / GeForce GTX 570/580
SABİT DISK	320 GB 7200 RPM	750 GB 7200 RPM	2x 1 TB (RAID 0/1) / SATA III 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>

# ROCKDA SEFIK İYATİR

SEFIK AKKOC

"ÖLÜ OYUNLAR  
GÖRÜYORUM"



### DECA SPORTS FREEDOM

Son zamanlarda kilo verdim, fark ettim mi? Ben o kadar fark etmemiştüm ama çevremdekiler öyle diyor, ben de inanıyorum. Aslında vermiş olabilirim doktor. Ben ilginc, ilginc sporlar yapmaya başladım hem, ondanır. Koşmuyorum, bilişkilete binmiyorum, mekkik çekmiyorum ama ok atıyorum, tenis oynuyorum, plaj voleybolu oynuyorum, yakar top da var, sonra karda kayıyorum. Ne? Bunlar kilo verdirmez mi? Ama en çok da ok atıyorum, o da mi işe yaramaz? Hmm...

### FIGHTERS UNCAGED

Seni döverim doktor. Yooo, sakinim ama seni döverim. Burada yattığımı bakma; öyle şeyler öğrendim ki ben! Mesela ben sana buradan vurabilirim, biliyor musun doktor? Ben öğrendim artık, insanları uzaktan da, el kol hareketi yaparak da dövebilirmişim. Ki...kim mi söyledi bunu bana? Ben kendim öğrendim. Bak istersem deneyeyim. Al, al bak, sana vuruyorum, acıdı mı? Nasıl? Acımadı mı? Ama nasıl olur? Vuruyorum ama ben sana, acısana, acısana!

### HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS, PART 1

Yine mi geldi o? Doktor? O yine bu...bu odada mı? Hani su elinde sihirli değneği, altında uçan calı süpürgesi, gözünce şembe göz...ügü, alnında da dövmesi, yok yok, yıldırımı, yok, o da değil, yarığı olan çocuk? Söyle ona, buradayda çabuk gitsin alnı yarık. O çok kötü bir çocuk, kötü çocuk o, kötü! Bana hep sihirler yapıyor, bana tuhaf arkadaşlar getiriyor, sonra onları götürüyor. Ben arkadaş istiyorum ama o hepsini götürüyor, kov onu doktor!

### THE FIGHT: LIGHTS OUT

Demin "Seni döverim, ayaga bile kalkmam, buradan döverim" demiştim ya; o öyle degilmiş doktor, çözüüm ben olayı. Şimdi ben iki tane dondurma aldım, bak, elimde, hem de ışıl ışıl bunlar. Yok, çikolatalı değil. Yok uzungu, vanilyali da değil. Çilekli de değil. Mu... da değil. Frambuazlı da değil. Fındıklı değil doktor, süssana! Bak döverim seni bu dondurmalara! Bir isırık alır misin?

## ŞİKAYETLER

- Deca Sports Freedom
- Fighters Uncaged
- Harry Potter And the Deathly Hallows, Part 1

- The Fight:  
Lights Out

Not: Akşam süt-bisküvi  
mi yesem  
acaba...

# World of Warcraft: Cataclysm

Level 85 olduk, normal dungeon'lardan üzerimizi düzdük, item level ortalamamızı 329 yaptıkt ve sıra geldi heroic dungeon'lara... ■ Emre Öztinaz



## ■ Grim Batol

Twilight Highlands'in batısında yer alan ve Cataclysm'in belki de en zor instance'ı olmasına karşın oldukça eğlenceli olan Grim Batol'da dört adet boss ile karşı karşıya geleceksiniz. Bunlar sırasıyla General Umbriss, Forgeman Throngus, Draha Shadowburner ve Erudax.



## ■ General Umbriss

İlk olarak boss'un tankınıza Bleeding Wound atacağını, her iki saniyede bir 7.400 - 8.000 arası bir hasar vereceğini ve Healer'in bunu hemen heal'lemesi gerektiğini belirteyim. Ayrıca Blitz yeteneğiyle rasgele olarak seçtiği birine doğru charge atarak, yolunda bulunan herkese oldukça yüksek, öldürücü seviyede bir hasar vuruyor. General Umbriss'in bir diğer yeteneğiyse Ground Siege. Tankın yanında durmamanız gerekiyor; çünkü önünde bulunan herkese 34.125 - 35.878 arası bir hasar vererek dört saniye boyunca stun olmalarını sağlıyor. Bu üç yeteneğinin yanı sıra yardımına üç adet mob çağırıyor. Bu mob'lardan "Malignant One" isimli olanın herkesten uzakta öldürülmesi gerekiyor. Öldüğü sırada yakınlarında birisi bulunuyorsa bu kişi oldukça yüksek bir hasar alıyor.

## Forgemaster Throngus



### Forgerymaster Throngus

Rasgele birine doğru charge atarak Impaling Slam vuran Forgemaster Throngus, bıraktığı bir debuff ile her saniye 7.800 - 8.200 arası (Beş saniye boyunca.) hasar veriyor. Yine rasgele seçtiği birinin altında Mighty Stomp yeteneğini kullanıyor. Yerden ufak kaya parçalarının yukarı doğru çıkmaya başladığını gördüğünüzde bu alandan hemen uzaklaşmanız halinde üzerinde durduğunuz her saniye hasar almaya devam ediyorsunuz. Sonuncu yeteneği olan Pick Weapon'in işleyisi biraz farklı. Bu yeteneğini kullandığı an boss eline üç adet silahsan birini alarak o silahın özelliğini kazanıyor. Bunlardan ilkı olan Mace, boss'un hızını %70 düşürüyor ama verdiği hasarı da %300 arttırmıyor. Tank'ın boss'un yanında durmaması gerekiyor. İkinci olan Shield, boss'un önden aldığı hasarı %99 oranında düşürüyor. Aynı zamanda "Flaming Arrow" adında bir büyyle alev saçarak öndeeki herkese 9.750 - 10.250 hasar vuruyor. Boss eline Shield aldığı zaman, sürekli olarak arkasında durmanız ve buradan hasar vermeyi gerekiyor. Üçüncü ve son olan silahsa Sword. Boss eline Sword aldığı zaman, aynı anda birkaç kez vurmamasını ve bu da daha fazla hasar vermesini sağlıyor.

## Drahga Shadowburner

Grim Batol'un üçüncü boss'u Drahga Shadowburner'ın üç fazı bulunuyor. Bunlardan ilki yerde, ikincisi bir dragon üzerinde ve üçüncüsü yine yerde gerçekleşiyor. İlk fazda hiçbir şey yapmayan Drahga Shadowburner'ın çok az canı olduğunu göreceksiniz. Health'i %30'un altına düşüğü anda, kaçarak "Valiona" isimli dragon'unun üzerine atlıyor ve ikinci faz başlamış oluyor. Bu andan itibaren dragon'u öldürmeye başlıyoruz. İlk olarak bilmeniz gereken en önemli şey Invocation of Flame. Boss bu yeteneğini kullandığında rasgele bir yerde, rasgele birine doğru giden bir alev elemental'ı çıkıyor. Seçtiği kişinin koşarak bu mob'dan kaçması ve diğer parti elemanlarının da bu mob'u hemen kesmesi gerekiyor. Eğer elemental bu kişiyi yakalasa öldürücü bir hasar vuruyor. Valiona'nın bir diğer yeteneği olan Devouring Flames ise her dragon'da olduğu gibi önüne doğru alev saçmasına yarıyor ve bu alevin içinde durduğunuz her saniye 50.000 hasar alıyorsunuz. Dragon'un health'i %20'ye ulaştığında Drahga Shadowburner' üzerinden atarak kaçıyor ve size de boss'u öldürmek kalmıyor.



### Drahga Shadowburner <Twilight's Hammer Courier>

## Erudax <Der Herzog der Tiefe>



### Erudax

Instance'in sonuncu ve doğru yapıldığında en kolay boss'u. Erudax, "Shadow Gale" isimli yeteneğini kullanarak yerde bir gölge açıyor. Tüm grup bu gölgenin içine girmek ve burada Eye of the Gale'in bitmesini beklemek zorunda. Hemen bu büyünün ardından, girişte bulunan merdivenlerin orada iki tane "Faceless Corrupter" adında mob beliriyor. Bu mob'lari yumurtalarla ulaşmadan -eğer yavaşlatabilecek bir yeteneğiniz veya büyünüz bulunuyorsa yavaşlatmanız- olabildiğince çubuk öldürmeniz gerekiyor. Yeterli hasarı verememişseniz ve mob'lar yumurtaları patlatmayı başarabilmişlerse içlerinden "Twilight Hatchling" isimli ufak dragon'lar çıkıyor. Bu dragon'ları öldürmek mümkün değil ve sürekli olarak size hasar veriyorlar. Faceless Corrupter'lar, yumurtaları patlattıktan sonra eğer hala ölmemişse bu kez de Erudax'ı Umbral Mendins ile %40 oranında heal'lıyorlar.



### The Stonecore

Deepholme'da Temple of Earth'ün haritaya göre sol üst tarafında bulunan The Stonecore, bir mağara içine yerleştirilmiş ve içinde dört adet boss barındırıyor. Bana göre Cataclysm'in Grim Batol'dan sonraki en zor instance'i.

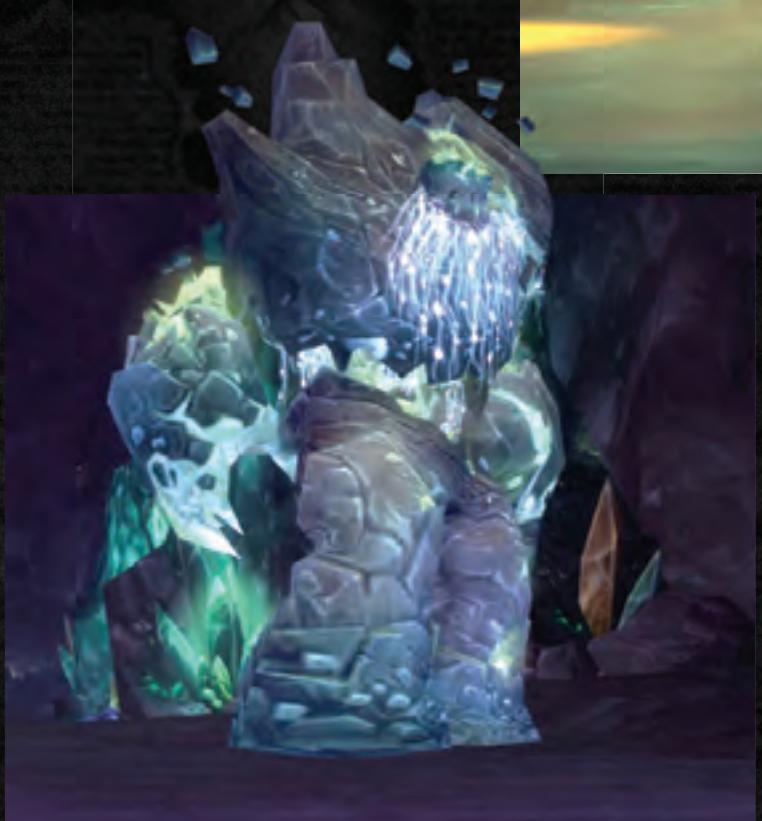


### Corborus

Bu boss'un iki fazı bulunuyor. Bunlardan ilki yer üstünde, diğerisi yer altında gerçekleşiyor. Yer yüzeyindeken "Dampening Wave" adında ve alana dayalı bir büyüt atarak 60 yard içinden herkese 12.375 shadow damage vuruyor. Bir diğer yeteneğiyse rasgele seçtiği bir oyuncuya Crystal Barrage ile birçok kristal atarak hasar vermesi. Hemen bu bölgeden uzaklaşmanız gerekiyor. Bu kristallerin hemen öldürülmesi ve kristalleri öldürürken kimsenin yakınılarında bulunmamanız gerekiyor; çünkü kristaller oldukları an patlayarak yakınında bulunanlara hasar veriyor. Aynı anda birkaç kristalin patlaması durumundaysa bu sizin de öleceğiniz anlamına geliyor. Boss bir süre sonra yeraltına girerek "Rock Borer" isimli birçok mob çıkarmaya başlıyor. Çikan bu mob'lari mümkün olduğunda çabuk kesmelisiniz. Aynı zamanda yine boss yer altındayken, altınızdan geçtiği anlarda (Bunu bir duman efekti olarak görebilirsiniz.) bu bölgeden kaçmanız gerekiyor. Eğer kaçmazsanız, yine oldukça fazla bir hasar almanız muhtemel.

### **Slabhide**

Bana sorarsanız Cataclysm'in en eğlenceli bosslarından birisi. Bu boss da ilk gibi iki fazdan oluşuyor. İlk olarak yerde başlayan Slabhide'ın havaya uçana kadar pek bir şey yaptığı söylenemez. Havaya ettiği an yere sarkıtlar atmaya başlıyor ki bu sarkıtların düşeceği yerlerde oldukça net gölgeler oluşuyor. Bu gölgelerden kaçmaya bakın. Boss yere indiğinde yerde zaman zaman çatlamalar başladığını ve çatlamalarla bir toz bulutunun olduğunu göreceksiniz. Çatlama tamamlandığında yerden lavlar çıkıyor ve tahmin edeceğiniz gibi üzerinde durmaman gerekiyor. Slabhide'ın bir diğer ve son büyüsü ise Crystal Storm. Bu büyüyü kullanmaya başladığında hemen bir sarkıtın arkasına geçerek bitmesini beklemeniz gerekiyor.



### **Ozruk**

Ozruk'un oldukça sinir bozucu olduğunu söylemek isterim. Burada tank'ınza çok iş düşüyor. Ozruk, zaman zaman Ground Slam yeteneğini kullanarak önünde duran herkese 515.000 hasar vuruyor. Bu yüzden yüzü grubu dönük tank'lanmamalı ve tankın da Ground Slam yeteneğini görür görmez önden kaçması gerekiyor. Boss'un Ground Slam haricinde iki yeteneği daha bulunuyor. Bunlardan biri Elementium Bulwark, diğeri ise Paralyze. İkisinden aynı anda bahsetmeye fayda var. Paralyze ile herkesi sekiz saniye boyunca stün yapan Ozruk, bu büyünün etkisinin geçtiği andaysa 64.375 hasar vurarak oldukça yüksek bir zarar veriyor. Fakat bunu kaldırmanın bir yolu var ki bu da Elementium Bulwark sayesinde. Elementium Bulwark, gelen tüm büyülerini yansıtarak (Reflect) kendinize vurmanızı sağlıyor ama eğer hasar görürseniz ve üzerinde Paralyze büyüsü varsa bunu da kaldırımı yarılıyor.

### **High Priestess Azil**

The Stonecore'un dörüncü ve son boss'u olan High Priestess Azil'in dört farklı yeteneği bulunuyor. Bunlardan ilki "Force Grip" adında ve bu yeteneği kullandığı zaman tank'ınızı havaya kaldırıyor ve bu süre boyunca tank'ınızı saf dışı bırakıyor. Interrupt edebilenlerin hemen bu büyüyü interrupt etmesi gerekiyor. Bir diğer yeteneğiyse "Curse of Blood" adında bir lanet. Bu lanet üzerindeyken daha çok hasar alıyorsunuz, bu da birkaç vuruşta boss'un siz öldürileceği anlamına geliyor. Laneti kaldırabilen her kişinin hemen kaldırması gerekiyor. İkinci fazda boss, platformuna geri dönüyor ve üzerinize kocaman kaya parçaları fırlatmaya başlıyor. Yerde toz bulutu gördüğünüz an oradan kaçmanız halinde 32.987 ile 37.012 arası bir hasar alıyorsunuz. Ve sonuncu yeteneği olan Creat Gravity Well, yerde kocaman mavi bir daire açıyor. Bu alandan hemen kaçmanız gerekiyor ki boss'un çıkaracağı mob'ları bu alana çekerek ölmelerini de sağlayabilirsiniz.



**■ Lost City of the Tol'vir**

Uldum'un güneyinde bulunan Lost City of the Tol'vir, bana göre görünüş itibarıyle göze en çok hitabeden instance. Grim Batol ve The Stonecore'a göre daha basit olduğu da bir gerçek.

**General Husam**

General Husam'ın üç yeteneği bulunuyor. Bunlardan ilki olan Bad Intentions, rasgele seçtiği birine charge atarak çok yüksek hasar veriyor. Kaçmanın imkansız olduğu bir özellik olduğundan, healer'ların oluşan hasarı heal'lemesinden başka seçenek kalmıyor. Bir diğer yeteneği olan Shockwave, önungdeki herkese 24.375 - 25.625 arası bir hasar veriyor, bu da tank hariç önünde kimsenin durmaması gerektiği anlamına geliyor. Üçüncü ve son yeteneğinin adıysa Mystic Trap. General Husam, yere çok sayıda sarı renkte tuzaklar yerleştiriyor. Bu tuzaklara bastığınız anda 48.750 - 51.250 arası bir hasar alıyzsunuz. Ara ara da bu tuzakları kendisi patlatarak yakınında olan herkese yine bu hasarı veriyor. Bu yüzden yakınında durmamaya bakın.



## ■ High Prophet Barim

Bu boss'un iki fazı bulunuyor. High Prophet Barim, ilk fazda fight'a bir Phoenix çağırıyor. Phoenix'i öldürübilseniz ya da ranged bir sınıf tarafından kite'layabilirsiniz. Kite'lamak kolay; çünkü çok hızlı hareket etmiyor ama tercihiniz öldürmekten yanaysa Phoenix olduğu zaman bir yumurtaya dönüşüyor. Yumurtaya sürekli olarak hasar verilmemiş zaman health'i doluyor ve tekrar Phoenix olarak kaldığı yerden fight'a devam ediyor. İkinci faz geldiği

zaman boss herkesi kendine doğru çekiyor ve hemen ardından geriye doğru fırlatıyor. Bu sırada boss gölge formuna geçiyor ve bu sefer de fight'a "Harbinger" adında gölgeden bir Phoenix katılıyor. İkinci fazdaki amacımızsa Harbinger'i öldürmek. Bu sırada "Soul Fragment" isminde ve sizin kopyanız olan mob'lar da etrafta belirmeye başlayacak. İlk önceliğiniz Soul Fragmentlar'ı öldürmek olmalı. Harbinger'i öldürdüğümüz zaman boss yine ilk fazdaki gibi devam edecek.



**Siamat**  
*<Herr der des Südwindes>*

## ■ Siamat

Lost City of the Tol'vir'in son boss'u olan Siamat'ın iki fazı bulunuyor. Fight başladığınız zaman Siamat'ın neredeyse hiç hasar almadığını göreceksiniz. Bunun sebebi, Siamat'ın yardımına gelen iki adet Servant of Siamat ve bir Minion of Siamat. İlk olarak Minion of Siamat'ı ve hemen ardından Servant of Siamat'ları öldürmemiz gerekiyor. Bu üç mob olduğu zaman ikinci faz başlayacak. Bu yüzden rampadan aşağıya düşmemek için ortalarda bir yerlerde bulunmanız öneririm; çünkü bu dakikada boss herkesi sağa - sola fırlatmaya başlıyor. Yere ayak bastığınızda boss'a vurmaya başlayabilirsiniz. Ara ara yine Minion of Siamat ve Servant of Siamat'lar fight'a gireceklər. İlk önceliğiniz her zaman bunlar olmalı. Fight esnasında yerde yeşil daireler gördüğünüzde burlara basmamanız gerekiyor, basmanız halindeyse siz havaya fırlatacaktır.



# PC TOP 10



## Batman: Arkham Asylum

Cizgi romanından, diziden, filmden ya da herhangi bir eserden oyuna uyarlanan gelmiş geçmiş en yapım belki de.

### Sistem Gereksinimleri

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

**Yapım** Rocksteady  
**Dağıtım** Eidos  
**Çıkış Tarihi** 2009



## Battlefield: Bad Company 2

Bad Company'nın devam oyunu, sadece Battlefield serisinin en iyi oyunu olmaya kalmadı, Call of Duty 4: Modern Warfare'ı da geride bıraktı.

### Sistem Gereksinimleri

3.0 Ghz İşlemci / 2 GB RAM / 512 MB Ekran Kartı

**Yapım** EA DICE  
**Dağıtım** EA  
**Çıkış Tarihi** 2010



## Call of Duty: Modern Warfare 2

Activision'ın en çok güvendiği para basma makinelerinden Call of Duty serisi, son oyunuya yine zirve yaptı.

### Sistem Gereksinimleri

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

**Yapım** Infinity Ward  
**Dağıtım** Activision  
**Çıkış Tarihi** 2009



## Civilization V

Civilization serisinin kalitesi beşinci oyunda da karşımıza. Yeni taktiği dayalı savaş sistemi de kabası.

### Sistem Gereksinimleri

2,0 Ghz İşlemci / 2 GB Bellek / 512 MB Ekran Kartı

**Yapım** Firaxis Games  
**Dağıtım** 2K Games  
**Çıkış Tarihi** 2010



## 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



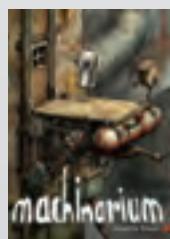
## Just Cause 2

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



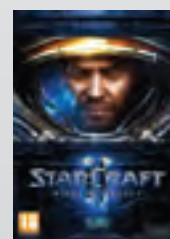
## Machinarium

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



## 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



## World of Warcraft: Cataclysm

World of Warcraft evreninde ezerleri bozan ekleni paketi Cataclysm, hayranlarını uykusuz geceler mahkum etmek için geri döndü.

### Sistem Gereksinimleri

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

**Yapım** Blizzard  
**Dağıtım** Blizzard  
**Çıkış Tarihi** 7 Aralık 2010



## Tron: Evolution

Göz alıcı neon ışıklarına maruz kalarak oynadığımız Tron: Evolution, orta şekeri bir film oyuncu. Son 10 yıldır aklınızda kalmayı başaranın kaç tane film oyunu var? Tron: Evolution da filmin sırtına yüklenerek, satış grafisini artırmaya çalışan yapımlar ara-

sında. Karşılardan bakıldığından cılıtlı görünen grafikler, zayıf animasyonlar nedeniyle arzu edilen oyun topluluğu veremiyor. Üç boyutlu ekranlar için üçüncü boyut desteği olmayan Tron: Evolution bizi bu ay ofiste heyecanlandırmaya yetmiyor.

### Sistem Gereksinimleri

3,8 Ghz İşlemci / 2 GB RAM / 256 MB 8800 GT veya HD 3870

**Yapım** Propaganda Games  
**Dağıtım** Disney  
**Çıkış Tarihi** 7 Aralık 2010

# 360 PS3 PS2 TOP 10



## FIFA 11 PS3

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

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

**Yapım** EA  
**Dağıtım** EA  
**Çıkış Tarihi** 2010



## Gears of War 2 360

Marcus Fenix ve adamları (ve testerisi) unutulmayaç anlar yaştı Xbox 360 sahiplerine. Bir shooter oyununun nasıl olması 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 beklenilerinizi boş bırakmayan oyun bulmak zor; o yüzden Kratos'un değerini iyi bilin.

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

**Yapım** Sony  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2010



## Halo: Reach 360

Bungie, Reach ile Halo serisine dillere destan bir şekilde veda ediyor. Kocaman bir alkış!

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

**Yapım** Bungie  
**Dağıtım** Microsoft  
**Çıkış Tarihi** 2010



## Heavy Rain PS3

Sadece PS3 sahiplerinin tadına bakabildiği, filmi andıran Heavy Rain'i farklı sonları için defalarca bitirdik.

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

**Yapım** Quantic Dream  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2010



## Killzone 2 PS3

Ne olacağının tanıtılmasından belliymi Killzone 2'nin, sonunda da PlayStation 3'ün en başarılı yapımlarından biriyle karşılaştık. "Konsolda FPS oynamaz" diyenlere özel...

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

**Yapım** 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 yepyeni 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

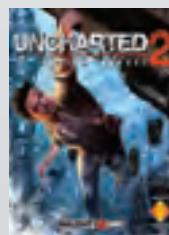


## Red Dead Redemption PS3

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



**Bu ay ne oynadık**

## Killzone 3 [Playstation 3]



Tahminlerimiz tuttu! Killzone 2'yi incelerken üç boyutlu gözlükleri bir sonraki Killzone oyunu için saklamamız gerekiyor demişti. Eh, dediğimiz olmuş. Yapıcı firma Guerrilla Games, Killzone 3'e üçüncü boyutu getirmiş, hem de öyle böyle değil. Ofise gelen test

versiyonunda Killzone 3'teki derinlik hissi o kadar başarılı verilmiş ki adeta IMAX teknolojisine meydana okuyor. Evet, artık üç boyutlu gözlüklerimizi elimize alabiliriz. Muhteşem görseller, yaşanan bir savaş atmosferi ve üç boyutlu bir Killzone... Az kaldı çıkışmasına...

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

**Yapım** Guerrilla Games  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 22 Şubat 2011

# Mobil TOP 10



## Crisis Core: FF VII

Bitmek tükemek 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



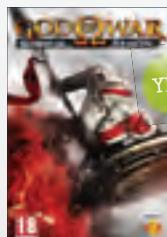
## Echochrome

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



## God of War: Ghost of Sparta

God of War'u God of War yapan tüm iyi özellikler, -Chains of Olympus'tan sonra bir kez daha- PSP'ye siğdirilmiş durumda!

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Ready at Dawn  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2010



## GTA: Chinatown Wars

GTA gibi uçsuz bucaksız bir 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



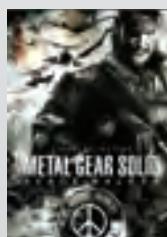
## LocoRoco 2

PSP platformunun en yaratıcı oyunlarından biri olan LocoRoco, ilk oyunu gibi ikinci oyunuyla da oldukça başarılı oldu ve bize eğlence dolu saatler yaşıttı.

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'ın son versiyonu, PSP'ye de bir ziyaret yapıp bizi yerimizden sıçrattı.

PSP

IPHONE  
DS

**Yapım** Black Rock Studio  
**Dağıtım** Konami  
**Çıkış Tarihi** 2007



## Valkyria Chronicles II [PSP]

Strateji ve RPG unsurlarını aynı potada eriten Valkyria Chronicles II, PSP'nin kontrol mekanizmasına çok diye oturuyor. "Kahrol düşman, al sana bomba!"nidalarıyla bombardalar yağdırduğumuz, uzun çizmeli hatunların düşmanlara meydan okuduğu, bomba gibi bir PSP oyunuyla karşı karşıyayız. Anime

tadında şirin kostümlü karakterleriyle, derinlemesine RPG öğeleri barındıran, aynı zamanda taktiksel strateji tabanlı oyunda üçüncü kişi bakış açısı kullanılıyor. Valkyria Chronicles II, eğlenceli ses efektleriyle keyifli vakit geçirmek için PSP'ye alabileceğiniz güzel bir oyun.

PSP  
IPHONE  
DS

**Yapım** SEGA  
**Dağıtım** SEGA  
**Çıkış Tarihi** 31 Ağustos 2010

Bu ay ne oynadık

# LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN **69 TL**



## ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum  Yenileme

**ABONE  
OLMAK İÇİN**  
0212 478 0 300  
[www.doganburda.com](http://www.doganburda.com)

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

**Abonelik Bedelini**  Havale ile gönderiyorum  Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı:

Visa  Master Card

Kart No:

[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

Son Kullanma Tarihi:

Güvenlik No:

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

**Yurtiçi kargo**  
ile imza karşılığı  
teslim edilecektir.

### Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

**69 TL**

Bu form 31 Ocak 2011 tarihine kadar geçerlidir.

#### Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası

İstanbul Kurumsal Şubesi

IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adresre 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](mailto:abone@doganburda.com)

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





# WORLD OF WARCRAFT

"YOU ARE NOT PREPARED!"

**T**üm oyun camiasında, hiçbir kusuru bulunamayan ve neredeyse herkesi kendine bağlayan bir oyun düşünün. Bu oyun o kadar muhteşem olsun ki "Baba sakın ama sakın başlaman!" telkinine "Niye?" dendiginde "Abi, başlarсан bırakamazsan bak, sonra çok fena olur!" diyaloğuna "" işaretini eklesin.

1994 yılında çıkan ilk oyun Warcraft: Orcs & Humans'ın ardından hangi yapımcı ya da yapım ekipinden kim World of Warcraft gibi bir efsanenin gelebileceğine inanırıdı? Kim kendini böylesi bir yapının arkasında bulmaya hazır hisseder ki?

Oynayanlar bilir, hazırlanan her genişleme paketinde ve hatta öncesinde ta alfa testlerinden düşen ilk notlarda mükemmeliyetin birebir karşılığı, sonsuz saatler boyunca emekler dökülmüş ve tadından yenmez bir MMO'dur WoW ama çok az kişi bilir nasıl bugünlere gelindiğini. Biz bugüllerin ve hatta başlangıcında ötesine gidip Blizzard ekipinin EverQuest ve Ultima Online oynarken kapıldığı "Böylesine zor ve kompleks bir sistem nasıl inşa edilir?" düşüncelerinden bugünlere geleceğiz ve gerçekten aslında kimin hazır olduğunu anlamaya çalışacağız.

Tarih, 2 Eylül 2001; yer, Londra - European

Computer Trade Show. Blizzard yöneticisi Bill Roper, duyuru için ziyaretçilerin karşısına çıkıyor. Yine ECTSde iki yıl önce Warcraft III duyurulmuş ama henüz piyasaya sürülmemiş. Bill Roper'dan StarCraft II'nin veya Warcraft III'ün çıkış tarihi beklenenin bombayı patlıyor: "Tüm oyunculara büyük bir heyecan ve gururla sunarım ki World of Warcraft, Warcraft serisinin dördüncü oyunu bir MMO olacak."

Ben de dahil birçok insan, o zamanlar özellikle mevcut MMO'ların kalitesini ve yayın / dağıtım zorlukları göz önüne getirildiğinde böylesi bir kararın çığlığını: başka bir şey olmadığını ve hayranı oldukları bu muhteşem stüdyonun gerçekten dönülmey bir yola girdiğini düşünüyordu. Birçok oyun mecrasında, büyük oyuncu gruplarında hep bir tedişinlik vardı. SCII ve WCIII çıkmamışken bu da neyin nesiymi böyle? Dikkat dağılacaktı ve sürekl

yakaladıkları o mükemmel stratejik dengeyi tutturamayacakları gibi bir de canim serileri heba edeceklerdi!

Duyurunun ve şaşkınlığın üzerinden bir süre geçmişti ve 2003 sonlarına doğru WoW kapalı beta testleri için katılımcılar aranlığı söylemleri yayılmaya başlamıştı. Nitekim öyle de oldu ve 2004 Mart'ı itibarıyle kapalı testlere başlandı. Test sonuçları ve beta katılımcılarının yorumuz geri bildirimleri kafaları bir hayli karıştırmıştı





zamanlar. Söz verilen özelliklerin birçoğu ki buna stabil yetenek sistemi (Meşhur Talent Tree.) ve PvP de dahil, eksiki. Bir tarafta vaat edilenlerin yerine getirilmediğine, öteki taraftaysa mevcut yapının haddinden fazla iyi olduğuna dair yorumlarla 23 Kasım 2004 tarihinde Kuzey Amerika'da yayına geçti World of Warcraft...

Oyuna başladığınız ilk dakikadan itibaren diğer MMO'lardan tamamiyla ayrılı, kendine has sanatsal etmenleri, muhteşem hikayesi ve fazlası sayesinde, vaat edilen özelliklerin bir kısmının olmayıını kısa bir süre için unutturdu ve sonuca kendini affettirmeyi başardı WoW. Tom Chilton,

tohumlarını da atmış oldu.

The Burning Crusade, WoW içinde aslında bir milat kabul edildi. Oyuna eklenen onlarda yeni dinamik, artırılmış seviye sınırı, yepyeni meslekler, iki yeniırk... Ama asıl değişim raiding ve PvP sistemi üzerinde gerçekleştirilmeye başlandı. Hem PvE, hem de PvP oyuncularını kalplerinden vuracak bir dizi değişikliğin ardından WoW'un gereğinden fazla zor olduğunu düşünen Blizzard, oyunu biraz daha kolaylaştırmaya başladı.

İllidan'ı farm'a bağlayıp tüm içeriği bitirdikten sonra, 13 Kasım 2008 gecesi gelir

Muhteşem bir hikaye anlatımı, inanılmaz eğlenceli bir oynanış, phasing, raid'ler, PvP, elektronik spor kategorisinde en üst sırada yerleşmiş turnuvalar ve çok daha fazlasıyla Blizzard, WoW oyuncularını tekrar mest etti ama bir de oyunun aşırı kolaylaştırılmış olması vardı ki oyunu özellikle "vanilla WoW" diye tabir edilen ilk oyundan itibaren oynayan kitlenin canını sıkıyordu bu durum.

Wrath of the Lich King paketi aslında birçok şeyin değiştiği ve WoW'un neredeyse her taraftan oyuncu kabul etmeye başladığı bir paket olarak ayıraılır. Heroic dungeon'larda bile mob'ları toplayıp AoE kesmek, reputation ve quest yapmadan green gear'la bile raid'lere katılabilmek, bir MMO oyununda ilk defa sunulan quest esnasında sinematikler...

Tüm bu haddinden fazla mükemmeliyet, kaçınılmaz bazı sonuçları da doğurdu tabii ki; Warcraft: The Movie gibi. Yönetmenliğini Sam Raimi'nin gerçekleştireceği ve bizzat Blizzard'in her aşamasında süreçlerine dahil olacağı Warcraft filmi! En ufağından en efsanesine onlarda hikayenin anlatıldığı kitaplar! Son BlizzCon'dan sızan bilgilere göre 2012 yılının Kasım - Aralık ayları gibi sinemalarda olacak! Öte yandan her bir destesi birbirinden güzel TCG oyunları! Ciddi satış başarısı yakalamış soundtrack'ler! Oyun içi ve oyun dışı birçok action figure'ü. Guild'ler ve oyuncular için özel baskılı JINX tişörtler ve daha neler neler..

Ve son genişleme paketi Cataclysm, 7 Aralık gününden beri milyonların sömürdüğü WoW'u tekrar köklere, o "hardcore" yapısına döndüren "cataclysmic" olay!

Sonuç? Binlerce saatlik geliştirme, yılda 1.900.000.000 Dolar'lık bir kazanç, 12.000.000'dan fazla oyuncu, üç genişleme paketi, bir sinema filmi, üzerine yazılmış onlarda kitap, içinden çıkarılmış yüzlerce action figure, her dilde binlerce fan sitesi, arama sonuçlarında milyarlarca sayfa ve aralıksız 900+ saatlik\* devasa bir eğlence, World of Warcraft! You wish to be prepared...

■ Murat Yavuzkaplan

\*Ortalama bir WoW oyucusu için serinin en başından en sonuna kadar ön görülen toplam oynaması süresi. Bu süre, giriş seviyesindeki oyuncularda iki - üç katına çıkarken, profesyonel oyuncular için 300 - 400 saat'e inebiliyor.

## Binlerce fan sitesi, arama sonuçlarında milyarlarca sayfa ve aralıksız 900+ saatlik devasa bir eğlence

Rob Pardo, Chris Metzen ve Samwise Didier gibi isimlerin elinden çıksa böyle bir şeç çıkardı zaten! Binlerce yaratık kesmek yerine hikayeyi derinlemesine anlatan görev yapısı, ölümcül tecrübe ve onur kaybetmek gibi klişelere karşı dümündür işleyen mekanikleri ve her şeyden önemlisi, yüksek detay kalitesi ile çok kısa bir sürede tüm oyuncuların dikkatini çekmeyi başarmıştı WoW.

Tarihler 11 Şubat 2005'i gösterdiğinde WoW, Amerikalı oyunculardan edindiği tecrübe ve telafi edilmiş özellikleriyle Avrupa oyuncusunun karşısına çıktı. Avrupa'nın Blizzard için özellikle ayrı bir yeri vardı o zamanlar; çünkü kalezi olan ABD'den ilk çıkış noktasıydı. Global pazarda "yayincılık" faaliyeti gösterebilmesinin ilk adımıydı. Birçok Amerikan firmasının Avrupa yayın operasyonları için Avrupalı firmalarla anlaştığı ve bunun artık çok normal gözüktüğü bir dönemde Blizzard, Avrupa hareketini tek başına başlattı.

Oyuncu sayısı giderek artarken ilk genişleme paketi The Burning Crusade duyuruldu ve 16 Ocak 2007'de piyasaya çıktı. Sadece ilk günde 1.800.000 kopyadan fazla satarak ilk 24 saat içinde en çok satan oyun unvanını ele geçirdi ve gece satışları furyasının da kapısını açtı. Dünyanın her noktasında, oyuncunun satıldığı mağazalarda bekleyen binlerce insan inanılmaz eğlenceli dakikalar geçirerek bunun, sonrasında devam ettirilecek ilk

mi düşünülmeye başlandı. İkinci genişleme paketi Wrath Of The Lich King geliyordu çünkü o gece... Arthas'ın Azeroth'u mahvetme planları ortaya çıktılarında milyonlar yine hazır bir şekilde gece satışları için mağazaların önündeydi.

Diğer oyunların aksine, geçen onca zaman WoW oyuncuları için alışılmış bir durumu elbette ki.





## 80'lerde Çocuk Olmak

Derleme

**B**u konuya ne kadar çok yazı okusak, ne kadar çok video izlesek az. Bu kez içimizden birileri, 80'lerin çocukları oturmuşlar, el birliğiyle derleme bir kitap ortaya çıkarmışlar. Fazıl Say'dan Gürgen Öz'e, Eylül Duru'dan Bülent Çolak'a, Onur Behramoğlu'ndan Erdem Aksakal'a kadar birçok yazar ve sanatçı, 80'lerdeki anılarını, ailelerinin neler yaşadığını, televizyondan

radioya, atarı salonlarından bütün çocukluk oyunlarına kadar her şeyi ele almışlar. Bazen bir yetişkin gözüyle, bazen de küçük bir çocuğun dünyasından kaleme alınan anılar, 80'lerin detaylarda kalmış anılarını bile bütün gerçekçiliğiyle hatırlatıp iç çektirecek türden... 90'a yakın yazının anılarını yazdığı "80'lerde Çocuk Olmak", Yitik Ülke Yayınları etiketiyle okurlara sunuldu. ■ Ayça Zaman

7

## Etkinlikler



### Oi Va Voi İstanbul, Babylon

19 - 20 -21 Ocak

Her yıl ülkemize gelip her konseri kapalı gişe olan grup, bu yıl da balkan ritimlerini üç gece üst üste Babylon sahnesine taşıyor. Kaçırmayın!

## Ajandaya ihtiyacı olan?

[www.ajanda.tv](http://www.ajanda.tv)

**N**eredeyse her dakika takip edilecek birçok etkinlik çevremizde dönüyor ve reklamı yapılanlar haricinde neredeyse çoğunu duyamıyoruz maalesef. Edebiyattan sanata, müzikten sinemaya, sanatın neredeyse her koluya ilgili bütün her şeyi takip edebilmeniz için artık ajandaya ve kaleme ihtiyacınız yok. Çünkü Patika Yapım'ın önderliğinde hayatı geçirilen bu site sayesinde artık sanatsal etkinlikleri takip edebilmeniz çok kolay. Sitenin sunduğu hizmetler bu kadarla da sınırlı değil; sanatçılara yapılan röportajları izleyebilir veya gelecekteki etkinliklerle ilgili bilgi edinebilirsiniz. İstanbul Fotoğraf ve Sinema Amatörleri Derneği'nin de etkinlik ve atölyelerini takip edebilmeniz mümkün. Etkinlikler ve sanatın her dalı hakkında daha fazla bilgi için kesinlikle arşivlenmeye değer? ■ Ayça Zaman

## Silah Tüccarı

Hugh Laurie

**H**ouse dizisini sevenler buraya! Eğer çığın doktorla hala tanışmadıysanız, bir de yazdıgı kitabı göz atmanızda fayda var; çünkü Hugh Laurie oldukça eğlenceli ve heyecan dolu bir polisiye romana imzasını atmış. Polisiye türüyle oldukça müziç bir şekilde dalga geçtiği bu kitabında insanı kahkahadan kırıp geçen komik öğeler ile şartlısı olayları ve müthiş bir aksiyonu

birleştiriyor. Baş kahramanımız Thomas Lang, aslında kraliyet korumasından bozma bir tetikçi ve paralı askerdir. Hayatını tehlikeli sularda geçirmeye ant içmiş tetikçimiz, kurbanını öldürmek yerine uyarmayı seçip yoldan çıkmış CIA ajanlarına ve sözde teröristlere hadlerini bildirmek için canla başla çalışmaktadır. Silah Tüccarı, İthaki Yayınları aracılığıyla sizleri bekliyor! ■ Ayça Zaman

## Ayın diğer etkinlikleri

1 - 9 Ocak: Medrano Sirk / Ümraniye, CarrefourSA

8 Ocak: Pain of Salvation / Ankara, Saklkent

9 Ocak: Pain of Salvation / İstanbul, Jolly Joker Balans

19 - 20 - 21 Ocak: Oi Va Voi / İstanbul, Babylon

## 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

# Gerçek oyuncunun senin başlamaya hazır misin?



## Kontrol Sende

Başkasının hayatını kontrol etmeye hazır mısınız?

**S**ıki durun, alternatif bir program geliyor! Düşünün ki hayal ettiğiniz her şey gerçekleşecek, istediğiniz her şey olacak, söylediğiniz her şey yapılacak... Daha önce hiç görmediğiniz ve her şey kontrol edebildiğiniz bir dünya düşünün. Öyle bir dünya ki orada yaşayanların her şeyi tamamen sizin kontrolünüzde... O, her gün gördüğünüz insanlardan sadece biri ama bir farkı var. O, canının istediği hiçbir şey yapmıyor; çünkü kontrolü tamamen sizin elinizde. İyi ya da kötü... Sammayın ki hiçbir şey yapamıyor. Sadece kontrol onda değil. Ne zaman uyuyacağına siz karar vereceksiniz, hatta kiminle uyuyacağına da; tabii ki eğer uyuyabilirlerse... Kimi beğendiğinizin önemi yok, kararı siz vereceksiniz. Arkadaşı kim olacak? Kimin tarafından reddedilecek? Dinlediği müziği siz seçeceksiniz. Yemeğini, kıyafetini, hatta ziyaretçisini bile... O, söylediğiniz her şey yapacak, her şeyi... Evet, yanlış duymadınız, her şeyi... Ama sakin unutmayın ki sizin oyundunuz, onun hayatı. Eğer onunla ilgilenmezseniz, onu yok sayarsanız gider. Üstelik bir daha geri dönmemek üzere.

14 yarışmacı, daha önce benzeri görülmemiş bir yerde, Türkiye'nin en büyük şovu için karşımıza çıkacak ve her şeye sıfırdan başlayacaklar. 20 hafta boyunca, 7 gün / 24 saat internet ve cep telefonu üzerinden canlı yayın, TRT Okul kanalından özel yayınlar, ayrıca her hafta sonu eleme gecesinde büyük heyecan. Siz de bu heyecana ortak olmak ve başka insanların hayatının kontrol etmek ister misiniz? O halde kontrol sizde... ■ **Şefik Akkoç**



Türkiye'deki adı Turist Yapım ABD Süre 103 dk Yönetmen Florian Henckel von Donnersmarck Oyuncular Johnny Depp, Angelina Jolie, Paul Bettany, Timothy Dalton •

## The Tourist

Her turist aynı değildir...

**S**adece afişine ve güclü oyuncu kadrosuna bakıp gözü kapalı girebileceğiniz filmler vardır ya, iste Turist de tam olarak bu tanımlamaya uyuyor. Bu noktada tabii ki filmden beklenileriniz devreye giriyor. Şöyledir son sürat bir Hollywood aksiyonu arıyorsanız, yanlış filmdeniz demektir. Turist filmi, yaş ortalaması olarak 40 ve üzeri izleyicilerin daha zevkle izleyeceği bir film. Florian Henckel von Donnersmarck'ın yazıp yönettiği film, son derece sakin bir akışa sahip. Sevdigi birini kaybetmiş olan Amerikan vatandaşı Frank Tupelo (Johnny Depp), kafasını dağıtmak için Avrupa seyahatine çıkmıştır. İtalya'ya giden bir tren yolcuğu esnasında esrarengiz Elise Clifton-Ward (Angelina Jolie) ile tesadüfen tanışan Frank'ın başına beklenmedik olaylar gelir. Son derece hoş giyinen Elise, baş döndürücü güzelliğle turist Frank'i büyümeliştir. Venedik'in en lüks otellerinden birinde birlikte bir gece geçiren Frank'ın başı bu yüzden büyük belaya girer. Gizemli kadın, çaktırmadan Frank'ı bir tür tuzağın içine sürüklüyor. Vicdanı Frank'ın ölmesine izin vermeyen Elise, aciz turist için geri döner ve olaylar içinden çıkmaz bir hal alır. Mafyanın, ajanların, büyük paraların ve zehirli güzellikin tuzağına düşen aciz bir turist... Tüm hikayeyi anlatığımı mı sanıyorsunuz? İşte bu noktada filmin en güzel yönü devreye giriyor. Aslında henüz hiçbir şey anlatmadım. Turist filmimin en başarılı olduğu yönü, birbirini tetikleyen gizli hikaye dinamikleri. Tamam, bir Wild Things kadar gizli kapaklı hikaye örgüsünden bahsetmiyorum. Her 10 dakikada bir "Vay canına!", "Hadi

be!" demiyorsunuz lakin filmde öyle bir an geliyor ki yönetmen izleyiciyi şöyle bir yerinden sarsıp prestijini kurtarıyor.

Angelina Jolie ve Johnny Depp gibi büyük Hollywood yıldızlarıyla birlikte çalışan yönetmen, eskilerden Timothy Dalton'u da dedektif olarak değerlendirmiştir. Turist filmi Amerika yerine Avrupa'da geçtiğinden midir, nedir, bilemiyorum, filmde bir donukluk, bir hareketsizlik var. Hani tutuk Avrupa filmleri olur ya, aksiyon yerine bol bol oyuncu kafası görürsünüz ekranda; Turist filminde gereğinden fazla kafa izliyoruz. Tamam, güzel giyimli insanlar ve muhteşem Venedik şehrinin dev ekranda uzun uzun izlemekten hoşlanıyorsanız film tam size göre. Şahsi düşüncem, ortada salına salına dolan Avrupa insanları ve Venedik şehrinde sürat teknesi gezintilerine gereğinden fazla her verilmiş. Filmde buram buram reklam kocan, çok miktarda boş sahne, dolgu maddesi olarak kullanılmış. Aslında Turist filmi söyle ailecek ya da sevgilinizi izleyebileceğiniz hoş bir film. Son zamanlarda çakan dizi bozması onca kötü sinema filminin arasında tercih edilebilir. Başta yerli yapılmış olan Cehennem filmi olmak üzere çok kötü filmler izledim son dönemlerde. Bu nedenle Turist filmi, büyük beklenilere girmeden, saf aksiyon ummadan sinema salonundaki 40 yaş üstü izleyicilerle birlikte sakince izlemek için tercih edilebilir. Keske yönetmen Florian Henckel von Donnersmarck, elindeki yıldızları daha iyi değerlendirebilseymiş.

■ **Ahmet Özdemir**

# DOKTORLAR

CENK - ERDEM SÖZ HASTANESİ  
AKIL VE FİKİR HASTALIKLARI MERKEZİ



CENK

ERDEM

## BABA NABER

HASTA: CEM KİY

tuna abi şimdî ben pese3 mü alayım yoksa ikisbaks360 tan 400 mü alayım ne bilyim en azından bepe den benzin alayım.yada yok sen iyişi mi beni doktorlara gönder.(imla hatam varsa ara 0537?2?445?)

- GEL BAKALIM MINİK.
- NE ZAMANDIR İMLA HATASI OLAN BİRİNİ ARIYORUZ.
- SEN BİR İMLA HATASIN.
- HATASI MI, HASTASI MI?
- HMMM, BİR İMLA HASTASI.

## TERSANE

HASTA: EMİR TAHA BİLGЕН

PS4 çıkışsa sence ne kadar satar?

- SEN DEĞİL, "EKSELANSLARI" OLACAKTI.
- "EFENDİLERİM" DE OLABİLDİ.
- SONİYE ORTAK MI OLACAKSIN SANA NE?
- "SIZE NE" OLACAKTI.
- EEEH.
- AMA?

## KATAR

HASTA: ERKUT YERLİ

Ofisteki ortam nasıl? Çok gergin bir ortam mı var, yoksa insanlar mutlu mesut yaşıyorlar mı? Veya herkes sırasını mı bekliyor ölüm için? Bir gün ziyarete gelebilir miyim?

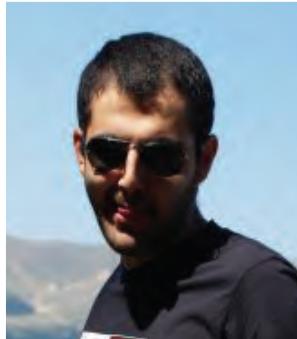
- BAK SURASI MEYVE BAĞÇELERİMİZ.
- SU KOVUK ROCKO NUN BİZİM YAZILARI BEKLİYİ YER.
- SU KUYU DA ZİYARETE GELENLERİ ATTIGİMIZ KUYU.
- ORAYI FOK SEVECEKSİN.

## GELİŞİM

HASTA: BİRKAĞ GÜNBËY

Şu sıralar kafam çok bozuk, çok adam öldürmek istiyorum, adam, zombi değil. Bana öncerebileceğin adam öldürmeli ama aksiyonla dolup taşan bir oyun var mı?

- BİLDİĞİMİZ BİR OYUN VAR AMA ADAM ÖLDÜRMEK İÇİN ÖNCE ADAM OLMAK GEREKİYOR.
- ADI DA "BEN SANA ADA OLAMAZSAN DEMEDİM, BÜYÜKADA OLAMAZSAN" DEDİM.



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



**Kazananı Olmayan Oyun**

## “Hayali Süper Bilgisayar” Deyip Geçme!

**H**er ne kadar şu yeni nesil gibi bilgisayar ve internet çağına balıklama dalamamış olsanız dahi sinema ve televizyonda, süper bilgisayarlarla hazır neşir olmak mümkün.

“Turist Ömer Uzay Yolunda” isimli Türk filminde, Sadri Alişik'a türlü numaralar yapan süper bilgisayar portresini Türkiye algısı olarak değerlendirdiğimiz, gavurların olaya bakışının biraz daha farklı olduğunu görüyoruz.

Gerty 3000: Her ne kadar Gerty arkadaşımız çok yeni bir kurgusal süper bilgisayar olsa da en sağlam arkadaşlardan biri. David Bowie'nin oğlu (Selam olsun sana Major Tom!) Duncan Jones'un “Moon” isimli leziz filminde yer alan Gerty; ne iyi, ne de kötü olarak sınıflandırılabilir. Nahif, çalışma

arkadaşı Sam'ın iyiliğini düşünen ve Kevin Spacey tarafından seslendiren sempatik bir kardeşimiz. Kendisine iç güveysi süper bilgisayar muamelesi yapmamak lazım.

HAL 9000 (Heuristically programmed ALgorithmic computer): Süper bilgisayar dünyasının en giderli, en arızalı elemanları arasında yer alan HAL 9000, mükemmeliyetçi sinemacı Kubrick'in bize kazandırdığı bir değer olarak hala önemini koruyor. Çözüm yerine problem tercih eden, insan hayatını yine insanın kendisini yok etme içgüdüsünden fayz alarak sonlandıran bu ağır ağıbey, sinema tarihinin en çok tanınan süper bilgisayarlarındandır. Bkz, 2001: A Space Odyssey.

Wittgenstein: Türkiye piyasasında dağıtımlı

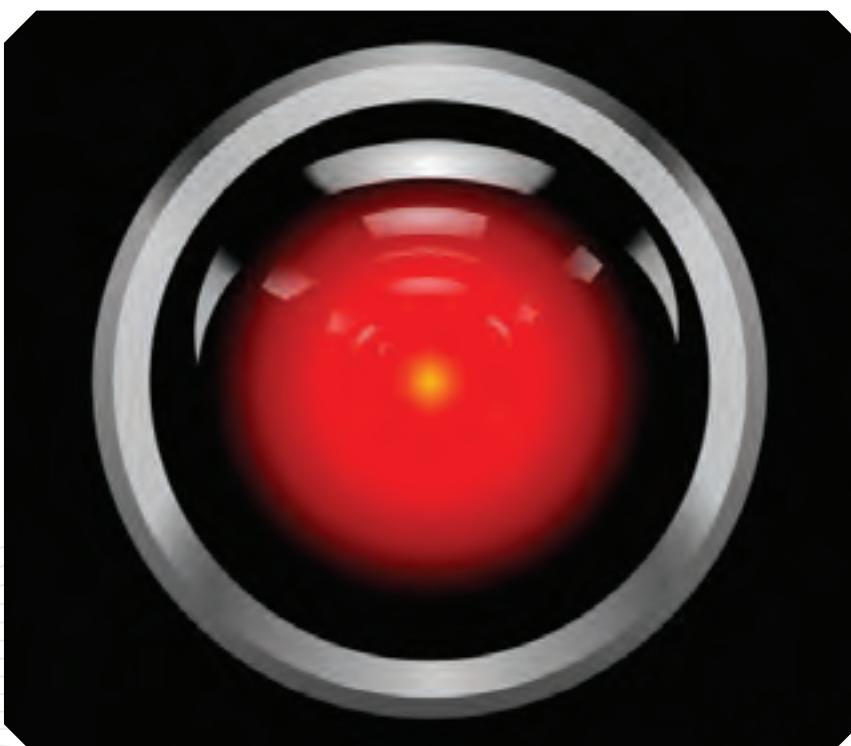
yapılmadığından pek azımızın bilebileceği animasyon filmi “The Brave Little Toaster to the Rescue” filminde, iyi bilgisaya virüs gönderen süper kötü bilgisayar Wittgenstein (Kötümserliğin filozofu olan Ludwig Wittgenstein'a hayranlık sezinliyorum.), Walt Disney çalışanlarının halusinatif uyuşturuculara ne kadar bağımlı oldukları bir göstergesi sanırım.

Mother (MU-TH-R 182 2.1 Terabyte AI Mainframe): Yine hepimizin pek iyi bildiği efsanevi bilimkurgu film Alien'da ana gemiyi yöneten bilgisayar Mother, türdeşleri arasında duygudan yoksun, kendini yapay zekasının mantıksal doğruluğuna adamış bir bilgisayar. Halim selim bir abla kendisi. Mother, yani anne çok iddialı olmuş. Kısacası iş odaklı bir “Yuppie Girl” daha uygun bir ad olurmuş.

J.A.R.V.I.S. (Just a Rather Very Intelligent System): J.A.R.V.I.S., sahibi Tony Stark'ın (Karakteri canlandıran Robert Downey Jr.'da etkisi var elbette ki.) karizmasından da faydalananarak havalı bir portre sunar. Fakat aslında Iron Man'ın parıltısının arkasında kalır ve ağır ağıbeyleri gibi belirgin bir karakter kazanmaz.

Auto: WALL-E filminde yer alan Auto, kontrol manyağı karakteriyle HAL 9000'ün karikatürize edilmiş bir hali gibidir. Böyle bir şeyi de Pixar dışında kimse yapamazdı. Auto, kırmızı gözü ve çeşitli robotlardan oluşmuş “maraba” ordusuyla bir yeni dünya düzeni kahramanıdır. Herkes tarafından bilinmesi gerekmektedir. Filmi izlememiş olmak gibi bir gaflete sakın düşmeyin.

Master Control Program: 80'li yılların başında tanıdığımız MCP, Tron filminin baş kötüsü olarak tanımlanabilir. Ağabey, abla, bilemedin baba gibi karakterlere bürünmüş süper bilgisayarların yanında Master Control Program, Zeus gibi kalır. Ete, kemiği ve ikili kodlara tamamen hakimdir. Dijital dünyanın genç parti üyesi tanrısıdır. Önümüzdeki günlerde gösterime girecek olan devam filmi Tron: Legacy'de ortalığı değiştireceğine emin gibiyim. ■



**Author**cem@level.com.tr **Cem Şancı**

# Kanka, Panpa, Kankü, Kenk

**G**eçenlerde bir taksici, sıkışmış trafikte bir sohbet açtı. Amcam 50 yaşını devirmiş, genelğinde argo olarak kullandıkları ifadeleri anlatmaya başladı. Bugün hiçbirimizin duymadığı bir sürü argo ifadenin yanında, küçük yaşlarında benim de duyduğum "Devlet su işleri, git firçala işleri" gibi bir dönemin çok popüler ve yaygın kullanılan argo ifadelerini de sayıdı ancak bunların ortak özelliği, artık gençler tarafından kullanılmıyor olmasydı. Oysa dönemin gençlerinin ağızından düşmüyordu.

Neyse, o sohbet sırasında fark ettim. Her jenerasyon kendi argo dilini yaratıyor. 20 yıl önce mizah dergileri vasıtasiyla gençlerin ağızına oturan, yaygınlaşan ifadeler, bugün artık internet sayesinde oluşuyor ve yaygınlaşıyor ancak çok azının kalıcı olduğunu görüyoruz.

Mesela 20 yıl önce mizah dergilerinde ortaya çıkan "geyik muhabbeti" ifadesi bugün hala çok bilinen ve kullanılan bir terimken, aynı

dönemlerde çok popüler olan "diyosun" tepkisi veya "herild yani" gibi sözlerin artık esemesi okunmuyor.

Ancak argo literatüründe çok farklı yere sahip olan bir söz daha var: Kanka. Bu kelime, diğerlerinden farklı olarak, her jenerasyonda, hatta jenerasyon içindeki farklı kutuplarin keyfine göre eğilip, büklüp, kıvrılıp, deform olup farklı biçimlerde hayatını sürdürmeye devam ediyor.

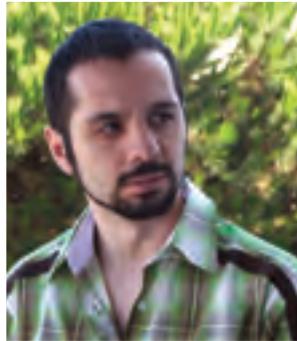
İlk defa 15 yıl önce duymaya başladığım "kanka" ifadesinin daha da öncesi var midir, bilemiyorum ama "kan kardeşi" teriminin kısالتılmış olarak kullanılan kanka, bugün "panpa" şeklinde bir evrim geçirdi, Twitter sayesinde de hızla yayıldı. Televizyonda dizilerinde, senaristlerin karakterlere panpalı diyaloglar yazdırmasına şahit olduk. Şen Yuva'nın her bölümünde birkaç kez "panpa" ifadesinin geçtiğini gördük. Twitter'da ünlü

köşe yazarlarının, gazetecilerin, mankenlerin, şarkıcıların birbirine panpa diye seslendiğini izledik.

Ama yetmedi. Authorist arkadaşların kanka kelimesini "kankü" şeklinde alaya aldıklarına şahit oldum ki benim de çok hoşuma gitti, çoğu yerde kullanmaya başladım. Sonra, 2000'li yılların başında, "tiki"lerin, İngilizce telaffuzla konuşmayı sevenlerin "kenk" ifadesini sıklıkla kullanmış oldukları fark ettim. Bugün çok hatırlanmaza da "kenk", insanların tüylerini diken diken eden bir versiyon ve ağıza bir oturunca da kolay kolay çıkmıyor. Çünkü fonetik olarak çok kolay, kullanımı, her cumlenin sonuna uyan bir kelime ve yine bugünkü internet sitelerinde, gençlerin birbirine seslenirken "kenks" diye hitap ettiklerine de şahit oluyorum.

Bakalım gelecek 10 yılda bu kanka muhabbeti nasıl bir evrim geçirecek, şimdiden merak ediyorum. ■





**Tuna Şentuna** tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

## Seul Kulesi Bölüm 2/3

**S**eul çok büyük bir şehir. İstanbul'dan daha büyük olduğundan şüphelenmiyor değilim. Ve bu kocaman şehrin her tarafında bir olay var; her yerinde ayrı bir şehir olmuşmuş resmen.

"Sokaklarda kendi kendime dolaşayım, birkaç tane görülmeli gerekken yere çarpırmam nasıl olsa..." diye düşünmüştüm ki bu düşüncemin ne denli saçma olduğunu, orada uyandığım ilk sabah anladım. Karmaşık metro ağında hangi noktaya gitmeyeceğime bakarken bir kitapçı bulmanın ve Türkiye'de bulunması mümkün olmayan "Kore seyahat rehberi" kitabına sahip olmanın mantıklı olacağını keşfettim. Şehir merkezi olarak tarif edilen bir noktaya gittim ve tam bir salak gibi etrafa bakarken "Books Libro" tabelasını görüp koşmaya başladım. Gerçekten. İçimde nasıl gizli bir panik yatıyor idiyse, bir kitap bulamazsam, tüm seyahatimin mahvolacağını tahmin etmişim. Kitabı aldığımda ise öylesine bir rahatlama geldi ki olduğum yerde uyumuşum...

Gezi rehberine geçmeden önce size Kore ve Seul hakkında birkaç şey söylemek istiyorum. Kore'ye gitmeden önce çeşitli kaynaklardan okuduğum bilgilere göre bu ülkenin her köşesi ko-

kuyordu. Bir baharat mı, bir besin maddesi mi bilmiyorum, her yerin böyle koktuğu söylemişti. Efendim gittim, gördüm, yaşadım; Kore'nin her yeri kokmuyor. Ancak ve ancak yemek pişirilen yerlerin yakından geleceksiniz ki o zaman koksun ortam. Kaldı ki bu öyle kötü bir koku da değil. Nasıl korku yaratmışlarsa, nerdeyse gaz maskesiyle gidiyordum oraya!

Sonra nedir, kibarlık mevzusu... Evet, herkes çok kibar gerçekten. Özellikle yabancılarla karşı çok saygılı ve yardımseverler. Ne var ki bu kibar insanlar özellikle metroda canavara dönüşüp sizin yanınızdan tekme tokat geçebiliyor. Türkiye'de birisi size öyle çarpıp geçse, orada büyük kavgaya çıkar. İkinci mevzu ise bu Koreliler'in kız erkek dinlemeden her yere tükrüyür olması. İlk defa "o sesleri" duyup tükrüğün kaldırıma fırladığını gördüğümde bildiğiniz şoke oldum. "Hayır dır..." derken bir başkası daha yapınca anladımı ki olay geleneksel.

Bahsetmek istedigim son konu Koreliler'in telefon ve televizyon alışkanlıklarları. Seyahatimin büyük bir kısmı metrolarda geçtiği için Koreliler'in metro yaşıntısını yakından inceleme fırsatı buldum. Metroyu kullanan Koreliler'in %20'si telefonlarında bir şeyler izliyor. Baktım antenler açık, televizyon izlenmektede. %30'u telefonla konuşan Koreliler'in metroda

telefonla konuşabilmesine de "Adam baz istasyonunuñ dibine vurmuş" denebilir. Geriye kalan %50'nin %20'si de mutlaka bir şeyler okuyor. Kitap, gazete, dergi... Seul'de değil de fuarın olduğu kent Busan'da bir kızcağız oturuyordu yanında. Baktım Korece değil, Japonca bir şeyler okuyor. Şöyle gözümü kaydırıldım, "Set, sahne" gibi sözcükler geçiyor bol bol. Yazım şekli de diyalogların onderliğinde... "Bu ne ki?" dememe kalmadı, kız kitabın kapajını çevirdi. "A Beautiful Mind, Senaryo" yazıyordu Japon harfleriyle. Evet, milliyetini bilmediğim bu çokçuklu kız metroda film senaryosunu okumaktaydı. Metronun geriye kalan kısmı ise ya uyuyordu ya da gözleri tek bir noktaya bakarcasına, sonsuzluğu gözlöyüordu.

Metroda karşılaştığım en enteresan durum ise bunların hiçbiri değil. Turist mevsiminde mi gitmedim, yoksa bu ülkeye turist pek gelmiyor mu bilmiyorum ama metro seyahatlerimin %99'unda, şehirdeki turlamalarının da %95'inde, etraftaki tek yabancı bendeim ve işin daha da ilginç tarafı, kimse bana dönüp bakanmadı. Ben olsam "Aaa, o nasıl tip ya?" diye mutlaka dönüp bakardım. Sakalı çıkmayan bir millette, Zangief gibi dolanıp durdu, hiç mi garip gelmez kimseye? İşte böylesine de çekingen ve aynı zamanda olgun bir memleket Kore... ■





# KAHİN - KAYIT:

## AS791703PZ-1545 - Devam (6. Bölüm)

**K**oşuyordum ve koştukça çevremdeki herkes ve her şey silikleşiyor gibi idi.

Bacaklarıma artık hissetmediğimi bir süre önce fark ettim. Kollarım da bana ait değil gibi idi. Kalabalığın arasında bir boşluk fark ettiğimde ıstemsiz olarak oraya doğru ilerliyorum ve hızımı azaltmadan insan sürüsünün içinden geçip gidiyordum.

Bir anda vücudumun sağa doğru dönmeye hazırladığı fark ettim. O sırada ben tüm dikkatimi ileriye doğru yönlendirmiş olduğumdan, bu keskin dönüş sonrasında düşeceğimden çok emindim. Sağa dönerken savrulduğumu hissettim. Dönerken köşedeki tezgaha çarpmaktan kurtulmanın tek yolu, kolumu tezgahın önünde duran kadının sırtına yaslayarak kendimi diğer tarafa doğru itmektı ama kollarım bana ait değildi ve hiçbir şeyi kontrol edemiyordum. Tüm gücümle kadına çarptım.

Bu çarpışmayı hiç beklemeyen kadın, nefesi kesilmiş bir şekilde yerden yarım metre kadar havalandı ve tezgahın üzerine doğru devrildi. Ben

de yerdeydim. Çarpmanın etkisiyle adeta duvardan sekmiş gibi yan taraftaki tezgahın altına doğru savrulmuştum. Doğrulmaya çalıştım ama kafam tezgahın altına çarptı ve o an her şey bembeyaz oldu. Sesler duyuyordum ama hiçbir şey göremiyordum.

Çok kısa bir süre için kör olduğumu sandım ama neyse ki yavaş yavaş yeniden etrafında olan bitenleri görebilmeye başladım. Yarattığım kargaşa herkesi şaşırtmıştı, insanların daha ne olduğunu anlamaya çalışıyorlardı. Tezgahın altından yere düşmüş kadının yüzünü görüyordum. Yüzünde şaşkınlık ifadesi vardı. Ben çarpmadan önce incelediği portakal hala elindeydi ama düşerken bütün gücüyle sıktığı için parçaparça olmuştu, suları elbiselerinin kollarından yere akıyordu.

Tam o sırada birinin sol bacağımdan kavradığını hissettim. Hızla dönüp baktığında, altına yuvarlanlığım tezgahın kirli sakallı sahibinin beni yakaladığını ve kendine doğru çektiğini gördüm. Vücutumun kontrolünü yeniden kaybettigimi hissettim. Yine bir kuklaya dönüşmüştüm. Yüzüstü yatıyordum ve bir anda dönmeye başladım. Sağ ayağımla beni tutan

adamın kirli sakalının tam ortasına bir tekme savurдум. Ortalık kalabalık ve çok gürültülü olmasına rağmen kırılan dişlerinin seslerini duyдум. Yüzündeki şaşkınlık ifadeyi ve ağızından fışkıran kanları sadece bir an için görebildim. Sonra tekrar vücutumu kontrolü benden gitti.

Tezgahın arasından sürünen sokak girdim veayağa kalkarak koşmaya başladım. Sağ ayağımda keskin bir acı vardı. Gözümün önünde adamın ağızından fışkıran kan, kulağımdaysa kırılan dişlerinin sesi.

Sonunda yarı açık bir kapının önüne geldiğimi fark edebildim. Hızla içeri girdim ve merdivenlerden aşağı indim. Sonra bir kat daha. Ortalık zifir karanlıktı ve burnumun ucunu bile göremiyordum.

Durdum. Karanlığın ortasında bir anda durdum. Pazar yerindeki kargaşadan çok uzaktaydım. İnsanların seslerini hayal meyal duyabiliyordum. Güvende olduğumu hissettim. Ve kontrol yeniden bendeydii.

Yumruklarımı sıktım. Bir süredir kendi irademle yaptığım tek şey buydu.

Ben bunun keyfini çıkarırken bir ses, "Kusura bakma ufaklık. O şıko kadını fark edememiştim. Umarım çarpınca canın yanmadı." diye fisıldadı.

Gözlerimi kıstım. Karanlığın içinde sesin geldiği yeri anlamaya çalışıyordum. Nefesimi tuttum ve sesin sahibinin nerede olduğunu anlamaya çalıştım. İçğüdüsel olarak diz çökmüştüm. "Ben onu göremiyorsam, o da beni göremiyordum" diye düşündüm.

Aynı ses "Korkarım ben seni görebiliyorum." diye fisıldadı. Sesi gülümser gibi idi.

Benimki sadece bir düşünceydi, konuşmamıştım ama o beni duymuştu. "Bunu nasıl yapıyor?" diye düşündüm ve hala sesin kaynağının nerede olduğunu anlayamadığım için sınırlenmeye başlamıştim.

"Sakin ol. Cevabını merak ettiğin çok şey olduğunu biliyorum. Ne yazık ki yanıtların hepsi için hazır değil. Ama birkaç cevap da hiç yoktan iyi dir değil mi?" dedi aynı ses. Bu kez fisıldamıyorum.

Gerçekten de aklımdan geçen çok fazla soru vardı ama başlangıç için sadece bir tanesinin yanıtını bile yeterli olacaktı: "Kimim ben?"





## Monster® Extreme Sunucu ve İş İstasyonu Serisi

Dünyanın en hızlı ve en güçlü dizüstü bilgisayarları ile iş istasyonunu yanınızda taşıyın

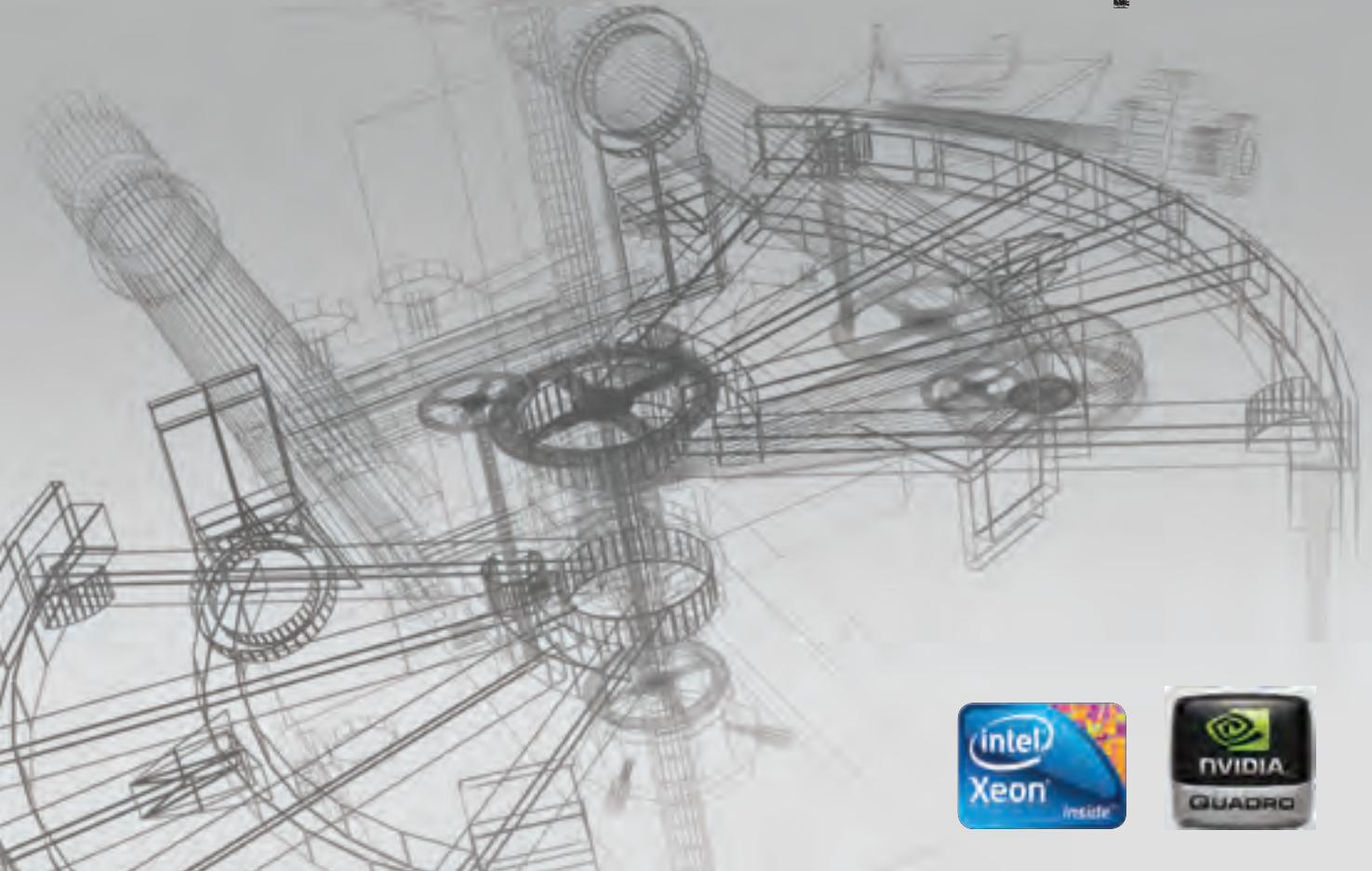
MONSTER® Extreme Sunucu ve İş İstasyonu Serisi, tam bir sunucu ve/veya iş istasyonu kalibreli bir bilgisayarın yeteneklerini sunabilen, tamamıyla geleneksel masaüstü tabanlı iş istasyonlarının yerini almak için tasarlanmış dünyanın en hızlı dizüstü bilgisayarları olarak üretilmiştir.

Monster® Dizüstü Bilgisayarlar, üstün performans gerektiren uygulamalar, en yeni bilgisayar oyunları ve ofis kullanımına kadar geniş bir ihtiyacı karşılamak amacıyla, her zaman yüksek performans veren en üstün bilgisayar bileşenlerinin birarada kullanılmasıyla tasarlanmıştır.

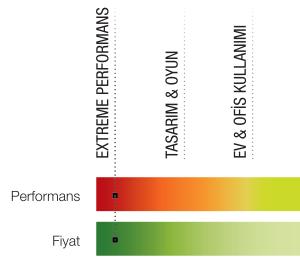


monster®  
Powerful Technology

# SUNUCU VE İŞ İSTASYONUNUZU YANINIZDA TAŞIYIN



konsepto



## Fiyat Performans Ölçeği

Seçimini yaptığınız her Monster® Dizüstü Bilgisayar, en yüksek performans veren en kaliteli bilgisayar bileşenlerinin bir arada kullanımlılarıyla üretilmiştir. En doğru seçimi yapabilmek için fiyat/performans ölçüğünü inceleyin.

## Monster® Extreme **X7200**

Ürün özelliklerini ihtiyaçlarınıza göre değiştirebilir, size özel bir notebook yaratabilirsiniz. Ayrıntılı bilgi için lütfen [www.monsternotebook.com.tr](http://www.monsternotebook.com.tr) adresini ziyaret edin.  
\*İllâdaki notebook görsel ve anlatımın modellere göre farklılık gösterebilir.

Monster®, Orijinal Windows® 7 Ultimate işletim sistemi yüklemektedir.





# MINDJACK

Gelecek ay 2031 yılına gidiyoruz...

**LEVEL 169**

1 ŞUBAT'TA PİYASADA



Dijital Dergi Aboneliği İçin:

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

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

**DB**  
Dünya Basını

**KEŞKE GENÇLERE GÖRE  
FATURALI BİR TARİFE İSTESEYDİNİZ.**

**VODAFONE FATURALI GENÇ AVANTAJ TARİFESİNDE  
SADECE 25 TL'YE**

**HER YÖNE  
5000 SMS**

**HER YÖNE  
300  
DAKİKA  
KONUŞMA**

**BEDAVA  
FACEBOOK  
TWITTER**



vodafone



[neistersenistebenden.com](http://neistersenistebenden.com)

Tarife 25 yaş altı öğrenciler için geçerlidir. Abone her ay KDV ve ÖLV dahil 25 TL ücret karşılığında her ay 300 dk yurtçi her yöne arama yapabilir ve yurtdışı her yöne 5000 SMS gönderebilir. 300 dk aşısında görüşmeler dakikası 30 kurus üzerinden ücretlendirilecektir. Özel servis numaraların aramaları ve mesajları paket kapsamına dahil değildir. Paket dahilinde görüşme (arama ve mesaj) hakkı sadece yurt içinden aramalar için geçerli olup, yurtdışında veya KKTC de roaming halindeyken yapılan aramalar hariçdir. Kıbrıs'a doğru Türkiye'den başlatılan çağrılar paket kapsamında değildir. 5000 SMS aşısında kısa mesajlar adedi 30 kurus üzerinden ücretlendirilecektir. Kullanılmayan dakikalara ve SMS'ler bir sonraki aya devretmez. Avantajlı SMS paketleri, tarife kapsamında sunulan SMS'lere göre öncelikli olarak kullanılır. Tarife dahilinde sunulan dakikalarn ücretlendirme periyodu 6 sn'dır. İlk faturada aylık sabit ücret ve dakikalalar, aktivasyon tarihi ile fatura kesim tarihi arasındaki gün sayısı ile orantılı olarak fatura edilir. Aboneler pakete giriş tarihine kadar eski tarifeleri üzerinden ücretlenir. Dönem içerisinde yapılan tarifeden her türlü çıkış ve iptal işlemi durumunda toplu süre ücretinin tamamı ödenmelidir. Ebuddy platformu üzerinden kullanılan instant messaging servisleri ücretsiz olarak sunulmaktadır. Facebook ve Twitter'da yer alan, ancak Facebook ve Twitter dış sunuculara bağlanarak çatışan üçüncü parti uygulamalar kullanıcının mobil internet tarifesi üzerinden ücretlendirilir. Bu tarifede konferans görüşme servisi kullanılamaz. Abonelerin sunulan hakları, 3. şartsızla trafik satışı yaparak kullanmalarına izin verilmez. FCT (sabit terminal) ve şirket santrallerinde toplu kullanım amaçlı olarak kullanımına izin verilemez. Bir GSM numarası sadece 1 kere kampanyadan faydalana bilir. Vodafone tarife koşullarında değişiklik yapma hakkını saklı tutar. Ayınlı bilgi için; Vodafone Cep Merkezleri, [vodafone.com.tr](http://vodafone.com.tr) ve [cepogzur.com](http://cepogzur.com)