

**FANTASY**

Özel Oyun  
Karakterleri  
Çıkartma  
Seti

5\$ Değerinde  
Runes of Magic  
Kodu

**GOW III  
ÖZEL**  
inceleme,  
Rehber, Video,  
Çıkartma,  
WP Paketi

# **GOD OF WAR III**

TANRILARLA SON SAVAŞ

**STARCRAFT II (BETA) - FFXIII - JUST CAUSE 2 - METRO 2033**



# Mount & Blade WARBAND

Tüm dünyada  
250.000 adetten fazla satarak  
popüler bir PC oyunu olmayı başaran  
"Türk yapımı" etkileyici rol yapma oyunu  
Mount & Blade, seride  
Mount & Blade Warband ile  
devam ediyor!

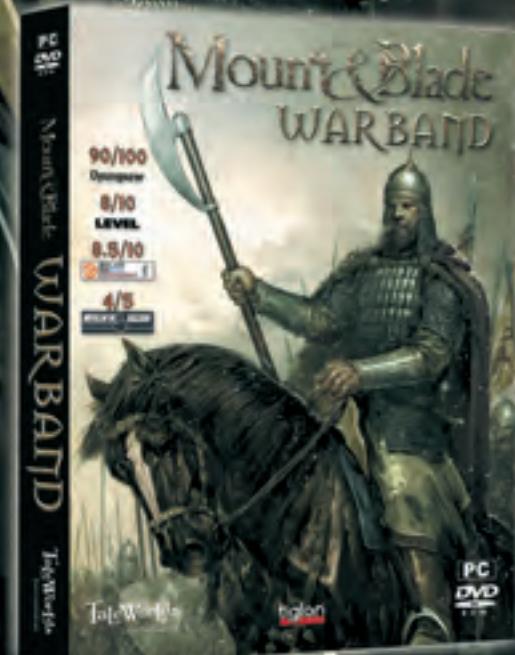
Türkçe



"Peygamberin bir töpük, bir kırıltıdan kaynaklanan şairler ve Niçitmeşen bir sovoj...  
Zamanı günde ve geceye birebirlikle eşlik eden, Kafrosya topraklarına hükmeten...  
zeminde..."

#### ÖZELLİKLER

- Tamamen Türkçe oyuncu menüsü
- Tek oyuncu seansı
- 44 kişiye kadar desteklenen internet üzerinden çalışan çoklu oyuncu moda
- Sosyal tarihçe ekranı, hikayeleri boyutlandırılmış ve kişilikler genoplantırılmış
- Rehberlikler, moral, hizmetler,
- Sovoj alanında yer alan silahlı oyuncuların kontrolüne
- Özelliğe yakın dövüşe kolaylıkla erişebilirsiniz
- Çoklu oyuncu moda ile dengeli birer sistem
- Genoplantırılmış diplomat sistemi.

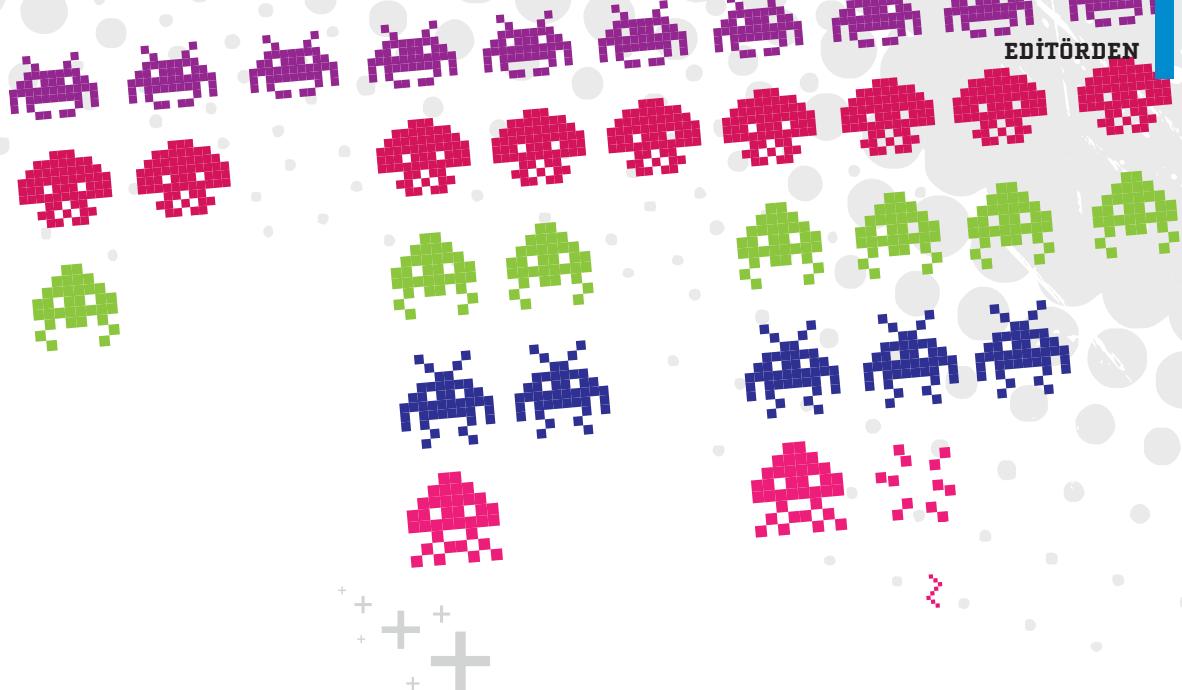


tiglon

ŞİMDİ PC'DE!

PC  
DVD  
ROM

TaleWorlds  
Entertainment



## MULTIPLAYER

Aramızda kalsın ama bu iş, sizle oyun oynamak için bir bahane bizim için. Her ay sizle aynı server'da buluştuktan ve sabahlamaktan keyif alıyoruz.Çoğu ay gösterdiğiniz ilgi nedeniyle server'larımızda sorun yaşanıyor ama bundan şikayetçi değiliz ve en önemli -her zaman dile getirdiğimiz gibi- ilk günde heyecanımızı koruyoruz.

Diğer yandan server sayımızı artırmakta ya da dosta server'lara katılmakta sakınca görmüyoruz. Örneğin her yıl, Türkiye'nin en büyük oyun festivali olan **GameX**'i düzenliyor ve Türkiye'deki birçok etkinliğe / oluşuma destek veriyoruz.

Ve laf döndü dolaştı, **Multiplayer'a** geldi. Artık **LEVEL'in**, **LEVEL Online'in**, **GameX'in** ve **LEVEL Community'nin** dışında yeni ve özel bir server'ımız var: Türkiye'nin en iyi oyun programı, **Multiplayer**.

**LEVEL'in** basın sponsorluğunda hazırlanan **Multiplayer**, **her Pazar 15:00'de**, **MTV'de** yayınlanıyor. Sunuculardan birini **LEVEL'dan** tanıyorsunuz: Burak Aydoğan. Diğerleri de Merthan Yalçın ki kendisi Okan Oflaz'la beraber programın yapımcılarından. Bir de güzel mi güzel bir komşu kızımız var: Müjde Uzman.

Biz de **LEVEL** olarak oyuna katılıyor ve her anlamba destekliyoruz **Multiplayer'i**. Akışa göre de programa katılım gösteriyoruz ama konuk olalım ya da olmayalım, **LEVEL'i**, bizleri, her hafta o evde bulacaksınız.

Türk oyun sektörü adına büyük önem taşıyan bu projeyi dostlarımızla şekillendirmek çok keyifli. Ve isteriz ki siz de **her Pazar 15:00'te**, **MTV'de** bize katılın; bizle oynayın.

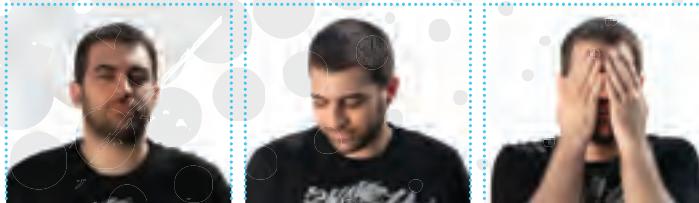
**Fırat Akyıldız**  
**Yayın Yönetmeni**  
fırat@level.com.tr

### Notlar

- Program **MTV.com.tr** adresinden canlı olarak da izlenebiliyor. **Tekrarı ise her Salı 20:00'de**, yine **MTV'de**... Detaylar **LEVEL Online'da** ve **www.multiplayer.com.tr** adresinde...
- Mart sayımıza gösterdiğiniz ilgi için teşekkürler... Gerçek "özel" içeriklerle karşınızda olmaya devam edeceğiz.
- Bu ay üç hediye: Türkiye'nin ilk ve en çok okunan Online Oyun Dergisi **LEVEL Online Oyun, Infernal** tam sürümü ve **özel oyun çıkartmaları**...

■ Gündüz insanı misin, gece insanı mı?

## Sefik Akkoç



■ Gece! Vampir değilim ama geceyi çok severim. Sessizsin, yalnızsin, oyun oynuyorsun, monitörün ışığı ve kendin...

## Ümit Öncel



■ Güneş enerjisile çalışıyorum. Gece sistemi kapatıyorum. En sevdiğim şey de sabahın köpründe uyanıp, güneşi doğmadan bilgisayarın başına geçmek. Biliyorum. Bir yerde bir sorun var ama henüz tam yerini tespit edemedim.

## Recep Baltaş



■ Erken kalkan çabuk yol alır derler ama şu sıralar çeviri, ürün inceleme, yüksek lisans ve diğer editöryal işlerimden dolayı saat 4'te yattığım oluyor. Kısacası gündüz insanyım ama son zamanlarda ıskıltan korkan vampirler gibi gece yaşıyorum hayatı.

## Cenk Durmazel



■ Dönem insanyım. Hava sıcaksa geceleri ortaya çıkarım; soğuk ise gündüzleri avlanırım.

## Erdem Uyan



■ Uyku kızlar tarafından sevilen bir olaydır. Bu nedenle de Cenk Bey kizzır. Benderiz en fazla altı saat uyuyan ve hemi gece hemi de gündüz avlanan bir dostumuzdur. Ayrıca avıma zehirinden zerk ederek önce iç organlarını eritir sonra güzelce emerim.

### 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)

### EDİTÖR

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

### YAYIN KURULU

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

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

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

### GRAFİK TASARIM

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

### KATKIDA BULUNANLAR

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

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

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

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

Güneş Can Çapanoğlu [gunes@level.com.tr](mailto:gunes@level.com.tr)

Hasan Başaran [hbasaran@level.com.tr](mailto:hbasaran@level.com.tr)

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

Legolo Odaburda [lodaburda@level.com.tr](mailto:lodaburda@level.com.tr)

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

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

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

Onur Cengiz [onur@level.com.tr](mailto:onur@level.com.tr)

Ömür İklimi 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)

Tunc Dindas [turbo@level.com.tr](mailto:turbo@level.com.tr)

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

Ümit Öncel [uoncel@level.com.tr](mailto:uoncel@level.com.tr)

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

### MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla [abozayala@doganburda.com](mailto:abozayala@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 Taşkıن

**Finans Direktörü:** Didem Kurucu

**Üretim Direktörü:** Servet Kavasoğlu

### REKLAM

**Grup Başkanı:** Cem M. Başar

**Grup Başkan Yardımcısı:** Koray Bilici

### LEVEL Reklam Satış Müdürleri:

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

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

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

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

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

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

**Reklam Teknik Müdürü:** Nusret Kirimoğlu

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

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

### REZERVASYON

**Reservasyon Tel:** 0 212 336 53 00 - 57 - 59

**Reservasyon Faks:** 0 212 336 53 92 - 93

**Ankara Reklam Tel:** 0 312 207 00 72 - 73

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

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

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

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

Doğan Medya Tesisleri Hıdırlık C Blok 34850

Esenyurt / İSTANBUL

**Tel:** 0 212 622 19 00

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

**Yayın Türü:** Yerel, süreli, aylık

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

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

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

# HANGİ MODEMİ TUTUYORSUN?

Takımına bağlısan internețe böyle bağlan.  
Dört büyüklerin taraftar modemleri Avea bayilerinde.



 avea



## GOD OF WAR III Sayfa 68

Sony'nin en güvendiği ve bel bağladığı karakter Kratos, bu kez baltayı taşa mı vuruyor? Bugüne kadar sayısız düşmanı kesip biçmiş olabilir ama bu kez başı cidden "büyük" belada!

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

### 32 Rocko@Psikiyatır

#### İLK BAKIŞ

- 36 Spec Ops: The Line
- 38 Halo: Reach
- 40 Lost Planet 2 (Test)
- 42 2010 FIFA World Cup South Africa (Test)
- 44 Super Street Fighter IV (Test)

- 45 LEGO Harry Potter: Years 1-4
- 45 Mars

### 46 Fırat'tan FIFA Taktikleri



#### DOSYA KONUSU

- 48 Starcraft II: Wings of Liberty (Beta)

### 56 Kezban Raporu

#### İNCELEME

- 60 Final Fantasy XIII
- 64 Silent Hill: Shattered Memories
- 68 God of War III
- 74 Anno 1404: Venice
- 75 Borderlands: The Secret Armory of General Knoxx
- 76 Assassin's Creed II
- 78 Command & Conquer 4: Tiberian Twilight
- 82 M.U.D. TV
- 84 Supreme Commander 2
- 85 Dragon Age: Origins - Awakening
- 86 Metro 2033



## JUST CAUSE 2 Sayfa 92

Uçsuz bucaksız bir adalar topluluğunda sınırsız eğlencenin yolu Just Cause 2'den geçiyor! Koşun, uçun, paraşütle ziplayın, vurun, kırın, parçalayın, patlatın, sürünen, süründürün...

- 90 WH40K: Dawn of War  
Chaos Rising
- 92 Just Cause 2
- 96 Metal Slug XX
- 97 Constellation Chaos
- 97 TimeStill
- 97 Wake

### 98 Director's Cut



- 101 Online

### 106 Doktorlar

- 109 Donanım

### 116 Role Playing Günlükleri

- 118 Rehber

### 126 Hasan Hasan'a Karşı

- 128 Market
- 132 Yapım Hikayesi
- 135 Kültür & Sanat

### 140 Ajan Simit

- 142 Kare
- 146 LEVEL 160

## LEVEL DVD 159

### DEMOLAR

- A Reckless Disregard for Gravity
- Just Cause 2
- M.U.D. TV
- Order of War
- Wake

### BEDAVA OYUNLAR

- TimeStill

### VİDEOLAR

- Ace Combat: Joint Assault
- BlazBlue: Calamity Trigger
- Deus Ex: Human Revolution
- God of War III
- Green Day: Rock Band
- Halo: Reach
- Just Cause 2
- Metro 2033
- Naruto: Ultimate Ninja Storm 2
- Puzzle Quest 2
- Red Dead Redemption
- Skate 3
- Super Street Fighter IV
- Transformers: War for Cybertron

### FİLM FRAGMANLARI

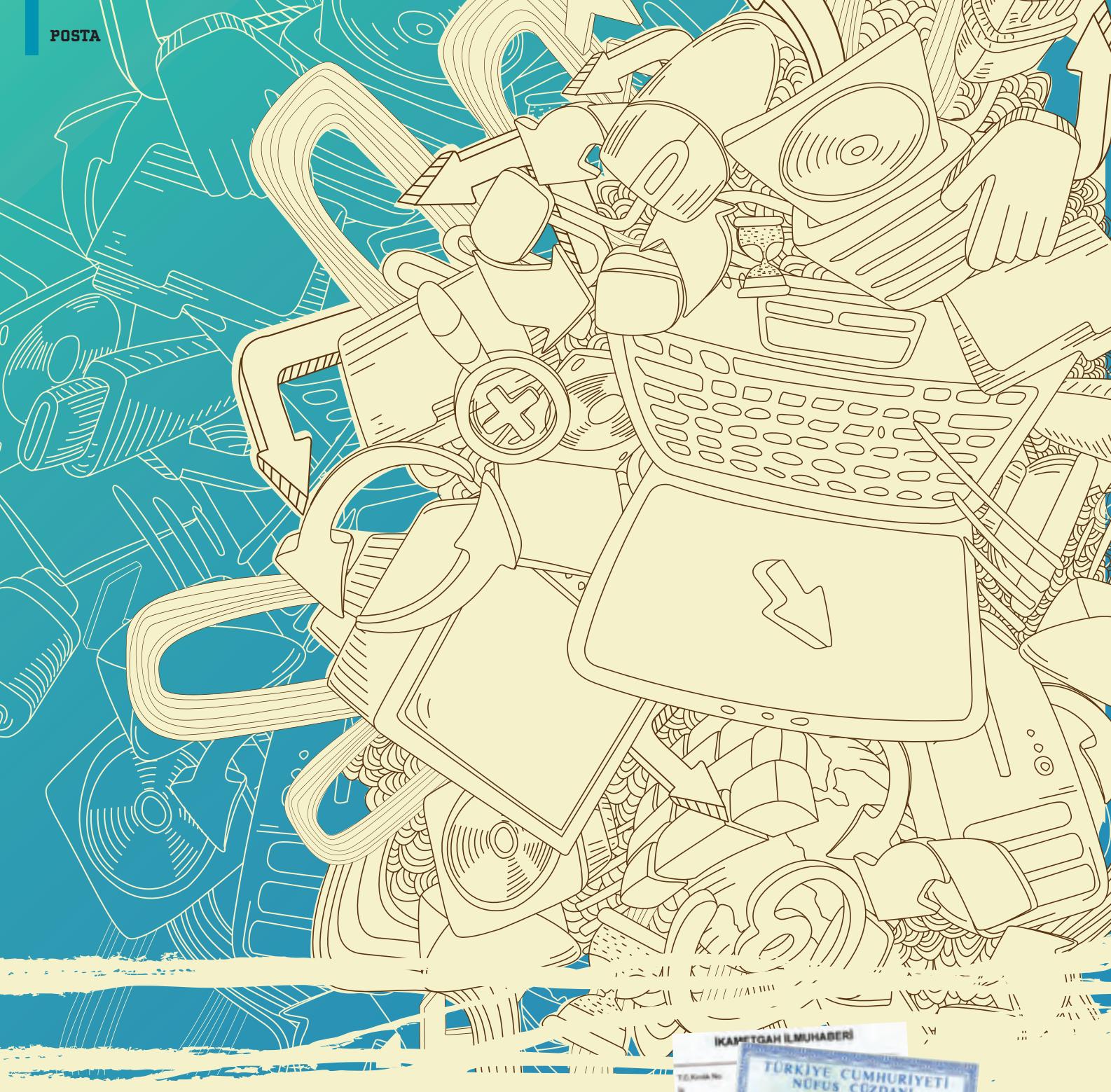
- A Nightmare on Elm Street
- Prince of Persia: The Sands of Time

### YAMALAR

- BioShock 2
- Colin McRae: DiRT 2
- Dragon Age: Origins

### EKSTRA

- Battlefield: Bad Company 2 (Şefik)
- Mirror's Edge / Speed Run (Elif)
- Battlefield: Bad Company 2 (Wallpaper Paketi)
- Final Fantasy XIII (Wallpaper Paketi)
- God of War III (Wallpaper Paketi)
- Nier (Wallpaper Paketi)
- Zombie Driver (Soundtrack)



# POSTA

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

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



## TEK ELİNDE YEDİ MARİFET, SEKİZ SORU

Öncelikle size kendimden bahsetmeyeyim... Öhörm. Abi, ben 17 yaşında bir oyunseverim. Yaklaşık 11 - 12 yıldır bilgisayar kullanıyorum ve bilgisayarlarla tanışmam oyunlar sayesinde oldu. (Evet ben altı yaşımından beri oyunseverim!) Şimdiye kadar hafızama kazınan oyunlar bir elin parmaklarını geçmez. (Benim tek elimde yedi parmak var; ona göre.) Şimdi "Ben kendimden bahsettüm açıktır da sen kendinden bahset"; demiyorum, soruma geçiyorum. N'aber? Şaka şaka.

Geyik potansiyelini sevdim. Seni çırak olarak alıyorum Osman. Bundan sonra geyik yapılması gereken yerde devreye gireceksin ve gerçek zamanlı bir şekilde geyiğini yapıp, çıkışcasın. LEVEL canlı yayına geçtiğinde sana haber vereceğim ben.

1. Elimde orta halli bir sistem var ve seveceğim, beğenecem tarzındaki oyunlar genellikle Xbox 360 ve PS3'e çalışıyor. Bu oyunları bilgisayarda oynayabilir miyim? Oynayabilsem kasar mı? (Sistem: Intel Core2Quad Q8200, 4 GB RAM, 2 GB paylaşaklı ATI HD3650 ekran kartı.) Tamam, dalga geçmeyein. Ayrıca yükseltmeyi düşünüyorum.

**Orta halli sisteminde Core2Quad işlemci, 4 GB RAM var. Bu sistem orta haliyle oyuncuların %70'ini**

anakart", "OCZ 1333 Mhz 4GB RAM", "HD 4870 ekran kartı" Benim yerimde olsan alır mıydın?

**Hali hazırda nasıl bir anakarta sahip olduğunu bilmediğim için anakart konusunda yorum yapamıyorum. i7 veya muadili işlemci desteği sunanlara yönelik güncelleyebilir olsun. RAM seçimin ve ekran kartı seçimin de iyi sayılır ama 5000 serisinden bir kart daha iyi dururdu.**

8. Bu 7 soru bir çeliği midir?

**Değildir değildir. Niye olsunlar? Hepsini birbirinden tutarı ve net. Özellikle konsol oyunlarını PC'de oynamaya çalışmandaki tutarlılığı hayran kaldığımı belirtmek istiyorum. (Şaka şaka; hep sen mi şaka yapacağın.)**

Bu e-posta ile seni yorduğumun farkındayım, ben olsam cevaplamazdım bile hehe. Neyse çok teşekkür ediyor, önumüzdeki doğum gününü kutluyorum. Osman Tüfekçi

## ŞANSSIZ KİŞİLİK

Merhaba Tuna Abi ve LEVEL ahalisi, Bu size yazdığım ilk mesajım olmakla birlikte yayılmanın olasılığı çok düşük. Eğer nedenini sorarsanız, ben sanırım dünyanın en şanssız çocuğum; o yüzden. Bir de 25. kontrolümüzden sonra bile hatam varsa, lütfen mazur görün. 1. Ya ben Elif Abla'nın saçlarını boyamadığını

duyuncu yıkıldı. Ne yaptın sen Elif Abla? Lütfen tekrar boyamaya başla.

**Ne istiyorsun Elif Abla'nın saçlarından. Hazır boyamıyor, normal bir insana döndü, öyle kalsın işte. İlla mor benekli, turkuaz payetli (?) saçları mı olmalı? (Bunu kesin dener şimdii.) (Siz bu satırları okurken benim saçım çoktan başka bir renk oldu. - Elif)**

2. Ben bu yaz Xbox 360 almayı düşünüyorum. Bu, "Sence Xbox 360 mı, yoksa PS3 mü?" sorusu değil; sadece şunu merak ediyorum: Uncharted 2: Among Thieves ve God of War III için PS3'e bir dönüş mü yapsam?

**Ne yalan söyleyeyim, Uncharted 2, GoWIII ve Heavy Rain için PS3 alınır. Üçü de o kadar iyi ki...**

3. Call of Duty serisinin yeni oyunu Vietnam'daymış, sizce bu doğru mu?

**Doğru. Hatta oyun Kasım ayında piyasada olacak. Activision öyle diyor.**

4. 200. sayının için (Şimdiden oralara uçurt.) o zamanlarda çıkan bir oyunu verseniz, olur mu? Çünkü ben sizi kesinlikle okuyor olacağım! (Mesela FIFA 2015 filan.)

**Bizden her şeyi iste ama bunu isteme Ali Selim Can Duman. Hmm... Bence siz üç arkadaşınız. Ali, Selim ve Can. Duman da sizinle birisinin kedisinin adı. İtiraf edin!**

5. Ne soracağımı bilmiyorum. Yaklaşık dört sayıdır size mesaj atmayı düşünüyorum; atmaya gelince de soru bulamıyorum.

**Buna kronik-depresif soru kıtlığı problemi diyoruz. Bize de oluyor; sende bir sorun yok.**

6. Assassins Creed 2 PC'ye çıktı. Sizce alıp oynamalı mıyım, yoksa en iyisi bir Battlefield: Bad Company 2 mi alayım?

**Dergideki herkesin önerisi Bad Company 2 yönünde. Hem online oyunlarda at koşturursun, hiç**

sıkılmazsun.

7. Son bir şey ve bitiyor. Lütfen şu kalitesiz Ben 10'i LEVEL gibi kaliteli bir dergide yayımlamayın.

**Ben 10'le ne alıp veremediğin var Selim? (Yoksa Ali mi demeliydim...) Gül gibi oyun. Renkli, eğlenceli... Sanırım.**

Sorularım bu kadar. Pi sayısını ele alsak bile yayımlama olasılığı %1'den düşük bu mail'in ama lütfen cevap yazın. Sağlıklı kalmanız dileğimle...

**Pi sayısını el alınca ne olduğunu tam anlamadım ama %1'den düşük bir ihtimal bile hayatı geçebiliyormuş bak, gördün mü... Görüşmek üzere Can, Duman'a selamlar.**

*Ali Selim Can Duman*

## CEVAP BEKLEYEN SORULAR

Merhaba LEVEL ahalisi. Nasılsınız? İyisindir inşallah.

Fazla uzatmadan sorularıma geçmek istiyorum. İyiyiz galiba. Yağmur çok yağdı Mart ayında, ruhumuz karardı biraz.

1. Bu yıl, Haziran ayının başında bir PSP almıştı. Sizce doğru bir seçim mi yaptım, yoksa onun yerine PS3 mü almalıyım?

**PSP alma, PS3 al. ("Ev alma, komşu al" gibi.)**

**PSP'ye iyi oyun çıkmıyor uzunca bir süredir, canımı sıkıma başladı artık bu durum. PS3'te ise bir sürü güzel oyun var.**

2. Battlefield Bad Company 2'yi multiplayer oynamanın çok eğlenceli olacağını düşünüyorum ve onu satın almayı karar verdim. Daha önce MW2 multiplayer uzun süre ve hiç sıkıldan oynamadım ve çok eğlendim. Aynı eğlenciyi bu oyunda da yaşayabılır mıyım? Ayrıca Bad Company 2'yi multiplayer olarak oynarken "ping" sorunu çeker miyim? Türk sunucular var mı?

**Tabii ki de yaşarsın o eğlenceli. Hatta MW2'den daha çok eğleneceğini bile düşünüyoruz Şefik'le ben. (Emre de böyle düşünüyor olabilir.) Eğer bağlantın iyisi (2Mbit iyidir.) bağlantı problemi yaşamazsun. Türk sunucu olayına da degenirsek; "Türk sunucu" olarak görünen sunucular aslında yine yurtdışında açılan sunucular. Oyuncu olarak Türk oyuncuların ağırlıkta olduğu sunucularda ise klasik Türk muhabbetleri dönüyor. Bilmem anlatabiliyor muyum...**

3. Assassin's Creed 2'yi sabırsızlıkla bekledim ve çıktıığını duyuncu çok sevindim. Ancak daha önceki incelemenizden anladığım kadaryla oyun biraz problemlidir. PC versiyonunda bu problemleri çözümsüzer midir? Oyunu satın alarak doğru bir tercih yapmış olur muyum?

**Konsol versiyonlarından pek bir farkı yok AC2'nin. Bence parunu daha iyi bir oyuna yatır.**



## Ne yalan söyleyeyim, Uncharted 2, GoWIII ve Heavy Rain için PS3 alınır. Üçü de o kadar iyi ki...

**mahvolmuş durumda. Benim anlamadığım PS3 veya Xbox 360 oyunlarını nasıl PC'de oynayacağın. Zira bunları oynayamazsun. Eğer multi-platform oyunların PC versiyonlarından bahsediyorsan, sistemin yetleri gibi gözükü bana. Ekran kartı biraz geri kalmış ama idare eder.**

2. PSPGo ile normal PSP arasında ne farklar var? Hangisini alsam daha karlı olurum?

**PSPGo'nun UMD yuvası yok ve ekranı biraz daha küçük. Ayrıca tasarımını da kızaklı telefon kıvamında. Bence PSP-3000 al; Go'yu boş ver.**

3. Web tasarım okuduğum için sormadan edemeyeceğim; sitenizin tasarımında ne kullanıyorsunuz?

**"Sitemizde envaiçesit baharat ve aycıçegi yağı kulanıyoruz" diyесim geldi. Gerçek cevabın Joomla olduğunu bile bile üstelik.**

4. DVD içeriğini neye göre seçiyorsunuz; oyunları neye göre veriyorsunuz?

**DVD içeriğini o ayın en güncel oyunlarından toparlıyoruz. En yeni demolar, en yeni fragmanlar vb. Tam sürüm oyunlar içinse firmaları tek tek doğasıyor. Elif bir tanesine gidiyor, ben bir diğerine, Şefik bir başkasına. Bu firmaları içten işgal ettikten sonra oyunları kapıp koşarak dergiye getiyoruz. Gerçek olan bu; inandığın kadarı senindir.**

5. Birazdan soracağım soruları sana da sorsam olur mu? (Teknik servis'e e-posta atmaya USED'ım be abi.)

**"Olmaz" desem bile sormuşsun be Osman. Mecburan cevaplayacağız.**

6. Bir gün ben de LEVEL yazarı olabilir miyim? (Öyle bakma; küçükken ne olacaksın sorularına hep "LEVELci olcam" diyordum.)

**Bir gün herkes LEVEL yazarı olabilir, neden olmasın. İyi bir Türkçe, iyi bir bilgi dağarcığı, kültürel birikim, disiplin ve bolca sabırla bu işi kotarırsın.**

7. Sistemi yükseltmeyi düşündüğümü söylemiştim. Akımda üç tane parça var: "Gigabyte EG41MFT-US2H

► Sorularım bu kadar. Yayınlanmasanız da olur cevap verin yeterli.  
Umut Mücahit Köksalı

#### ANDROID

Selamlar Tuna Abi. Ben derginizi 152. sayısından beri takip ediyorum. Ayıptrır söylemesi yazılarını en zevk okuduğum kişi sensin. Ama bu sana attığım ilk mesaj. (Ve hatta hayatmda birine yazdığım ilk e-posta; değerini bil Tuna Abi.) Neyse ben lafi daha fazla uzatmadan sorularına geçeyim. Gelsin sorular!

1. Ben dergilerin daha eski sayılarını nasıl temin edebilirim?

**Okurhizmetleri@doganburda.com adresine mail atarsan onlar sana yardımcı olacaklardır bu konuya ilgili.**

2. Modern Warfare 2 FPS değil de MMOFPS olsaydı oyuna puanın kaç olurdu acaba?

**Bunu sana şu an söylemem pek mümkün değil. Yani MMOFPS olup da çok dandik bir oyun olabilir. Hele bir MMOFPS olsun, o zaman bakarız.**

3. Assassin's Creed'in PC için çıkış tarihi belli mi acaba? İlk oyunu soruyorsan birkaç yıl önce çıktı kendisi. İkinci oyunu soruyorsan o da geçtiğimiz ay; yani Mart ayında çıktı. Üçüncü oyunu soruyorsan...

**Sorma daha.**

4. Call of Duty 7'nin Vietnam da geçeceği söyleniyor acaba doğru mu? Eğer bu doğruysa serinin en saçılı oyunu geliyor bence. Çünkü sonuça Amerika, Vietnam'da kaybetmiş ve büyük ihtimalle biz kazanacağımız savaşa.

**Vietnam konusu doğru. Ayrıca Amerika'ya sorarsan onlar kaybetmedi, sadece stratejik bir hareket yaptı. "Biz kazanacağız..." derken de kim kast etti acaba... Türkiye mi? Türkiye Vietnam'da ne yapıyor? Yoksa Amerikan boyundurduğuna girdiğimizi mi ima ediyorsun? Tehlikeli sulardasın Metin!**

## Ben android değilim. İnsan da değilim. Peki öyleyse ben ne olabilirim? Tahminlerini lütfen hat sanatıyla bir vazoya işe ve öyle gönder

5. Mass Effect 2'yi çok beğendim. Birinci oyunu da almak istiyorum ama içimde bir his var, ikinci oyun kadar zevk alamam belki diye. Sence birinci oyununu da almalı mıymış?

**Ah be Metin... İlk oyunu oynamadan ikinci oyunu niye oynadın? Şimdi pek anlamı kalmamış tabii; keşke bir sorsayıñ önceden.**

6. Bu DiRT 2 de çok güzel bir oyun da acaba oyuna DLC gelir mi? (Yeni parkurlar, arabalar falan.) Parkur sayısı çok az çünkü. Arabalar yine idare eder ama aynı ülkede, hep aynı parkurlar var. Hatta aynı ülkeyi geçtim, aynı yarıs tipindeki (Rally, Trailblazer.) bütün pistler neredeyse birbirinin kopyası.

Neyse lafi çok uzattım. Ama şimdî aklıma bir soru daha takıldı...

**DiRT2'nin DLC paketleri yayılıyor zaten; bir**

## YANCILIĞIN BÖYLESİ



Türkiye'deki gazete okuma oranı pek yüksek değil sevgili okurlar. Neden mi? Yancılık yüzünden. Gördüğünüz bu arkadaşlar gibi herkes bir oradan başlık, bir oradan bir satır okursa bu memleketin hali nasıl olur! Soruyorum size! Bu arada Şefik'in yancılık denemesi, rekor denemesi gibi olmuş. "Gazete okuyacağım" diye başkasının kafasına da tırmanılmaz ki canım...

#### bak bence. Aklına takılan diğer soru da neymiş öyle?

7. Tuna Abi sen android misin? Her ay ne kadar oyun oynuyorsun hatta oynaman yetmemiş gibi, bir de inceleme yazıyorsun, bizim attığımız e-postaları okuyorsun, üstüne bir de cevap yazıyorsun. Doğru söyle hangi gezegendensin? (Aramızda kalcak söz.)

**Demek buymuş soracağın soru. Ben android değilim. İnsan da değilim. Peki öyleyse ben ne olabilirim? Tahminlerini lütfen hat sanatıyla bir vazoya işe ve öyle gönder. Yoksa doğruya söylemeyebilirim.**

Neyse diğer bir e-postada görüşmek üzere Tuna Abi. Cevabını dört gözle bekliyorum. Dergide yayımlaması da fena olmaz hani ismini görür mutlu olurum. (Bu

çizgili sinyal, öbür odadan bir çizgili sinyal alıyorum. Yani 20 Mbit'luk net yaklaşıklar olarak 1Mbit'ten aşağıya düşüyor. Bunun için ne yapmamı? Yeni modem mi alsam, alacaksam hangi modem olmalı? Çünkü ethernet kablo girişli modem lazımlı; telefon kablolulu değil... Öncelikle fiber internetini kıskandığımı belirtmek istiyorum. Böyle bir bağlantıyla sahipsen kesinlikle Xbox 360'na Xbox Live hizmeti alıp online oyunları oynamalısın. Modem konusunu da bağlantılı aldığından firmaya sormalısın.

3. Ben yılbaşında 32"lik Samsung Full HD bir TV aldım. Yazın süper bir sistem toplamayı düşünüyorum. Sistem için ayrı bir monitör almalı mıymı, yoksa bu TV'yi mi kullanmalıyım? Alacağım sistem şöyle olacak; Intel Core i7 920 işlemci, Asus Rampage II anakart, ATI Radeon 5890 ekran kartı, 1 TB Samsung HDD, 6 GB DDR3 2000 Mhz bellek. Sizce hangi parçaları değiştirmeliyim? Yoksa böyle mi kalmalı? (Maddi açıdan düşünmeyin sanki bedava gelecekmiş gibi düşünün.)

**32"lik TV'yi karşına koyup iş ya da ödev yapmaya çalışırsan kısa sürede gözlerin bozulur, migren ağrılarının başlar, hayattan soğursun. Sana tavsiyem 22"-26" arası bir monitör alın. Satın alacağın sistem de gayet iyi ama nVidia'nın yeni GTX'i de geldi, gelyor; belki ekran kartını onunla değiştirmek istersin. Almışken 6 yerine 8 GB RAM al ayrıca. Madem paramız bol, her şey bedava gelecekmiş gibi düşünüyoruz, bu sistemden bir tane de bana alma fikrine ne dersin? Bir alana, bir bedava gibi düşün. Olmaz mı? (Ruhum çingene.)**

4. Ben ücretsiz bir forum sitesi açtım iki ay önce. Bir ay sonra kapanacak; emekler boş gidecek. Ben de phpBB forumu almaya karar verdim. Galiba onun için domain almam lazımlı. Kredi kartı kullanmıyorum ve internet ortamından alışveriş yapmak istemiyorum. Acaba banka havalesi ile domain alabileceğim bir firma var mı?

**Buradan şunu mu çıkartmalyız acaba; iki ay önce açılan her forum sitesi üç ay içerisinde kapatılır. Böyle değilse, o site neden kapanıyor? Kredi kartı niye kullanmıyoruzuz internette, gerçekten anlıyorum. Sanal kart uygulamasını deneyin bari. Havale ile çalışan firmalar da yok değil; biraz araştırırsan bulursun.**

5. Geçenlerde bir haber okudum; GTA: Episodes From

Liberty City PC'ye geliyormuş 30 Mart'ta. Bunu duyunca havalara uçtum. Sistem gereksinimleri ne olur acaba? Ben laptop'ında GTA IV'ü düşük ayarlarla rahat oynadım. Acaba bunu da rahat oynar mıymış? **GTA: Liberty City Stories'in sistem gereksinimleri GTA IV ile aynı. Dolayısıyla laptop'ında oynaya bilirsin. Olmadı Haziran'da oynarız birlikte, yeni sistemlerimizle; değil mi Umut? (Ruhum arsız aynı zamanda.)**

6. Ben şu anda Windows Vista Home Premium kullanıyorum. Sizce Windows 7'ye geçmeli miyim? Windows 7'nin artıları ve eksileri nelerdir?

## Counter Strike artık bitti. Evet; artık Modern Warfare'lar, Bad Company 2'ler var.

Dünyadaki herkesin Windows 7'ye geçmesini diliyorum ben. Hem sistem dostu, sistemi boğmuyor; hem de uyumluluk konusunda pek az sıkıntısı mevcut. Eksisini de henüz göremedim ama XP'de sıkıntısız çalışan eski oyunlarda problemler olabiliyor.

7. Acaba yakın zamana yeni bir konsol çıkma ihtimali var mı? Örneğin Xbox'ın yenisi veya PS4? **Yok. Bu soru çok soruluyor ama rahatlıkla söyleyebilirim ki yepyeni nesil konsollara daha çok var.** Sorumlularımla bu kadar. Cevaplarsanız sevinirim. Yayımlarsanız havalara uçarım!

Umut Yangal

### CRYYSIS'E ADIM ADIM

Selam LEVEL ailesi. Aylardır mesaj atacaktım ama bir türlü fırsatı olmadı. O yüzden bende de bir sürü soru birliği. Çok uzatmadan sorularıma geçmek istiyorum.

1. Bana Crysis'i çalıştırabilecek bir bilgisayar önerilebilir misiniz?

**Dört çekirdekli işlemci, 3 GB Ram ve ATI'nin 5XXX veya 48XX serisi, nVidia'nın da GTX serisinden bir kartıyla rahatça oynarsın.**

2. Tuna Abi sence Crysis nasıl bir oyun?

**Crysis çok güzel bir oyun da bunu sormak için sanki biraz geç mi kaldıñ? İkinci geliyor bak; geçen ay kapak konusu yaptıktı. Aralık'ta onu oynarsın. Yalnız onu çalıştıracak bilgisayar, biraz önce bahsettiğim bilgisayar konfigürasyonundan biraz daha fazlasını isteyebilir.**

3. Bende takoz bir bilgisayar var ve özellikleri şu şekilde: Intel Core2Duo 2.80 Ghz işlemci, 512 MB Ram, ATI Radeon x300 ekran kartı. Birincisi bu bilgisayarı hangi hürdaciya versen alır? İkinci bu bilgisayara ne gibi değişiklikler yaparsam günümüze çağına uygun bir bilgisayar olur?

**İşlemci kötü sayılmaz. RAM'in fazlaıyla düşük; onu 2 GB yapmalısın. Ekran kartını da yukarıda söylediğim kartlardan biriyle değiştir ve çagini zın oyunlarını oyna!**

4. Ben en çok strateji ve FPS türü oyunları seviyorum. Bana birkaç tane önerebilir misiniz?

**FPS olarak Bad Company 2 veya Modern Warfare 2. Strateji olarak da C&C4 veya Napoleon: Total War.**

5. Biz yeni bir ev yaptırıktı. Oraya bir televizyon alacağız ama karar veremedik. Hem PC uyumlu hem de Full HD bir LCD veya LED TV önerebilir misin?

**Geçen gün Fırat'la bu konuyu enine boyuna konuşduk. 200Hz, DivX vs. oynatan bir LCD isterim**

**diye tutturdu. Bakıyoruz bakıyoruz, bir türlü istediği gibi bir TV bulamadık. Derken LG'nin böyle bir modeli olduğunu gördük. DivX derdin yoksa Sony'yi de tercih edebilirsin. Hepsi PC uyumlu bu TV'lerin.**

6. Bir şey soracağım. (Meraktan.) Sizce uzaylılar var mıdır?

**Bir yererde, "Eğer uzaylılar yoksa gerçek bir yer israfı içerisindeyiz" şeklinde bir yorum okumuştum. (Şefik'in imzasıydı hatta bu.) Bence de çok doğru. Uşuz bucaksız evren; bir yerlerde arkadaşlarımız olmalı!**

Sorularım bu kadar. 1 Ocak doğum günümdü. Cevaplayip yayımlarsanız doğum gününü kutlamış olursunuz. Şimdi den teşekkürler...

**Geçmiş doğum günün kutlu olsun Mustafa. Mustafa Can Bolel**

### DENİZ'DEN LEVEL'A

Merhaba yüce LEVEL ahalisi. İlk kez size yazıyorum ve bunu Nisan sayısında yayımlamanızı gerçekten ama gerçekten çok istiyorum. Ben Deniz. Aslında 2007 ortalarında siz takip etmeye başladım ama evi biraz karıştırdığımda 2005 Ocak ve Şubat sayılarını görüp doyasıya okudum. Lütfen bunu yaymayıń çünkü yaklaşık iki aydır size mail atmaya çalışıyorum ama tam mesajı atacağım gün bilgisayarım çıktı; bu yazı aslında iki ay önce yazılmış olacaktı. Her neye konuya dönelim; bir kaç tane sorum var.

Söylediklerinden, bilgisayarını ancak iki ayda toparlayabildiğini anlamış bulunuyorum. Üzüldüm de ne

yalan söyleyeyim.

1. Ben Guitar Hero Aerosmith'i PS2'de oynuyorum. DVD'si demoya benzemiyor ama bateri çalamıyorum, sadece gitar calabiliyorum. Bu normal mi?

**Çok normal zira GH: Aerosmith'te bateri desteği yok. Fakat ister sen sehpada ritim tutabilirsin; kimse karışmaz.**

2. Ben bir ara Metin2 oynuyordum biraktım ve İstanbul Kiyamet Vakti'ne başladım, onu da bırakıp eskiden oynadığım Silkroad'a girdim. Ama her seferinde yaşam hakkında kötü muamele gördüm yaşam 12 diye. "Sen bu işler için çok bebesin" dediler, acaba doğru mu? Yani gidip Sanalika gibi oyunlar mı oynamalıyım?

**Yapabileceğin üç şey var. Sana kötü muamele edenlerin isimlerini bir bir alırsın, onlara hadlerini bildiririz. (Nasıl yapıyorsak...) İkinci yaşıń söylemezsin; kimse de sana bir şey diyemez. Üçüncüsü ise onlara, "Akıl yaşta değil baştádır!" dersin, susup kalırlar.**

3. Sanal yaşam oyunlarından Jadde, Jamia, Sanalika, The Sims Online ve There Online arasından hangisini/hangilerini tavsiye ediyorsunuz?

**Jadde çok eğlenceli bence direkt olarak ona yoğunlaş.**

4. İlk soruda söylediğim gibi ben PS2 oynuyorum genellikle. Acaba PS3'te de olduğu gibi PS2'de online oyun oynamaya şansımız var mı?

**PS2'de de oyuncular -eger desteği varsa- online olarak oynayabiliyorsun fakat online oyular artık PS3'e kaydıgi için PS2'de oyun oynayacak birilerini bulabilir misin, emin değilim.**

5. Sizce gelmiş geçmiş en güzel Counter Strike oyunu hangisi? (Sizin kararlarınıza ölümüne saygılıyım ama

bence Counter Strike Source en iyisi.)

**Deniz sana bir şey söyleyeceğim ama bozulmak, kırmak yok. Counter Strike artık bitti. Evet; artık Modern Warfare'lar, Bad Company 2'ler var.**

6. Daha önceki sayılarda birisi size dergi nasıl katılabileceğini sormuştı siz de LEVEL Online'a yazı yazabilirsınız demetiñiz. Ora-daki yazıları beğenip dergiye mi atıyorsunuz, yoksa orada öylece kalyor mu?

**"Orada öylece kalyor mu?" derken? Orada öylece kalmayıp ne olabilirdi mesela? Dergiye transfer olabilir mi diye soruyorsun ama LEVEL Online ve LEVEL dergisi farklı oluşumlar; o yıldan bir yazı diğer mercaya atlama yapmaz, yapamaz, manı oluruz.**

Hepsi bu kadar. Umarım yayımlarınız gerçekten çok istiyorum.

Juli Deniz



# SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntülerleri



## Split/Second: Velocity

Çıkış tarihi: 18 Mayıs 2010

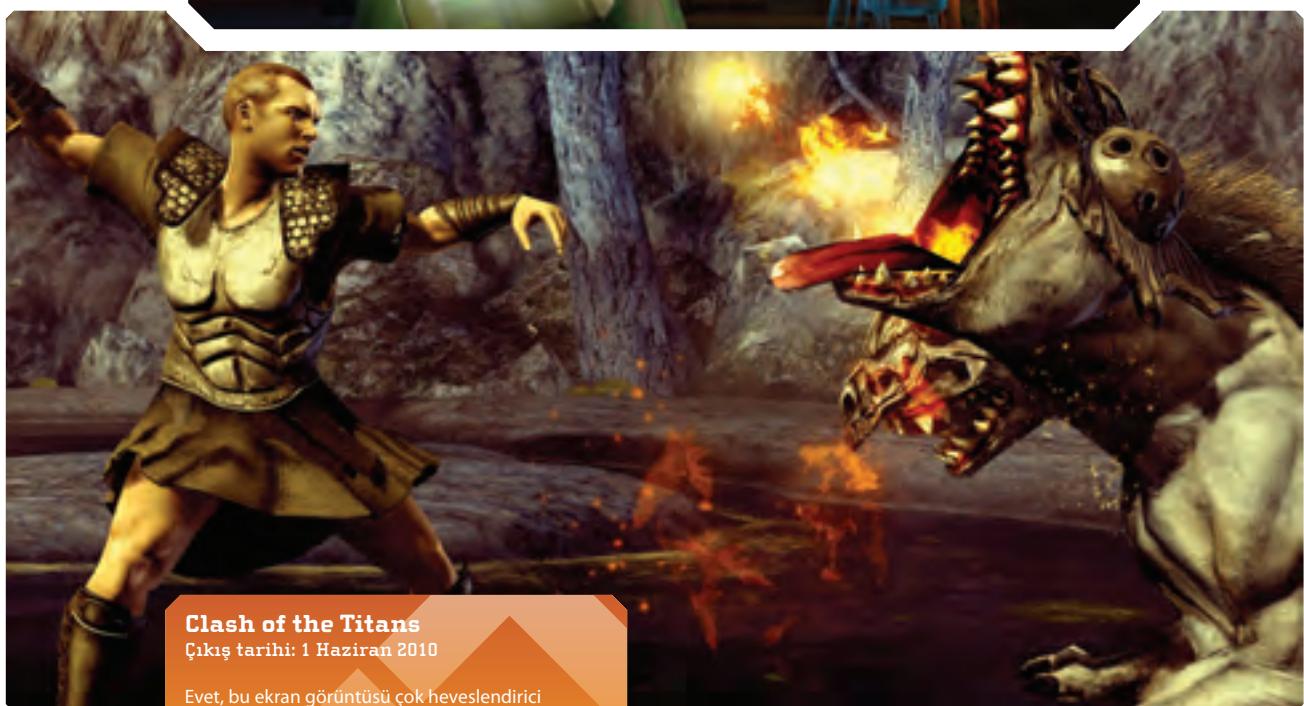
Araçların ağırlıklı olduğu bir oyunda, yarış kazanmaktan başka ne amacınız olabilir ki? İşte Split/Second: Velocity bu soruya alternatif cevaplar vermek için geliyor.



## The Sims 3: Ambitions

Çıkış tarihi: 22 Haziran 2010

Öyle hep evde oturmakla, ülke ülke gezmekle olmaz bu iş. Çalışmak, para kazanmak lazım. Üstelik Ambitions'ta "hayalet avcılığı" gibi eğlenceli işlerde de çalışabileceksiniz. Belki oyun oynayarak da para kazanırsınız bizim gibi (!); kim bilir...



## Clash of the Titans

Çıkış tarihi: 1 Haziran 2010

Evet, bu ekran görüntüsü çok heveslendirici olmayı bilir. Oyunun bir film oyunu olması da karamsarlığı itiyor insanı. Fakat Yunan Mitolojisi'nin derinlemesine işlenmesi her şeyi unutturabilir.



TAKMA KAFANA  
HAYATI **FANTA**'LA



# LEVEL LİĞİ

**Ay 9**

**Oyun MotoGP 09/10**

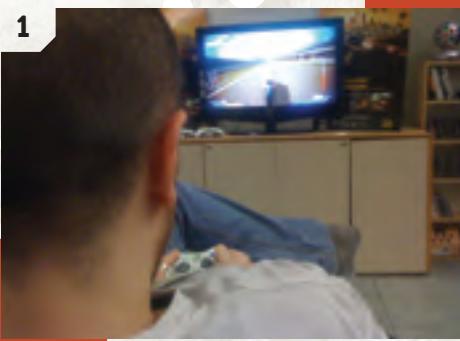
**Platform Xbox 360**

Arada sadece dokuz puan fark var! Arayı açmam lazım, açmam lazım, açmam lazım! Emre yakın takipte, Elif biraz daha uzak, Fırat çok uzak, Ertuğrul ise görüş mesafesinin dışında. Arayı açmam için en iyi yol... En iyi yol bir araca, evet evet, bir araca, hatta bir motora binmek. Elimde neler var... MotoGP 09/10... İşte tam aradığım şey! İki teker üstünde ibreyi sona vurursam iş biter, herkes de tózumu yutar. O halde hemen Xbox 360'ı açayım, herkesi konsolun başına toplayayım ve hiç çaktırmadan, usulca 10 puana doğru yol alayım. Ama... Ya Emre beni geçerse! Ya puan farkını kapatıp beni krize sokarsa?! Durun durun, buna izin veremem. Hemen Mika Kallio'nun motorunu çalmalı ve en kısa sürede Mugello pistini turlamalıyım. Tutmayın beni!

## Puan Durumu

İSİM	BU AY	TOPLAM
Şefik	10	76
Emre	8	65
Elif	4	50
Fırat	6	43
Ertuğrul	0	5

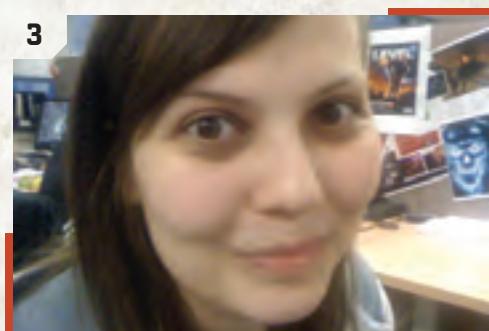
## “Oynayamıyorum zaten” - Elif.



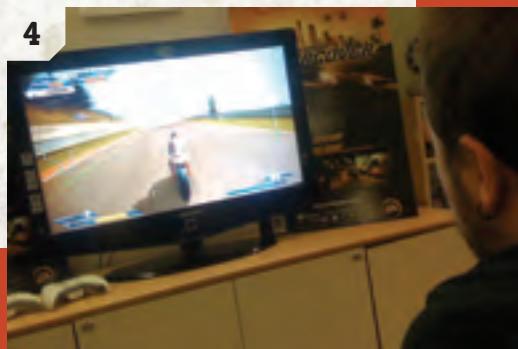
Emre beni tedirgin ediyor ama önce Fırat var önde. Önce o yarışıyor ki yaptığı dereceye göre konsantr olup onu geçebileyim! Fırat kendine güveniyor ve bu tür oyuncuların yillardır değişmediğini söylüyor. Ya attığı üç tura ne demeli! Bol bol süre cezayı alıp ancak ve ancak 2:26.32 yapabildi. Ya ben ne yapacağım?



Hemen atladım motora ve boş turumu attıktan sonra yeteneklerimi konuturmaya başladım. Viraj gelirken yavaşla, hafif dikel, rüzgarın yardımıyla hız kes, içe doğru eğil ve tekrar hızlan! Üç turda da neredeyse hiç süre cezayı almadım ve her bir turda daha çok korku saldım! En iyi derecemse 1:49.28 oldu.



Sırada Elif var ama aslında yok gibi. Konsantrasyondan o kadar uzak, motosiklet yarışından o kadar tiksintim ki attığı her bir turda daha çok canı yanıyor, daha çok acı çekiyor. Haliyle tur süresi uzuyor, uzuyor, uzuyor ve sadece beni değil, hiç kimseyi korkutamıyor. 4:31.22 ile kime ne yapabilirsin ki Elif!

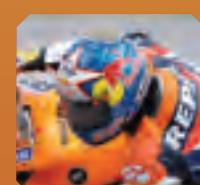


### Oyuncular



**Elif**

Yaş: 25  
Ülke: Avustralya  
Pilot: Casey Stoner  
Motor: Ducati



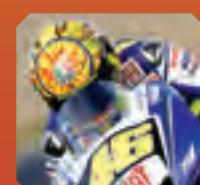
**Emre**

Yaş: 29  
Ülke: ABD  
Pilot: Nicky Hayden  
Motor: Suzuki



**Fırat**

Yaş: 25  
Ülke: İspanya  
Pilot: Dani Pedrosa  
Motor: Honda



**Şefik**

Yaş: 31  
Ülke: İtalya  
Pilot: Valentino Rossi  
Motor: Yamaha

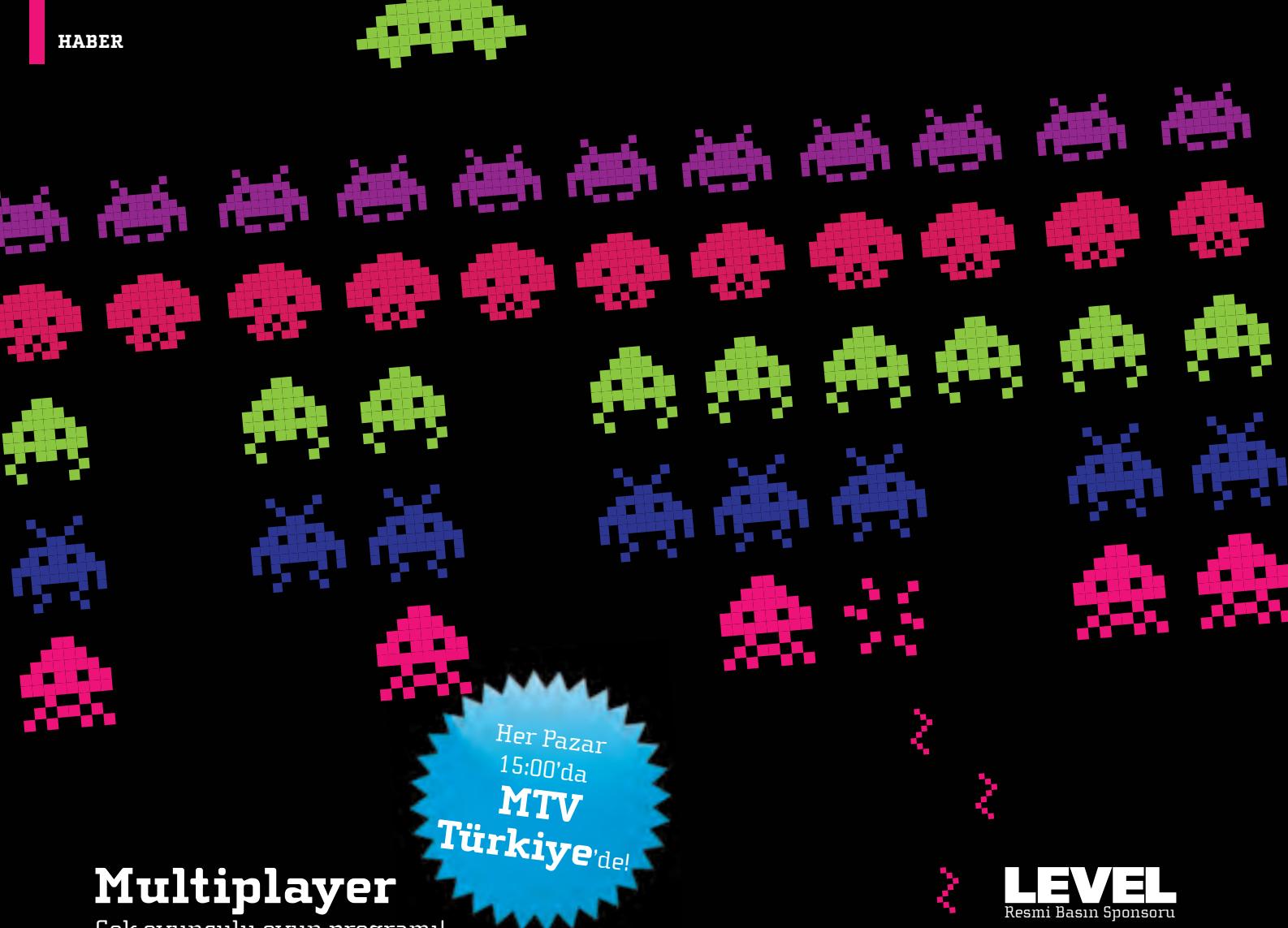
### Ayın Galibi

#### VALENTINO ŞEFFİ

10 PÜAN

Dedim ama arkadaşım! Bu dünyada bir ben, bir de Valentino Rossi! O'na bu puanlar için para veriyorlar, orası ayrı.

İşte korktuğum an, işte Emre ve işte Emre'nin oyun yetenekleri. Önde ciddi bir rakip var, ben varım ve bu da onu tedirgin ediyor. Ne olacak şimdidi? Müphemmel bir performans sergilemeli... Ama olmuyor ve 2:23.23, 2:02.32 ve 2:39.11 gibi dereceler yaparak zaferim ve 10 puanım ile baş başa bırakıyor.



Her Pazar  
15:00'da  
**MTV**  
**Türkiye**'de!

## Multiplayer

Çok oyunculu oyun programı!

**Ö**zlemiştin değil mi? Sen de itiraf et! Beni değil yahu. Televizyonda bir oyun programı görmeyi. Evet, evet ben de özlemiştim. Zaten tam da bu yüzden geçtiğimiz ay çok acayıp bir heyecanla ve bir de LEVEL'in basın sponsorluğıyla MTV Türkiye ekranlarında mis gibi bir oyun programına başladık. Her Pazar saat 15:00'da Merthan ile birlikte Multiplayer evinin kapılarını sana ve diğer tüm oyunculara açıyoruz. Komşu geldik sana anlayacağın. İstediğin zaman kapınızı çalıp içeri girebileceğin, beraber oyun oynayıp muhabbet edebileceğin, oynadığın oyunla ilgili anlatmak istediklerini anlatabileceğin bir komşu...

Hah napalım bu iki zibidiyi komşu olarak diye düşünüyorsan, Balkanların en güzel komşu kızı Müjde'yi gördüğünde fikrin kesin değişecektir. Wii oynamak için geliyor o genelde bize. Ya da gelen konuklarımızın fani olduğu için. Hakikaten ya, bir kere de bizim için gelsene Müjde ya! Neyse ne diyorduk? Hah, her hafta muhabbet e en son oyun haberleri ile başlıyoruz. En son çıkan oyunları oynayıp, yemekliyor, MMO dünyalarının içinde kayboluyoruz. En güzel trailer'ları izliyor, LEVEL editörleriyle oyunlarda kapışıyor. Artık istiyorsun değil mi evimize konuk olmak? Dur yetmediye biraz daha anlatayım.

### WEB SİTESİ

Pek şahane ama çok çitra bir internet sitemiz var. Program ile birlikte ve yine senin katılımla o da gelişiyor, büyüyor, güzelleşiyor. Oyun- dan çok oyuncu portalı olarak konumlandırdık kendilerini. İnsanlar birikimlerini birbirleriyle rahat bir şekilde paylaşın istiyoruz. DVOTurk, Allegall, Babun gibi web tarafında güzel arkadaşımız var. Daha da olsun istiyoruz. E tabii ki biz de arada hem program ile ilgili bilgileri hem haftalık içeriklerimizi hem de en son çıkan trailer'ları siteye aktarıyoruz. Hah programın eski bölümlerine de [www.multiplayer.com.tr](http://www.multiplayer.com.tr) üzerinden ulaşabilirsin.

Farkındayım, biraz fazla şanslı duruyoruz böyle bir evin içinde. PlayStation'lar, Wi'ler, kocaman LCD'ler, mis gibi laptoplar ve Müjde ile çevrili bir hayatımız, Terminatör kafası, orijinal Lightsaber ve daha bir sürü action figür ile bezeli bir salonumuz olabilir. Ama işte kışkanmadan, küfür etmeden bana önce bir dur. Diyorum ki sana "Gel abi, sen de gel!" Pazar günleri beraber oyun oynayalım, muhabbet edelim, yemek yiyeлим işte. Olmaz mı? Olur, olur; rahat ol sen yeter ki! Zaten biz sensiz ne yapalım ki o evin içinde.

LEVEL projenin en başından beri Multiplayer evinin içinde zaten. Hangi oyunları oynayacağımızı, en güzel trailer'ların hangileri olduğunu birlikte ▶





**Yeni Nesil Joystick**

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

FlingPC ürününü yakından tanıyın

# Bilgisayarınızı oyun konsoluna dönüştürün...

Bir oyun konsolundan beklediğiniz herşey ve daha fazlası FlingPC'de.

13 HD kalitesinde hediye oyun  
Accelerometer & Gyroscope  
Airmouse & Titreşim  
Bluetooth haberleşme  
PC oyun simülasyonu ve daha fazlası...

Üstelik  
Tamamen  
**Türkçe!!!**



Hareket Sensörü



Air Mouse



Sınırsız PC Oyunu



Ses



Bluetooth



Analog B Tuşu



Titreşim



LED Işıklar

## İLETİŞİM BİLGİLERİ:

İthalatçı Firma:

Maksa Elektronik: [www.maksa.com.tr](http://www.maksa.com.tr) - Tel: 0216 339 8800 Faks: 0216 339 9105

Yetkili Dağıtıcı Firma:

Başak Eğlence Oyunları: [www.basakeglenceoyunlari.com](http://www.basakeglenceoyunlari.com) - Tel: 0212 659 4861 Faks: 0212 659 9549



**Başak**  
Eğlence oyunları



► belirliyoruz. Gerçi Elif Mirror's Edge Speed Run'ında kapılara takılmasa, Fırat bana canlı yayında dört gol atmama çok daha güzel çalışacağız beraber. Ama neyse ki Şefik ve Tuna var.

Sen de farkındasınır aslında. Türkiye televizyonlarında bir oyun programı yapmak hala çok zor. "Sevgili okur "kalbini", "pek sevgili izleyici" ile başlayan cümlelere çevirmek için pek uğraşmak gerekiyor.

-Yapımcımız- Okan Oflaz ve Merthan, bunca sponsor Multiplayer evinde bir araya getirmişken, bunu

hepimizin bir şans olarak kullanması gerekiyor. Her şeyden önce kapımız ardına kadar açık. Dahil olun siz de programa. İstediklerinizi söyleyin, anlatın. Çok iyi bildiğiniz, hakkında kimsenin söylemeyeceği şelyere sahip olduğunuz, başında saatlerinizi geçirdiğiniz ya da onun yüzünden sevgilinizden ayrıldığınız oyunlar olabilir. Bunları senin kadar iyi anlatmamiza imkan yok. Gel söyle bize biz aktaralım veya sen gel anlat insanlara. Eleştişrin bizi istiyorum ama düzeltmemiz için. Senelerdir oyun oynuyorsun,

televizyonda oyun programı olsun istiyorsun. İşte bu yüzden bizden iyi sen görüyorsun eksiklerimizi, hatalarımızı. Bize "bidibidir" yap ki biz de hayalini yaşatalım televizyonda. Tam olarak istedigin gibi bir şey koyalım ortaya. Sonra oturalım bir çay içelim ya da kahve? Hah bir de bizim evde şeker bitmiş sen de var mıydı? ■**Burak Aydoğan**

***Not: Programın tekrarı her Sali, 20:00'da MTV Türkiye'de.***

## MULTIPLAYER'LAR



**Merthan**

Sorumluluk sahibi, ağır başlı. Evi çekip çeviren, ortalığı toplayan, yeri geldiğinde eve pil bile ta-kabilen, Burak'a göz açtırmayan obsesif insan.



**Burak**

Çalçene, dağınık, mimikli, hiperaktif, hafif göbekli Multiplayer, LEVEL temsilcisi. Koyun ekranın başına, saaterce sizi eğlendirsin.



**Müjde**

Ekrana Burak ve Merthan'dan sonra çiçek gibi açan komşu kızı. Hem de oyun da oynuyor üstüne. Daha ne olsun...



## MERTHAN'A SORDUK...

**L: LEVEL: Öncelikle n'aber?**

**M: Mertcan:** Koşturmaca içerisindeyiz. Keyfimiz yerinde.

**L: Türkiye'de pek benzeri görülmemiş bir oyun programı... Nasıl başlıdı her şey?**

**M:** Aslında böyle bir program yapma işi biraz da eşim sayesinde oldu. Eşim FPS oyunlarını sever onun için Cryostasis isimli oyunu almıştım. Neyse oyuna başladık sonra bir baktım ki oyuna başlayalı saatler olmuş ve ben hiç oynamamışım ama büyük bir zevkle oyunu izlemişim. Eskiden de abim deliller gibi Blood oynardı, ben de saatlerce izlerdim. Böylece ding!!! Ampul yandı. "Neden ekranlara günümüz oyunlarının muhteşem görselliğini taşıymıyor?" dedim ve Multiplayer programının formatını yazdım. Ortığım Okan Oflaz ile "Eh, hadi yapalım" dedik. Şirketimiz Medyavizyon da bizi çok destekledi. İlk görüşmemizi Fırat'la ile yaptık, sağ olsun tam destek verdi. Hatta Burak'ın programa dahil olması da Fırat'ın önermesi sayesinde gerçekleşti. Tüm sponsorlardan tutun, her minik ayrıntısına kadar Okan ile birlikte koştuk çabaladık; programı MTV Türkiye kanalında faal hale geçirirdik. Tabii ki her şey bitmedi. Şimdi artık hataları görmek ve daha iyisini yapmak içim koşturmaca içindeyiz.

**L: Burak'la anlaşabiliyor musunuz?**

**M:** Burak projenin ilk zamanları kadroya dahil oldu; o da çok çalıştı, beraber gayet uyumluyuz. İyi arkadaş olduk.

**L: "Böyle bir program Türkiye için çok gereklili ve önemli çünkü..."**

**M:** Artık yeni çıkan tüm oyunları internette araştırma yapmadan, zaman kaybetmeden ekranda görebileceksiniz. Tüm dünyada oyun endüstrisi inanılmaz yüksek rakamlarda bir pazarla sahip. Türkiye'de ise neredeyse yok gibi. Belki de biz Multiplayer ile tüm oyun camiasını bir araya getirip Türkiye'deki oyun endüstrisini hareketlendirebiliriz.

**L: Peki neden MTV?**

**M:** MTV; renk, doku ve anlayış olarak böyle bir program için çok uygun ve izleyici kitlesi tam bizim ulaşmak istediğimiz noktada.

**L: Programın setine bayıldı. Ne ara, nasıl hazırladınız o seti?**

**M:** Programım dramatik yapısı gereği iki arkadaşın ev hallerini yansıtmayı amaçladık. O yüzden sıcak sevimli bir ev atmosferi yarattığımızı düşünüyorum.

**L: Hemen hemen her hafta ünlü bir konuk oluyor evinizde. Oyun dünyasından karakterleri ağırlama imkanınız olsaydı kimleri açılmak isterdiniz?**

**M:** Sayılır mı bilmiyorum ama Baldur's Gate oynarken "Drizzt Do'urden" ile oyun içerisinde karşılaşmıştım. Dark Elf'tir; kendisi aynı zamanda kurgu roman yazar Salvatore'un yarattığı bir kahraman.

**L: LEVEL'i ne kadar çok seviyorsun(uz)?**

**M:** Ya ya ya, şa şa şa LEVEL, LEVEL çok yaşa!!!

**L: Oyun dünyasını ekrana taşıma ile ilgili yeni projeler var mı?**

**M:** Var var; iki adet bomba projemiz var. Multiplayer'ı bir rayına oturtalım; sonrasında durmadan devam. Hatta bakarsınız "gaming" kanalı bile açabiliz.

**L: Son olarak, LEVEL'dan kime, hangi oyunlarda meydan okuyorsun? Biz de ona göre gardımızı alalım.**

**M:** Wii Sports Resort Golf'te çok iddialıyım. Onun dışına sizinle aynı takımda olmayı tercih ederim.





## Açık Arazi

**Need for Speed World** ile online yarış heyecanı

**S**u an arabamı alıp sokaklarda dolanabilirim, trafiği takılabilirim ve yollarda abuk subuk hareket yapan diğer sürücülere kızıp kendi kendime söylenebilirim. Tüm bunları yaptıktan sonra da evin çevresinde park yeri bulmak için 72 kez dolanabilirim.

Sadece bir çift tıklamaya bakar oysaki NFS World'e giriş yapmak. Hız sınırı olmadan asfaltı yekmek, trafiği kendi keyfime göre şekillendirmek, beni sınırlı eden sürücülerini yolun dışına itmek ve finalinde aracımı "Safehouse'a bırakmak, hep benim elimde..

Birçok pisti birbirine bağlayan, devasa bir dünyada araba kullanma keyfini şu an kapalı beta aşamasında olan NFS World bize

yaşatmaya hazırlanıyor. Aracınızı seçmek, özgürce dolaşmak, yarışlara katılmak, kazandığınız paralarla aracınızı dilediğiniz gibi modifiye edebilmek... Hepsi bu oyundur. "Eğer hayal edebiliyorsan, bunu NFS World'de yaparsın" diyor yapımcılar ve oyundaki hiçbir aracın birbirinin kopyası olmaması için de yoğun bir çaba sarf ediyor, ekledikleri parça çeşitliğiyle.

Şu an sadece PC'lerde olan oyunun konsollarda da olmasını dilerim aslında zira yarış oyuncuları konsolda bir farklı keyif veriyor. Eğer siz de oyunun beta'sında yer almak istiyorsanz [www.needforspeed.com](http://www.needforspeed.com) adresinden beta için başvurabilirsiniz. ■ **Tuna Şentuna**





## Yetişkinler için Yüzük Kardeşliği

Warner Bros. Games, **LoTR: War in the North** ile herkesi ciddiyete davet ediyor

**B**aldur's Gate'in konsol versiyonundan sorumlu olan, daha sonra Champions of Norrath ile ismini duyuran Snowblind Studios, Warner Bros. tarafından yeni bir göreve çağırıldı. Artık kimsenin pek umursamadığı The Lord of the Rings'i yeniden hayata geçirmek için atılan bir adım, War in the North'un yapımı için çağrılmıştı yetenekli oyun yapıcısı.

Basitçe bir aksiyon / RPG olması planlanıyor War in the North'un ve önemle vurgulanın ilk özelliği de yetişkinlere yönelik hazırlanmaktadır. Yani oyunda kan, vahşet, bağırsak, dalak, ne ararsanız görülecek.

Açıklanan bir diğer dikkat çekici özellik, karakterimizi tamamıyla kendimizin yaratabileceğimiz. Aragorn'u, Gandalf'ı seçmek zorunda değiliz; adını kendi belirleyeceğimiz bir karakter oluşturacak ve serüvene onunla devam edeceğiz. İyi veya kötü tarafın birini seçebileceğimizi sanırsanız, bu konuda üzüleceksiniz zira sadece iyilerin tarafında olabileceğiz. Elf, Dwarf veya Human ırklarından birini seçerek ve karakterimizi bu ırkların özelliklerile donatacağız.

Oyun hakkında daha fazla bilgi yakında web sitesinde, [www.warinthenorth.com](http://www.warinthenorth.com)'da yayımlanacaktır; siteyi takip edin.

■ Tuna Şentuna

## Son Dakika!

- Dragon Age: Origins - Awakening'in kutusundan çıkan bir kağıtta, 2011'in Şubat ayı, hatta Şubat'ın ikisi kırmızı sayılarla yazılmış olarak bulundu. Tahminimiz bu tarihte Dragon Age 2'yi göreceğimiz yönünde.
- Alan Wake'in televizyon dizisi şeklinde bir yapısı olacağınız zaten biliyorsunuz. Bilmediğiniz şey, oyun çıktıktan sonra yeni bölümlerinin hemen ardından piyasaya çıkacak olması.
- Gears of War 3'ün Nisan 2011'de piyasada olacağı söyleniyor. Sony'nin Killzone 3'ü de bu sıralar piyasaya çıkacakmış söylenenlere göre. Onlar savaşadurken, bize de oynamak düşecek.
- Japonya'da Ocak ayında piyasaya çıkan ve Famitsu'dan 40 üzerinden 37 puan alarak büyük bir başarıya imza atan Kingdom Hearts: Birth By Sleep PSP için bu yaz piyasada olacak. Oyun Kingdom Hearts'ın PS2 versiyonunun öncesini konu alacak ve altı kişiye kadar multiplayer desteği sunacak.
- Eğer Heavy Rain'de kilitlenme problemleriyle karşılaşıyorsanız, PS3'ünüze camdan atmayın. Sorun oyunda ve Sony oyuna bir yama hazırlanmaktadır.
- Crystal Dynamics, yeni Tomb Raider oyununda "motion" kontrollerinin olabileceğini belirtti. Hatta bu yaz piyasada olması beklenen oyununda bile bu destek olabilir.
- Geçtiğimiz ay, LCD TV seçiminde 40" mi, 46" mi diye bir türlü karar veremeyen Fırat'tan gelen bir telefon konuşması şu şekilde geçmiştir: "40 mi, 46 mi?" Benden gelen cevap: 46. Buna gelen cevap: Tamam. Ve telefon kapanır...
- GTA: Episodes from Liberty City'nin PC ve PS3 versiyonları normal şartlar altında bu ay çıkmış olmalıydı ama 16 Nisan'a kadar beklememiz gerektiği açıklandı.
- SEGA, Aliens Vs. Predator, Bayonetta ve Alpha Protocol'ü devam eden serileri dönüştürecekini açıkladı. Bayonetta tamam da diğerleri olmasa mıydı acaba...
- EA'nın Star Wars: The Old Republic'e çok fazla para harcamakta olduğu ve ancak 2 milyon üyeyle ulaşılığında giderleri çartabileceği açıklandı.
- Microsoft Xbox 360 sisteminde indirimde gidiyor. Yaz aylarında, daha da büyük olasılıkla Haziran ayında E3 fuarında, Xbox 360'ın 149\$'a düşeceğini haberinin verilmesi bekleniyor. Daha büyük bir söyletiye göre de yeni, daha ince bir Xbox 360'ın hazırlanmakta olduğu ve bu sistemin de 199\$'dan satışa sunulacak olması. Kim bilir, belki de 3K sorundan yoksun, ince, hafif bir Xbox 360'ımız oluyordur...



## Kratos'u kim oynamalı?

**God of War III'ü** oynadıktan sonra aklımıza tek bir şey geldi: Bu oyunun filmi olmalı!

**3** 00'ü salyalarımız akarak izledik de ne yaptıktı, sorarım size. Belki şu sıralar Clash of the Titans'ı da izlemişsinizdir. Peki bu iki filmi birbirine karıştırıksak, ortasına da Kratos'u atsak, sizce fena olmaz mıydı? Bence inanılmaz olurdu.

Sahsi fikrim bu filmi Frank Miller'in yönetmesi yönünde. Ya da 300 ve yahut Sin City'nin görsellliğini taşımalı; sıradan Hollywood filmi olmamalı.

Bu sorunları aşarsak eğer, Kratos'u kimin canlandıracığı sorusu gündeme geliyor. En güzeli tüm işi Square Enix'in CG sanatçılara yıkıp gitmek ama "live action" bir film olması da fena olmaz tabii. Doğal haliyle kel olan Bruce Willis, bu role çok

yakışacaktır fakat adam yaşalandı artık; o kadar aksiyonu kaldırıram gibi geliyor. Titan'larla falan dövüşecek; zor iş...

Prison Break'ten tanıdığımız Dominic Purcell de bu işe uygun sayılır fakat bakışları biraz "melul" kalıyor Kratos için. Gamer'daki performansıyla Gerard Butler'ın da bu role iyi gidebileceğini düşünüyoruz fakat asıl favorimiz, yine kel haliyle Vin Diesel. Hem vücut yapısı uygun, hem ruh hali. "Rage of Gods"ı aktive ettiğinde neye dönüşeceğini şimdiden hayal edebiliyorum ben. Elif de hayal edebildiğini söyledi ve sonra uzaklara daldı. Alo, Elif! Elif! Yok; o artık Kratos'la seyahat ediyor... ■ Tuna Şentuna

# GDC 10



## Power Gig: Rise Of The Six Strings

Müziğin sonsuz evrenine bir adım daha yaklaşın!



çimizdeki o iflah olmaz "Rock Star" canavarını ortaya çıkarılan Guitar Hero ve Rock Band serileriyle geberesiye eğlendik bu güne kadar. Eğlendik eğlenmesine ama olayı bir sonraki aşamaya taşımınan vakti geldi de geçiyor bile. Yavaştan beş tuşlu gitarlarınızın pabuçlarını dama atmaya başlayabilirsiniz artık; çünkü bundan sonra gerçek bir gitarla sahne alacaksınız. GDC 2010'da görücüye çıkan ve öümüzdeki Sonbahar'da piyasada olması planlanan Power Gig: Rise of the Six Strings'in bu yeni oyunağının gerçek bir gitardan hiçbir farkı yok. Aslında gitar çalmayı hiç denememiş olanlar için bu görünübüraz korkutucu olabilir ama merak etmeyein; çünkü Power Gig'in hedef kitlesini müzisyenler değil, oyuncular oluşturuyor.

Olayın oyun tarafıyla ilgili bilgiler ise henüz sig 아마 sonucun epey eğlenceli olacağı çok belli. Yine yukarıdan aşağıya doğru akan notaları yakalamaya çalışacağız ama bu sefer işler biraz daha karışık ve bir o kadar da eğlenceli olacak. İşin ilginç yanı, gitarla bir nebze de olsa haşır neşir olabilmiş insanlar için akor basabilme imkanı bile olacak. Eh, profesyonel gitaristlerin bu oyunla ne harikalar yaratabileceklerini de varın siz düşünün artık. Oyunun şarkı listesinde yer alacak şarkılarla örnek olarak şu an için sadece Jet'ten "She's a Genius" ve Three Doors Down'dan "Kryptonite" gösteriliyor. Önümüzdeki E3 fuarında ise şarkılının tamamını ve bununla birlikte Power Gig'in yeni davul setini tanıma fırsatı bulacağız.

## Limbo

Siyah - beyaz bir serüven...

**D**üşünün ki sadece bir gölgeden ibaretsiniz. Canlılığınıza sadece birer spot lambası gibi parlayan gözleriniz temsil ediyor. Üstelik etrafınızdaki dünya da karantikten nasibini almış ve bu da yetmezmiş gibi kız kardeşinizi kaybettiniz ve nerede olduğunu bilmiyorsunuz. O eski platform oyunlarının keyfini artık bulamamaktan şikayetçi olan kesimin içindeyseñiz, şimdije kadar Braid'le çöktan tanışmışsınızdır. Artık Braid'in de kurcalayacak bir şeyi kalmadıysa Limbo'yla tanışmanızın vakti gelmiş demektir.

GDC 2010'a bir demoyle katılan Limbo, dikkatleri bir anda üzerine çekmeyi başardı. Üstelik yine bu konferans bünyesinde gerçekleştirilen Independent Game Festival'in teknik ve görsel sanat dallarından iki

ayrı ödülü layık görüldü. Geçtiğimiz yıl oldukça büyük bir başarı yakalayan Braid gibi Limbo da bir platform oyunu olacak ama kesinlikle sıradan bir platform oyunu olmayacağı.

Gözlerini gri - siyah karışımı bir dünyada açan ve kız kardeşini aramak için yollara düşen küçük bir çocuğun hikayesi olacak Limbo. Hemen altın çizeyim, Limbo'dan sakin sevimli bir dünya ve neşeli karakterler bekleyenin; çünkü zaman zaman vahşi denebilecek görüntülerle bile karşılaşabileceksiniz. Olayın geri kalan ise bu tuhaf dünyadaki eğlenceli ve muhtemelen saç baş yolduracak zorlukta bulmacaları çözmekten ibaret olacak. Anlayacağınız, Braid'den sonra muhteşem bir platform oyunu daha bizi bekliyor!



# Playstation Move

PlayStation için "hareket" vakti geldi!

**O**nunla ilk olarak E3 2009'da karşılaştık. Cismi belliymi ama ismi belli değildi. Bir zaman sonra ortalıkta bu yeni teknolojiye "Motion Controller" denemeği yönünde söyletiler dolaşmaya başladı ama en sonunda isim de cisim de net olarak ortaya çıktı. Bundan sonra bu icada "PlayStation Move" diyeceğiz. Sony, GDC 2010'a PS Move'un neredeyse bütün detaylarını taşıdı; paket içerisinde yer alacak parçalardan PS Move destekli oyunları tasarlayacak olan oyun firmalarına kadar...

PS Move paketi, PS Eye, Move Controller, Move Subcontroller ve henüz ismi açıklanmayan bir oyun- dan ibaret olacak. PS Eye'ı televizyonumuzun üzerine -PC kamerası misali- yerleştireceğiz ve bu sayede kontrol aparatlarıyla yapacağımız hareketler sistem tarafından algılanabilecek. Move Controller, sağ elimizle kullanacağımız ana kontrol aparatımız olacak. Move Subcontroller ise üzerindeki Stick ve diğer yardımcı tuşlarla Move Controller'i destekleyecek.

Sony, GDC 2010'un beş günlük süresi boyunca PS Move destekli bir ordu

oyunla sahneye çıktı. Bunların içerisinde en dikkat çekici olanı ise şüphesiz ki SOCOM 4: US Navy Seals oldu. SOCOM 4, kısa bir demoya görücüyemasına rağmen PS Move'un neredeyse bütün marifetlerini sergileyerek bu yeni teknolojinin FPS kulvarına getireceği nimetleri gözler önüne serdi. Hareket serbestliği bir yana dursun, her iki kontrol aparatında yer alan tetikler sayesinde konsolda FPS oynamak artık işkence olmaktan çıkacak gibi görünüyor.



## Deus Ex: Human Revolution

Rönesans'ın gelecekteki yüzü...

**Z**000 yılında piyasaya ilk çıkışını yapan ve klasik RPG anlayışını kendine göre yorumlayarak epey dikkat çeken Deus Ex, serinin ikinci oyunu olan Deus Ex: Invisible War'dan sonra uzun süreli bir sessizliğe bürünmüştü. Son zamanlarda çıkan söyletilerle üçüncü bir oyunun yolda olduğunu müjdelyiyordu ama bu konuda herhangi bir netlik yoktu; ta ki GDC 2010 kapımıza dayanana kadar... Deus Ex: Human Revolution, GDC 2010'a müthiş bir fragmanla katıldı. Projenin sanat yönetmeni Jonathan Jaques Belletete ise RPG kulvarının bu yeni adayı hakkında önemli açıklamalar da bulundu.

Hikayemiz, ilk oyunun 25 yıl öncesine dönerek interesan bir gelecek senaryosu çiziyor. Bahsi geçen dönemde insanoğlu, 1400'lü yıllara damgasını vuran Rönesans'a benzer bir dönemi yaşıyor. "Cyber

Renaissance" adındaki bu dönemde geçen hikayenin merkezindeki isimse Adam Jansen. Fragman'da Adam Jansen'in Icarus efsanesini kabaca hatırlatan bir rüya- dan ulyanmasına şahit oluyoruz. Jegues Belletete de tam bu noktaya parmak basıyor ve oyunun hikayesinde esin kaynağı olarak Rönesans ve Icarus temalarını göz önünde bulundurduğunu söylüyor.

Deus Ex: Human Revolution, FPS tarzıyla oynayacağımız ama ağırlıklı olarak RPG öğelerini barındıran bir oyun olacak. Eidos Montreal, şimdilik oyunun sadece sanatsal yönünü vurgulamakla yetinir ve Square Enix'le beraber çalışıklarının altını özellikle çiziyor. Üzerinde durulan diğer bir ayrıntı ise oyuncun her zervesinin üzerinde titizlikle durulduğu ve Deus Ex: Human Revolution'ın kusursuz bir oyun olması için çalışıldığı yolunda. Eh, interesan bir konu, güvenilir bir temel ve sağlam bir kadro var işin içinde.



## Lara Croft and The Guardian of Light

Lara Croft'a talip çıktı!

**L**ara Croft deyice aklınıza hemen Tomb Raider geliyor olmalı. Ancak dikkat ettiğiniz başlığın içerisinde Tomb Raider namına hiçbir şey yok. Crystal Dynamics, Lara Croft'u Tomb Raider etiketinden bir süreliğine ayırarak seriyi yepyeni bir oyunla süslemek istemiş ve ortaya bu oyun çıkmış. Değişen tek şey oyunun ismi de değil üstelik. Lara'yi bu defa izometrik bir kamera açısıyla kontrol edeceğiz. Daha da fazlası, yanına bir de Maya yerlisini (Totec) koyacağız. Bu bitirim ikili, Xoxolt adındaki bir iblisle yoğun bir

mücadeleye girecek ve biz de oyunun co-op temeli üzerinden olaya dahil olacağız.

GDC 2010'la birlikte ortaya çıkan ekran görüntülerinden anlaşıldığı kadariyla LC&GoL oldukça eğlenceli bir oyun olacak. Oyunda yer alacak bulmacaları çözmek için partnerimizle sürekli beraber hareket etmek zorunda kalacağız. Bazı zamanlarda Lara'nın, bazı zamanlarda Totec'in yetenekleri ön plana çıkacak. Sadece internet üzerinden indirerek edinebileceğimiz LC&GoL'in önumüzdeki yazılarında piyasada olacağı söyleniyor.



### GDC 2010'dan Kısa Kısa...

- Electronic Arts'tan John Schappert, GDC 2010 kapsamında düzenlenen bir panel esnasında Activision ve Infinity Ward arasında geçen husumeti bir "hayal kırıklığı" olarak nitelendirdi.
- Final Fight'ı özleyenlere müjde! Oyunun HD teknolojisiyle desteklenen "remake" versiyonunu yakın bir zamanda Xbox Live ve PSN üzerinden edinebileceksiniz.
- Mass Effect 2'nin ilk DLC'si Nisan ayı içerisinde geliyor! Bu pakette mürettebatımıza Kasumi adında yeni bir karakter ekleyeceğiz ve bu karakterin hikayesini oynayacağz.
- Tony Hawk'ın kaykay meraklıları için önemli bir haberi var. Tony Hawk's Pro Skater 2, yakın bir zamanda iPhone için piyasada olacak.
- Bir haber de dağcılık sporuna merak saranlar için gelsin. Hard Grip, hayatını riske atmadan dağcılık isteyenler için Wii, PS3 ve Xbox 360 platformları için geliştiriliyor.
- Gren Day: Rock Band, ilk sahnesini GDC 2010'da aldı. Hazırlanan özel bir sunumla oyundaki 6 şarkının performansı, meraklı kulaklara ve gözlere hitap etti.



**"Oyunun Merkezinde..."**



PS-2001A



PS-2001T-BD



PS-2008-BD



PS-3003-BD



NS-2121-BD



PS-3001-BD



PS-2003-BD



W-400-BD



W-600-BD



PS-3010-BD



FT-093-BD



FT-095-BD



PS-3009-BD



## LEVEL, Kapaklarıyla Dünyayı Fethetmeye Devam Ediyor

**Fallout: New Vegas** kapağımızı Bethesda duyurdu, farklı ülkelerden oyuncuların yorumları

**S**ıbat ayındaki Crysis 2 kapağı, Crytek ve Electronic Arts tarafından tüm dünyaya tanıtılan LEVEL, Mart ayında da Bethesda Softworks tarafından dünya basınına duyuruldu. Fallout serisinin dağıtımciği Bethesda Softworks, Mart ayının başında resmi blog sayfasında, Fallout: New Vegas'in özel olarak kapağa taşındığı dergileri tanıtın-

bir makale yayınladı. Makalede LEVEL ile birlikte beş dergi yer alırken, ön plana taşınan kapaksa bizim kapağımız oldu. Blog ziyaretçilerinin yaptığı yorumlara bakıldığında da LEVEL kapağının beğenile karşılandığı görülmüyor. Bethesda Softworks'un blog sayfasına [www.bethblog.com](http://www.bethblog.com) adresinden ulaşabilirsiniz. ■ **Şefik Akkoç**

## “Doktorlar”ımız POWER FM’de!

**Cenk & Erdem** her gün aramızda!

**i**çinde Cenk & Erdem geçen tek radyo programı POWER FM'de başladı. Hedef, radyo programlarının en absürdünü yapmak ve bunu içine sindirebilmek. Popüler şarkıların manipüler versiyonları, maratonize seyirci katılımı, Cenkerdem model aksiyon, macera ve romantizm bu programda! Hafta içi her gün, 18.00 - 20.00 arasında POWER FM'den kulağınıza ayırmayın. ■ **Elif Akça**



## Yarış Oyunlarında Bambaşka Bir Tat

**Speedlink**'in PC, PS2, PS3 uyumlu ve titreşimli direksiyonu Türkiye'de

**Y**arış oyunlarını daha eğlenceli ve heyecanlı bir hale getirecek olan Speedlink'in Carbon GT yarış direksiyonu, Aral İthalat güvencesiyle Türkiye piyasasına girdi. Ayrıntılı bilgi için: [www.aral.com.tr](http://www.aral.com.tr) ■ **Elif Akça**



## TOYS 2010

İstanbul Üniversitesi, Bilgisayar Mühendisliği Bölümü tarafından düzenlenen "Türkiye'deki Oyun Sektörü Seminerleri" LEVEL'in basın sponsorluğunda LEVEL'a doydu

1

0 Mart'ta Avcılar Kampüsü'nde gerçekleşen TOYS'da Türkiye'deki oyun sektörü hakkında konuşulabilecek her konu derinlemesine tartışıldı. Konuşmacılar arasında ben ve Şefik'in dışında "İstanbul Kiyamet Vakti" ve "I Can Football" isimleriyle tüm Türk oyuncuların yakından takip ettiği Mevlüt Dinç, AROG filminin animasyonlarına imza atan Erdem Taylan, ilk üç boyutlu flash sanal

dünyayı geliştiren Yogurt Teknoloji'den Melih Bahadır Varol ve Serhat Bekdemir yer aldı. Sunumlar arasında bol bol LEVEL okundu.

Sunumumuzun, söyleşi tadında geçtiği; oyuncuların güzel sorularıyla mutlu olduğumuz, konuşmamızın sonunda yapılan çekilişle LEVEL aboneliği hediye ettiğimiz bu organizasyonun gelecek yıldı ayağını heyecanla bekliyoruz. ■ **Elif Akça**



## 5\$ Değerinde Runes Of Magic Kodu

LEVEL'dan **Runes of Magic** tutkunlarına büyük hediye!



ubat ayında "2009'un En İyi Çıkış Yapan MMO'su" ödülünden layık gördüğümüz Runes of Magic'te 400 elmasa ne dersiniz? 5\$ değerindeki 400 elmasınıza kavuşmak için her ay sizlere ücretsiz sunduğumuz Online Oyun Dergisi'nin 3. sayfasındaki kodlarınızı kullanmanız gerekiyor. Kodlarınızı nasıl kullanacağınızda dair gerekli tüm bilgileri yine Online Oyun Dergisi'nin 9. sayfasındaki mini rehberimizde bulabilirsiniz. ■ **Elif Akça**



## Sonisphere

Bu festivali kaçırın, gözü açık gider!

“Metal” ve “rock” denilince aklınıza hangi gruplar geliyor? Biraz düşünün bakalım. Düşündünüz mü? Metallica? Alice in Chains, Megadeth, Manowar? Liste uzayıp gidiyor değil mi? Slayer, Anthrax, Rammstein... Düşünün ki bu aklınızda listelenen dünya devi gruplar ve daha fazla tek bir festivalde buluşuyor. “Buluşur; Türkiye dışında her yerde buluşur” dediğinizi duyar gibiyim zira maalesef bu gruptan sadece bir tanesinin bile Türkiye’ye konser vermeye geliyor olması bizim için mucizeye yakın bir durum. (Zaten bu kadar fazla sayıda büyük grubun aynı sahneyi paylaşması da bir mucize.) İşte böyle büyük organizasyonlara pek alışık olmadığımız için ben de sizin gibi düşünüyordum; taa kiii Sonisphere ismi İstanbul ile anılmaya başlayana kadar... Geçen yıl Hollanda, Almanya, İspanya, İsveç, Finlandiya ve İngiltere’de gerçekleşen, dünyanın en büyük festivallerinden biri olan Sonisphere, bu yıl İstanbul’da da uğruyor. Organizatörlüğünü Purple Concerts’ın üstlendiği bu hayallerimizi zorlayan festival, 25 - 26 - 27 Haziran tarihlerinde İnönü Stadı’nda düzenlenecek. Yabancı gruplara ek olarak Türk rock ve metal müziğinin öncü gruplarının da yer alacağı bu festivali kaçırın; hemen biletinizi alın, biletix.com’dan alın. Biletler erkenden tükenirse bu işin tefafisi zor olur. ■ Elif Akça

### Kesinleşen Grup Listesi

Metallica  
Rammstein  
Heaven & Hell (Ronnie James Dio,  
Tony Iommi, Geezer Butler ve  
Vinnie Appice)  
Manowar  
Slayer  
Megadeth

Anthrax  
Alice in Chains  
Stone Sour  
Mastodon  
Hayko Cepkin  
Manga  
FOMA  
Blacktooth





## SUCON 2010

Bir **SUCON** daha **LEVEL**'ın basın sponsorluğunda geldi, geçti

**6**

- 7 Mart tarihlerinde Karaköy'deki Sabancı Üniversitesi binasında bolca rol yapma oyunu oynandı. Yetmezmiş gibi saatler boyunca muhabbet edildi ve kesintisiz bir şekilde eğlendi. Katılımcı ve ziyaretçilerimle dağıtmak üzere beraberimde getirdiğim LEVEL dergilerini ve standımı hazırlarken bir anda -Kare'de bizleri yazılarıyla mutlu eden- Kaan Kural'ı gördüm yanı başında. Bizi tam anlayımlı gafil avlayan Kaan aslında eski bir FRP'ci. Etkinlik alanında oynanan oyunları bir miktar izledikten sonra benim masama geldi. Oynattığım oyunu uzun saatler boyunca izledi. Sonrasında da bolca muhabbet etti. Her yıl olduğu gibi bu yıl da iki gün Dragonlance (Ejderha Mızrağı) oyunları oynattım. Acemisiyle, profesyoneliyle hem güldük, hem de eğlendik.

Oyunlara kayıt yaptırdığı halde gelmeyen insanlar ilk başta birazlık zorluk yaştı da kayıt yaptırmadan etkinlik alanına gelen insanlar sayesinde hiçbir masa boş kalmadı. Aksine; etrafı insan kaynıyordu. Gün başına ortalama yüz kişinin katıldığı bir organizasyondu SUCON. Bu yıl üçüncüsü düzenlendiği için neredeyse her şey eksiksiz bir şekilde işlendi. Karaköy'deki binada bizi kulüp başkanı Çağlar Kalaycıoğlu karşıladı. Yemeğinden, kahvesine kadar gerekenleri bir şekilde sağladılar biz oyun yöneticileri ve oyunculara. Ayrıca geçtiğimiz senelerde kulüplerine

özel olarak tasarladıkları onluk zarları bu sene tasarımda tavan yaparak, herkesin ilgisini üzerine çekmeyi başardı. Hatta öyle ki Çağlar neredeyse zarsız kalyordu. (Bende de iki tane var. Hep Şefik yüzünden!) Unutmadan; bir de SUCON 2010'a özel t-shirt'ler vardı ki peynir ekmek misali tüketildi. İki gün süren etkinlik gün başına 13 oyunla toplamda 26 oyuna ev sahipliği yaptı. Pek tabii ki hepsi bu kadar değil. Etkinliğin bir ayağı da Taksim Thales Room isimli barda gerçekleşti. Convention'ların vazgeçilmezi olan LARP'larımız bir anda mekanın her yerini kapladı. Cumartesi günü "Supernatural" ve Pazar günü de "Vertigo Fae Noir" isimli LARP'lar vuku buldu. Her iki oyun da hem izleyiciler, hem de oyuncular tarafından çok beğenildi. Cumartesi günü yapılan Supernatural LARP'ı çok sevgili Ertünç Ertav tarafından yazıldı ve kendisi bizzat oyununu yönetti. Oyunu özetleyecek olursak; Bir kasaba barının etrafının yüzlerce iblis tarafından çevrilmesi ile başlayan hikayemiz, cadilar, vampirler, avcılar, melekler ve iblislerin mücadeleşine dönüştü ve sonunda mücadeleyi baş melek Michael'in geçici bedenine girip ortaklı darmaduman etmesini sağlayan melek tarafı kazandı.

Vertigo Fae Noir isimli LARP ise deneyimli LARP GM'i Melih Yılmaz (Melüül) tarafından yazıldı ve yönetildi. Çok farklı güçlere, kıyafetlere ve makyajlara sahip olan oyuncularımız geçmişte olan kritik bir olayı engellemek için zaman yolculuğu yaptılar ve bir bara geldiler. Özellikle kıyafet ve makyajların damgasını vurduğu bu oyun da oynayanlara heyecan ve eğlence dolu vakitler yaşıttı.

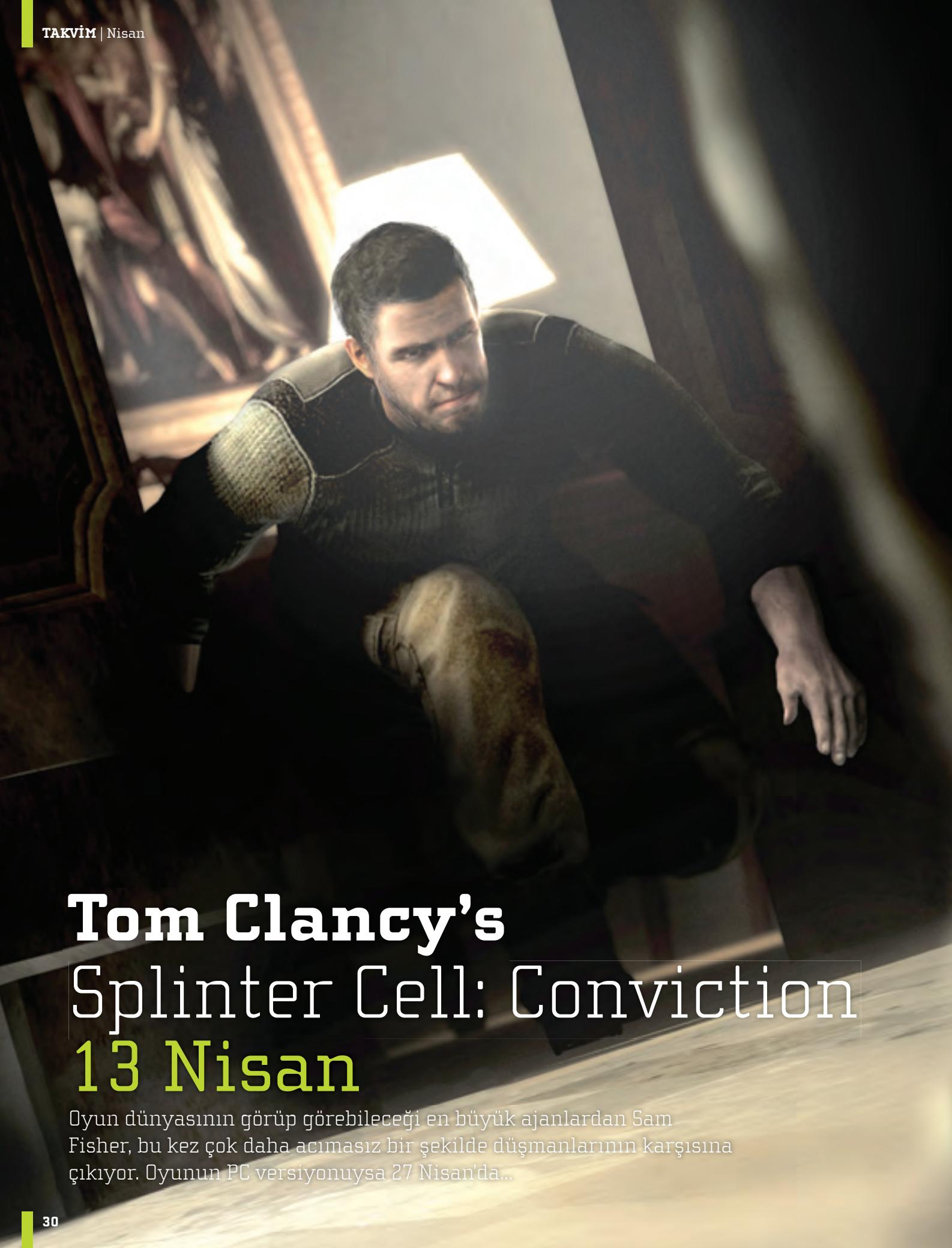
Masaüstü oyunların da LARP'lardan aşağı kalır tarafı yoktu. Toplaşmamızın ana teması olan Supernatural dizisi hakkında iki gün de oyun açıldı. Bunun dışında Mass Effect, Final Fight, Fallout ve Half-Life gibi tanık bilgisayar oyunu evrenlerinde



geçen oyunlarımız da vardı. Genel olarak açılan oyunların kalitesinin epeyce yüksek olduğunu söyleyebilirim.

Aramızda birçok yeni oyuncu görmek bizi çok sevindirdi. Özellikle bilgisayarındaki rol yapma oyunlarından masaüstüne geçiş yapmış olan arkadaşlarımızın oyunlarından memnun kalmış olmaları beni ve organizasyona katılan benim gibi dinozorları çok mutlu etti. İki günün sonunda yorgunluktan tükenmiştık. Nitekim etrafımızdaki insanların organizasyonda emeği geçenlere etkileri ufkı teşekkürler, hepsinin yorgunluklarını ortadan kaldırırmaya yetti sanıyorum. FRP'nin ve FRP'cinin dostu LEVEL bir kez daha bir convention'daydı. Organizasyon yayınında ve yapımında emeği geçen her bir SUCON karakterine teşekkür ediyorum. Seneye yine aynı yerde buluşmak dileğimle... ■ **Ertuğrul Süngü**





# Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

## 13 Nisan

Oyun dünyasının görüp görebileceği en büyük ajanlardan Sam Fisher, bu kez çok daha acımasız bir şekilde düşmanlarının karşısına çıkıyor. Oyunun PC versiyonuysa 27 Nisan'da...

PZT.	SALI	ÇAR.	PER.	CUMA	CMT.	PZR.
29	30	31	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13		15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27		29	30	1	2
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2010 FIFA World Cup South Africa</li> <li>- Harvest Moon: Hero of Leaf Valley</li> <li>- Jumpgate Evolution</li> <li>- Super Street Fighter IV</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lips: I Love the 80s</li> <li>- Mount &amp; Blade: Warband</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Arthur and the Revenge of Maltazard</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dead to Rights: Retribution</li> <li>- GTA: Episodes from Liberty City</li> <li>- The Lord of the Rings: Aragorn's Quest</li> <li>- Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nier</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- The Whispered World</li> </ul>			



### 2010 FIFA World Cup South Africa

27 Nisan

Türk Milli Takımı'nın 2010 Dünya Kupası'na katılma şansı sizin elinizde! Konsollar için hazırlanan oyunda takımın başına geçin, bir rüyayı gerçeğe dönüştürün.



### Super Street Fighter IV

27 Nisan

Street Fighter serisi, ilk kez bir Türk'ü kadrosuna dahil etti ve bu durum bizi fazlaıyla heyecanlandırıyor. Hakan ile tanışmaya hazır mısınız?

# ROCKDA SEFIK İYATTA

SEFIK AKKOC

"ÖLÜ OYUNLAR  
GÖRÜYORUM"



### **ALIENS VS. PREDATOR**

Be...ben küçükken tuvalete gitmeye korkardım doktor. Evinizde çok uzun, 10'larda metre uzunlığında bir koridor vardı ve tu...tuvaleti koridorun ucuna koymuşlardı. Gece tuvaletim geldiği zaman gidemezdim doktor, çıkmazdım odamdan. Hep... Hep duvarlardan, tavandan ya- ratıklar gelecek sanırdım, gidemezdim. Annemle babam da bana inanmadı doktor ama bu oyunla onlara gerçeği kanıtladım!

### **CURLING 2010**

Buzda kayıp düştüm mü hic doktor? Ben çok düştüm, çok kırıldım. Bu yüzden kışın dışarı çıkmayı da sevmem hic. Sonra ya kayıp düşsem, bir yerimi kirarsam doktor. Sonra... Bir oyun çıktı doktor. Hem çok buzlu, hem de düşmeyeceğim bir oyun. Ama bu oyun çol saçmalı! Böyle... Taşlar var, yerden atıyorsun doktor, sonra da öünü süpürüyorsun. Taşlar birbirine çarpıyor, hep kaybediyorum. Oynamıyorum!

### **DEADLY PREMONITION**

FBI! Çabuk beni tedavi et doktor! Biktim artık bu koltuğa uzanıp her şeyimi sana anlatmaktan. Ne var biliyor musun? Bu hiçbir işe yaramıyor! Eğer bu durumu bir an önce çöz...eğer bu durumu bir an önce çözmezsen başın belaya girecek doktor! Zaten son gittigim davayı çözemeden görevden alındım... Beni bir kasabaya, tek başına bir cinayeti çözmeye gönderdiler ama... Hem bütün davaları da çözmek zorunda mıyım!

### **FRET NICE**

Müzik dinleyebilir miyim biraz? Yolda dinlemek istedim ama evde duyduklarından sonra biraz mola vermem gerekti. Böyle, koşup koşup ziplayınca müzik çalan bir kız gördüm... Önce bir rüyadaydım sandım ziplayınca müzik çalar ki? Hem neden koşar, zipler bir insan! Spor mu bu? Elinde... elinde de bir gitar vardı doktor ve sallayıp duruyordu onu! Sonra uyandım...

## ŞİKAYETLER

- Aliens vs. Predator
- Curling 2010
- Deadly Premonition
- Fret Nice

Not: Aylar oldu,  
hic iyileşme yok...

**Nerede  
sörf yapacağınızı  
bilmiyor musunuz?**



Teknoloji ve bilgisayar konusunda en doğru adres

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

**DB**  
Digital Business

# İlk Bakış

Bir yığıt çıktı meydane!

**P**iyasaya sürülmemesini beklediğimiz birçok önemli yapıvar ama bu aya damgasını vuran Super Street Fighter IV oldu. Spec Ops: The Line var, Lost Planet 2 var, Halo serisinin yeni oyunu Halo: Reach var ama hiçbir Hakan kadar ses getirmeyecek gibi. Street Fighter serisi, geçen ay büyük bir sürprize imza atarak bir Türk'ü, bir Türk pehlivanı olan Hakan, Nisan ayının sonuna doğru PlayStation 3 ve Xbox 360 platformları için piyasaya sürülecek olan oyuna ülkemizde kuvvetli bir rüzgar estirecek gibi.

turkuvaz rengi saçları, altın kemeri ve art görselinde yanında beliren yedi çocuğu ile herkesin dikkatini çeken Hakan, Nisan ayının sonuna doğru PlayStation 3 ve Xbox 360 platformları için piyasaya sürülecek olan oyuna ülkemizde kuvvetli bir rüzgar estirecek gibi.

Xbox 360 oyuncularıyla bir marka haline gelen Halo serisinin yeni oyununu sabırsızlıkla beklemekte. Bu yılın sonuna doğru piyasada olması beklenen oyunun seriene neler katacağınıza Ertekin'den öğreniyoruz. Bu ayın diğer önemli başlıklarıyla Elif'in Lost Planet 2 testi, Spec Ops: The Line, Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier, LEGO Harry Potter: Years 1-4 ve Mars.



36

## Spec Ops: The Line

En uzun serilerden biri olan Spec Ops, yıllardır süren sessizliğini yeni nesil üyesiyle bozmaya hazırlanıyor.



40

## Lost Planet 2

Mayıs ayı sonuna doğru piyasaya çıkacak olan Lost Planet 2'de, ilk oyunun 10 yıl sonrasında gelişen olaylara tanık olacağız.



44

## Super Street Fighter IV

Street Fighter IV'e göre 10 yeni karakterle gelen oyun, Hakan sayesinde ülkemizde oldukça popüler olacak gibi.

## Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonınızı düşürüyor, hangisi çıkarıyor...

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

# Halo: Reach

Microsoft'un bir marka haline getirdiği Halo, yıl sonuna doğru yeni üyesine kavuşacak.

38

**Yapım** Yager Development **Dağıtım** 2K Games **Tür** Aksiyon  
**Platform** PC, PS3, Xbox 360 **Çıkış Tarihi** 2011 **Web** www.specopstheline.com

## Spec Ops: The Line

Dubai'deki petrol bitince...

**B**urj Khalifa'nın, insan ayağı basabilecek en yüksek noktası 828 metredeki orası da çatısı oluyor. En yüksek katta bulunmak içinse bir teknisyen olmanız gerekiyor zira 621 metrede bulunan son katlar mekaniğe ayrılmış. Binanın toplam maliyeti 1.5 milyar dolar'ın üzerinde.

Toplamda 20 milyar dolara mal olan, içerisinde dünyanın en uzun binası Burj Khalifa'yı da barındıran "Downtown Dubai"nin yerle bir olmasını müsaade edilmemeli belki ama olsa olmuş bir kere; Yager Development şehri modellemiştir ve ardından bomba yağmuruna tutmuş. Dubai ve içerisindeki envaşet gökdelen, artık birer yıkıntıdan oluşuyor ve bölgeyi de insanlar değil, kum firtınaları yönetiyor.

### Sıkı bir aksiyon oyunu olmayı hedefleyen Spec Ops: The Line, dengeli oynamasıyla da dikkat çekiyor

Ana karakterimiz, Captain Martin Walker, Dubai'ye bir amaç uğruna gelmiş bir Delta Gücü askeri. Kum firtınalarını o da sevmiyor ama bundan daha çok nefret ettiği bir şey var ki o da kumların arasında onu yere indirmek için son hız ilerleyen kurşunlar.

Yüzbaşı Walker, neden veya nasıl bu kurşunların hedefi olduğundan emin değil aslında fakat az önce gördüğü bir ceset, burada onları istemeyen birlerinin olduğunu kanıtlıyor. Colonel John Konrad, günler önce Dubai'ye gelip olası yıkımda kimsenin zarar görmemesi için görev almıştı ve Yüzbaşı Walker da onu bulmak için adım atıyor Dubai'ye; ne var ki büyük bir sürpriz karşılıyor yüzbaşıyı...

#### Kumlar altında

Albay Konrad, kumları yuta yuta beyin fonksiyonlarında bir "sarsılmaya" karşılaşışı için deliriyor arkadaşlar. Beyni artık farklı çalıştığı için de



önüne geleni öldürmek istiyor ve onu kurtarmaya gelen Yüzbaşı Walker da bu grubun dışında değil.

Bir yandan Dubai'deki sorunu çözmeye çalışıp bir yandan da hayatı kalmaya çalışacağımız, Gears of War tarzı bir oyun Spec Ops: The Line aslina bakarsanız. Hatta o kadar çok Gears of War'a benzeyen ki oyunun kafa üstü çökülme olasılığı bile var. Tek fark ekibimizdeki elemanları kontrol edebiliyor olmamız ve çevre üzerinde etkimizin daha fazla olması.

Aynı Army of Two'daki gibi (Yaşasın esinlenme!) bize birlikte hareket eden birileri var. (Army of Two'da bir taneydi.) Bu akıllı askerler siz emir vermediğinizde düşmanlara yapay zekaları yettiğince saldırıyor, emir verdiğiinde ise sizin istedığınızı yapıyor. Onları savaşın kucağına atmak, yanıtmaca için kullanmak, sizi korumaları için yayılmış ateş açmalarını sağlamak hep bizim elimizde olacak. Yere indiklerinde yanlarında gidip onları kurtaracak kişi ise yine biz olacağız.

Oynamış olarak ilerleyip düşman bölgelerinde mevzi alarak savasına yönelik olduğu için Gears of War'u oyunun her yanında göreceğiz lakin Dubai'nin bir çölleri olmasından dolayı şekillenen bölgeyi avantajımıza kullanabiliyoruz. Gears of War'dan biraz uzaklaşacağız.

Örneğin oyunun bir yerinde karakterimiz haldır haldır ateş ederken altındaki kumlar bir anda kaymaya başlıyor ve karakterimiz kum girdabına kapılıp gitmemek için yakınındaki yıkıntıya tutunuyor ama ateş etmeye de

■ Çatışmaların ortasına siviller de düşebiliyor zaman zaman; onları vurma- mak gerekecek.





kesmiyor; tek elinde tuttuğu tüfeğiyle karşı koymayı sürdürüyor.

Başımıza gelebilecek bu gibi olayları karşı tarafa yaşamak da elimizde olacak. Misal tavanı cam olan bir yapının içinde duruyorsunuz ve çatıyı da kumlar kapamış. Kumların üzerinde avalaval gezinen düşmanınızı yanınızda getirmek isterseniz ki şayet, tek bir kurşunla bunu başarabileceksiniz: Tavana ateş edin ve kilolarca ağırlıktaki kumun camı kurarak üstündeki düşmanı yere düşürmesini izleyin.

Kum konusunun oyuncun genelinde kullanılacağını öğrenmiş bulunuyoruz fakat bunun yerli yersiz kullanılması da oyunu boğacaktır diye düşünüyorum.

#### Kaçak oynamak

Sıkı bir aksiyon oyunu olmayı hedefleyen Spec Ops: The Line, dengeli oynanışıyla da dikkat çekiyor. Ne sürekli çatışma içinde olacağız, ne de sürekli gizlenip saklanarak bir şeyler yapmaya çalışacağız. Hatta yeri geldiğinde Dubai halkın (Daha doğrusu halkından arta kalanın.) yaşadığı yerlere inecek ve nasıl hayatı kaldırdıklarını, nasıl hala yaşayabildiklerini kendi gözlerimizle göreceğiz.

Unreal Engine 3 kullanan Spec Ops: The Line, bu motorun nimetlerinden de faydalananmış benziyor. Fragmnda gözlemlenebilecek yüksek kalitedeki kaplamalar, devasa binalar ve çevrenin yıkılabilmesi oyunun iyi bir yönde ilerlediğinin göstergesi; yani bu konuda bir sıkıntımız olacağını sanıyorum. Beni tek korkutan, oyunun çok sık kalıp basit bir aksiyon oyunu olarak karşımıza çıkma ihtimali. Her ne kadar yapımcı firma Yager Development oyunun üzerinde 2006'dan beri çalışıyor olsa da yapımı uzun süren oyunların nasıl birer enkaz olarak karşımıza çıktıığını biliyoruz ve bunun Spec Ops'un başına gelmemesini diliyoruz.

■ Tuna Şentuna

#### Farklı Kararlar

Yager Development'tan gelen bir açıklamaya göre oyun tek bir çizgi üzerinde ilerlemeyecek ve farklı kararlar verebileceğiz. Bu kararların oyuna ne gibi etkileri olduğu açıklanmadı olsa da Heavy Rain'deki gibi farklı sonlar bekleyenler halay kırıklığına uğrayabilir zira oyunda farklı sonlar olmayacağı belirtildi.



■ Kurşunlar camlara, camlar kumlara, kumlar düşmanlara...  
Ne dedim ki şimdii?



Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

**Yapım** Bungie **Dağıtım** Microsoft Game Studios **Tür** FPS **Platform** Xbox 360  
**Çıkış Tarihi** 2010'un üçüncü çeyreği **Web** [www.bungie.net/projects/reach](http://www.bungie.net/projects/reach)

## Halo: Reach

Halo zincirinin son halkası, Reach...

Halo: Reach'ın hikayesi, oyuna da ismini veren ve Halo tarihinde önemli bir paya sahip olan Reach adlı bu gezegende geçecek. Görünütü olarak biraz da olsa dünyayı andırmıyor mu burası?



1



2



3



4

Spartan ekibinin bu elemanın tarzına bayıldı. Miğferindeki kurukafa sembolüyle ekipteki diğer elemanlardan ayrılan bu şahsiyet, tercih şansım olursa benim için öncelikli olacak.

Yapımcı ekibin ağzından dökülen kelimeler, oyunun bir sandbox olacağı yönünde.



Buyurun size Covenant ordusunun müdavimleri... Oyunun kaliteli görselliğiyle çırınlıklar biraz daha ön plana çıkacak da mendeburuların. Eh, "Her şeyin bedeli var" diye boşuna söylememişler...



Halo serisinin adeti olduğu üzere oyunda bolca araç çeşidi bulunacak. Oyunun sandbox olacağı düşünülsürse, araç seçeneklerinin çeşitliliği de muhtemelen oldukça fazla olacaktır.

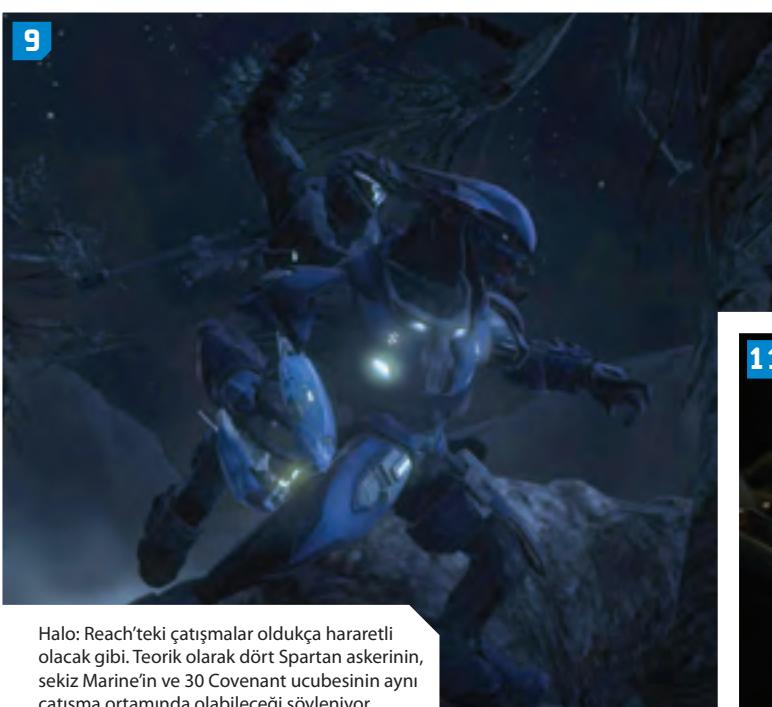


Oyundaki multiplayer haritaları, direkt olarak oyunun tek kişilik modundan alınmış olacak. Böylece hangi modda olursak olalım, bulunduğuuz mekana yabancı kalmayacağız.

Halo: Reach'teki çalışmaları oldukça harareti olacak gibi. Teorik olarak dört Spartan askerinin, sekiz Marine'in ve 30 Covenant ucubesinin aynı çalışma ortamında olabileceği söyleniyor.



Oyunun sandbox yapısına sahip olması, gece - gündüz ayrimını da beraberinde getirecek. Bu olay sistematik mi yoksa doğal bir şekilde mi gerçekleşecek, bilmiyorum ama yakında anlarız.



Halo: Reach'teki çalışmaları oldukça harareti olacak gibi. Teorik olarak dört Spartan askerinin, sekiz Marine'in ve 30 Covenant ucubesinin aynı çalışma ortamında olabileceği söyleniyor.



Yapımcılar tarafından özellikle vurgulanılan bir başka konu ise bu oyunun bir Halo 4 olmayacağı. Yani Halo: Reach, serinin üçüncü oyununun büyük ihtimale son halkası olacak ve devamında Halo 4'ü göreceğiz.

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK



**Yapım** Capcom **Dağıtım** Capcom **Tür** TPS **Platform** PC, PS3, Xbox 360  
**Çıkış Tarihi** 18 Mayıs 2010 (PC için geçerli değil.) **Web** [www.lostplanet-thegame.com](http://www.lostplanet-thegame.com)

TEST  
ETTİK

## Lost Planet 2

Gezegenimi bulana 100 kuruş vereceğim

**S**ize Lost Planet 2 ön inceleme versiyonunun PS3, tek kişilik modundan sesleniyorum arkadaşlar. Bilimkurgu öğeli, dev yaratıklı, Gears of War ile kıyaslanmaya açık olan ilk oyun önce Xbox 360'a, birkaç ay sonrasında PC'ye ve yine birkaç ay sonrasında PS3'e çıkmıştı hatırlarsınız. Capcom bu defa LP2'yi Xbox 360'a ve PS3'e aynı tarihte çıkarmanın telaşında. Oyunun PC versiyonunun çıkış tarihi ile ilgiliyse maalesef bir belirsizlik söz konusu.

### Mission impossible

Mission'lara dalmadan önce biri dişi, dördü erkek olmak üzere beş farklı karakterden birini seçebiliyorsunuz. Sırf görünüş farklılığı için değil tabii ki bu karakterler; kullandıkları silahlarla ayrılıyorlar. Kendi karakterinizi seçtikten sonra yanınızda yer alacak yapay zeka yönetimindeki takım arkadaşlarınızın sayısını da belirleyebiliyorsunuz. Şöyledir durum da ortaya çıkıyor; mesela üç zorluk seviyesi easy, normal ve hard'dan normal'i seçip yanınızda da üç yapay zekâlı arkadaş alırsanız zorluk seviyesi aslında easy olmuş oluyor. Zira arkadaşlarımız epey becerikli. O yüzden bence en güzel bir arkadaş almak yanımıza. Bir olsun, temiz olsun. (Emrah Gürkan'a sevgilerle.) Eğer canınız yapay zekâyla oynamak istemezse bir arkadaşınızı yanı başına alıp co-op modda da oynayabilirsiniz. O da mı kesmedi? Online üç arkadaşınızla takım oluşturarak da oynayabilirsiniz oyunu. Seçenek bol anlayacağınız.

Tıpkı ilk oyunda olduğu gibi karşımızda yine multiplayer modların ön planda olduğu bir oyun var. Tek kişilik modda -yine ilk oyundaki gibi- eski kafa oyun mantığıyla tek tek mission'ları bitiriyoruz. "Eski kafa oyun derken? Yeni nesil oyunlarda da mission'lar yok mu?" Güzel soru; LP2'deki fark şu; her mission'a bir harita var ve siz mission'ı bitirince

Metal Slug kafası gibi karşınıza dev bir "Mission Complete" ekranı çıkarıyor. "Bu nasıl bir fark yaratıyor?" derseniz şöyle izah edebilirim; multiplayer modların ön planda olduğu oyunlarda karşılaşılan bu yapı, tahmin edersiniz ki senaryo takibini zorlaştırmıyor, görev aralarındaki videoları anlamsızlaştırıyor. Bu o kadar kötü bir şey değil tabii ki; sadece bu oyunu akıcı, sürükleyici bir senaryo için oynamamak lazımdır. Zaten yine bu alana odaklanmadıkları için diyaloglar da vasatın altında; öylesine yazılmış gibi. İlk Battlefield: Bad Company'de de bu durum eleştirilmiş; B: BC2'de eleştiriler yerini bulup karşısına çok daha iyi senaryo bir tek kişilik mod çıktı mesela. İşte LP2'nin ilk oyunu arasında pek fark yok gelişim bakımından; belki sorun olarak bu algılanabilir illa ki sorun istenirse.

### Dünyayı kaybettim; hükümsüzdür

Senaryonun detaylarına oyunu incelediğimizde gireceğiz;

■ Oyunun co-op modunu oynarken yanınızda iyi oynayan bir arkadaşınızı alın ki kavga çıkmاسın.





İşte bir Vital Suit...



o yüzden ben direkt -oynadığım kadariyla- oynanış sistemine ve diğer detaylara geçiyorum. Öncelikle mission haritaları tattırmakla derecede büyük ve radarımız çok yardımcı değil. "Çok yardımcı değil" derken olumlu anlamda söyleyorum. Yalnızlık ve çaresizlik hissi oyunda her zaman güzel gelmiştir bana; o yüzden öyle her şekilde nereye gideceğimi "çat" diye gösteren ibrelerden hoşlanmıyorum. (Eminim çoğu oyuncu da hoşlanmıyordu.)

İlk oyuncun 10 yıl sonrasında olduğumuz için bir iklim değişikliği söz konusu. İlk oyunda çoğu mission'da karlı alanlarda savaşımızı verirken; LP2'de ilk mission'dan sonra bahar havasına geçiş yapıyoruz. Grafikler ve animasyonlar ilk oyunda çok iyi; LP2'de çok daha iyi. Karakterimizin hareketleri, silahlardaki detaylar, ormanlık alanlardaki bitki örtüsünün renkleri ve detayları... Görsellik konusunda LP2'de kusur sayılabilir, lafi edilebilecek şeyler neredeyse yok gibi kışacısı.

Dev dev yaratıkların bulunduğu bir oyun olur da dev silahlar olmaz mı? Tabii ki olur. Öyle güzel ve büyüğ

silahlar var ki oyunda... Bir de dev bir silahı taşıren ağır ağır koşmuyor mu karakterimiz... İşte tüm bunlar insanı öyle bir havaya sokuyor ki insan bir an olsun bırakmak istemiyor oyunu. Silahların vuruş hissisi da fena değil. Hemen hemen her silahda yukarı yön tuşuya yarı zum modu da bulunuyor ki bu da gözleri bozuk arkadaşlarımız için (Lens, gözlük kullanısanız?) güzel bir özellik. Silahların yanında "Vital Suits" adındaki mech varyant dev zırhları da kullanabiliyoruz ve bu zırhlar hasar gördüğünde -patlamadan müdahale edilirse- kare tuşuna seri bir şekilde basılarak tamir edilebiliyor. Doğal olarak hızınız epey azalıyor Vital Suit'le ama yanınızda sizi korumaya gönüllü arkadaşlarınız varsa kim takar hızın azalmasını...

#### Kaynaşmak kaçınılmaz

Başta da dediğim gibi tek kişilik mod için ideal bir oyun değil LP2 ama multiplayer olarak oynandığında keyiften dört köşe (Bu tabiri kullanmayı epey olmuştu.) olmanızı sağlayacaktır. "Multiplayer" dedim de www.multiplayer.com.tr'yi ziyaret ettiniz mi? ■ Elif Akça

### Siz de mi Gezegeninizi Kaybettiniz?

Oyunun yayılma-nan trailer'larından birinde Gears of War camiasından Marcus ile Dom'u görünce küçük çapta bir şok geçirdim. Ama sonra bu iki oyuncu ebedi kıyaslama-yaya mahkum olduğunu düşününce Marcus ve Dom skin'lerinin LP2'de bulunacak olması mantıklı geldi. Heyecanla bekliyorum.

## Dev Röportaj

### STREET FIGHTER'IN YENİ YILDIZI HAKAN İLE BERABERİZ

**M**amı'nın işlek caddelerinden birinde aylak geziyorduk. Cebimizde LEVEL'in verdiği otelin hemen dışında şehir turu yapmanın planları peşindeydi ki, bir anda köşelarındaki bir restoranda çok tanık bir sima gözümüze çarptı. "Original Turkish Fast Food" adlı restoranda döner kesen adam çok yakın zamanda üne kavuşan, Super Street Fighter IV'ün yeni kahramanı yağılı güreşçi (ve görünüşe göre döner ustası) Hakan'dan başkası değildi.

**LEVEL: Abi merhaba...**

**Hakan:** Merhaba gülüm. Hoş geldin, ne vereyim?

**L: Yok abi, tokuz biz, suşi yedik otelde ama siz şu Street Fighter'daki meşhur Hakan değil misiniz?**

**H:** Heh... Buyur canım benim. İmza mı istediydin?

**L: Abi imza da alalım tabi de LEVEL'dan geliyoruz biz. Dergi bizi buraya oyun dünyasını yakından takip edelim diye göndermişti. Size rastladık, bir röportaj yapabilir miyiz?**

**H:** Valla gülüm aslına bakarsan röportaj olayından sıkılıyorum ben ama madem LEVEL dedin, okuduğum tek oyun dergisinden geldin, buyur çek bir sandalye.

**L: Sağol abi. Abi hemen sorayım, nasıl gelişti olaylar? Street Fighter'da nasıl rol aldınız?**

**H:** Şimdi şöyle oldu; ben burada bir kulüpte fedailik yapıyordum. "Body Guard" diyorlar burada o işe. İki tane zibidi olay çıktı. Ben de onları paketledim, kapının önüne koydum. Bu esnada oradan çekik gözülü bir vatandaş geçiyordu. Dedi ki ben Capcom'da çalışıyorum, çok sıra dışı bir tekniginiz var, gelin Super Street Fighter IV'te yer alın dedi. Ertesi gün kulübe bastım istifayi.

**L: Şans yüzünize gülmuş yani... Ne güzel. Peki çalışmalar nasıl geçti? Beklediğiniz gibi bir ortam var mıydı?**

**H:** Valla ben memleketten geleli daha bir kaç yıl oldu. Tek oda bir hostelde kalyorduk bir arkadaşla. Pekiyi değildi yani durumlar. Ama set filan çok güzeldi. Açık büfe var bir kere. Bu beni keşfeden Yoshinori çok kral adam. Ben Yoși diyorum kısaca, o da yardım etti sağ olsun. Eliminden tuttu. Biz de ata sporumuzu böylece bir dünya platformuna bir kez daha taşımiş olduk.

**L: Abi sen baya bizden birisin. Oyunda hiç böyle görünmüyordun. Şöhretle aran nasıl?**

**H:** Sevmem ben öyle şöhret möhret arasında ama n'apıcan işte ekmek parası. Bazen gençler geliyorlar, imza filan alıyorlar. Kırımıyorum tabi ben de bunları. Gençler özeniyor bir yerde tabi. Bozmak bize yakışmaz.

**L: Doğru abi. Peki pardon ama bu restoran işi nedir?**



**H:** Valla oyun filan güzel iş ama insanın kendi dükkanı olacak arkadaş. Sağ olsunlar bu Capcom'daki çocuklardan halden anlıyorlar. Bir kısım ödeme aldım, sonra burayı açtım bir arkadaşla.

**L: Ortak var yani?**

**H:** He var ya. Bu Street Fighter'da Blanka diye bir arkadaşla tanıştık. Ona bir ara döner yedirmiştim, çok sevdi. Beraber açalım dükkanı dedi. Onla beraber açtık işte.

**L: Hadi ya Blanka mı???**

**H:** Evet ama o gelmez şimdî. İçerde jeneratörü şarj ediyor. Hadi gülüm çok lafladık, bana müsaade. Siz de bir şey almayaksanız dükkanın önünü kapatmayın, baki müşteri bekliyor dışarıda.

**L: Tamam abi sağ ol röportaj için. Ben bir dürüm döner, bir ayran alayım o zaman.**

**H:** Vereyim gülüm...  
**■ Ümit Öncel**



**Yapım** EA Sports **Dağıtım** Electronic Arts **Tür Spor Platform** PS3, Xbox 360, PSP **Çıkış Tarihi** 27 Nisan 2010  
**Web** [fifa-world-cup.easports.com](http://fifa-world-cup.easports.com)

Dünya Kupası'na erken bilet!

# 2010 FIFA World Cup South Africa

Dünya Kupası'na erken bilet!

**T**ürkiye'nin Dünya Kupası'na gidememesine üzüldünüz mü? Tabii ki üzülmüşsunuzdur. Peki şaşırınız mı? Ben hiç şaşırmadım; önkü böylesine vasat bir performans sergilemiş ve 'akım' olmanın yanında geçmemişken Dünya Kupası'na gitmemiz, Fransa'nın kupaya gidişi kadar daletsizce olurdu herhalde. Neyse ki bu özüntüyü ve hiskinkili bir kenara bırakıp sanal olarak Dünya Kupası tıme şansımız var. Nasıl mı? Electronic Arts'ın elenekselleşen "organizasyon oyunları" serisinin yeni üyesi 2010 FIFA World Cup South Africa sayesinde!

**Toplanın, Afrika'ya qidiyoruz**

Öncelikle bu tip organizasyon oyunlarının, serinin normal oyunlarından çok da farklı olmadığı gerçeğini kabul ederek geçtim test versiyonunun başına. Her yil ana oyun için büyük emek harcayan yapımcılar, ara oyunlar için kendilerini perişan etmekten kaçınıyorlar. Bu yılda alışışlagelen bu durumun aynen devam ettiğini ama göze çarpan detayların da olduğunu fark ettim. 2010 FIFA World Cup South Africa'yı açar açmaz dikkat çeken ilk şey, Dünya Kupası atmosferinin ve coşkusunun menülerden itibaren oyuna aktarılmış olması. Müzikler, Güney Afrika'nın vesile olduğu renk paleti ve diğer detaylar sayesinde kolayca havaya girmek mümkün. Derhal bir maça geçtiğinizdeye kupa coşkusunun ne demek olduğunu daha iyi anlıyorsunuz. Sahayı konfeti yağmuruna tutan ve yakın çekimlerde tamamen üç boyutlu olarak tasarılandığı göze çarpan taraftarlar, havai fişek gösterileri, takımların sahaya çıkışlarındaki coşku ve dahası... Bu gazi aldıktan sonra FIFA 10'a göre çok daha heyecanlı maçlar yapmak için kendinizi

zorlamانıza da gerek kalmıyor.

FIFA 10'a göre bu oyunda teknik açıdan bir yenilik olduğunu söylemek zor; hatta oyunu oynamaya başlamadan önce not aldığım önemli bir konuda hiçbir değişiklik yapılmadığını görmek bir hayli üzücü beni. Bu not neydi... Plase vuruş sayesinde rakip ceza sahası çevresinden rahatlıkla gol atılıyor olması. Bunu hemen fark etmemiştim ama fark ettiğim sonra da bir hayli üzülmüşüm; üstelik bu problemin tüm dünya başında fark edildiğini görmede pek zor olmadı. Eğer siz de online maçlara girerseniz, ceza sahasının çaprazından plase bırakmaya çalışan birçok rakip göreceksiniz. Umarım bu oyunun tam sürümünde

problemi halledebilirler de FIFA 11'e kadar beklemek zorunda kalmayız.

2010 FIFA World Cup South Africa'nın oynanışa yönelik tek belirgin olayı, penaltı atışlarının Dünya Kupası heyecanına uygun olarak yenilenmesi olmuş. Buradaki "uygun" tanımını yapımcıların açıklamasını yansıtması açısından kullanıyorum. Bana sorarsanız, bu yeni penaltı sistemi tamamen bir saçmalık. Olay şu ki penaltı atarken alta bir bar belirliyor ve bu barda hareket eden göstergesi ortaya ya da ortaya yakınken yakalamak gerekiyor. Yakaladıktan sonraysa hemen yönü belirlemeli ve kalenin ortasındaki daireyi istediğimiz yöne çekmeliyiz. Boyutu değiştiren bu daire, bari ortaladığınız takdirde küçük oluyor ve



## İki Tuş Özelliği

Electronic Arts, FIFA serisine yeni başlayanlar için yeni ve basit bir sistem hazırladı. Oyun çıktıktan sonra yayınlanacak olan indirilebilir içerik paketi sayesinde, oyunun kontrolleri iki tuştan ibaret bir hale gelebilecek. Depar ve benzeri detayların yapay zekaya bırakılacağı bu modda, sadece şut ve pas tusları bizim kontrolümüzde olacak.



■ Üç boyutlu olarak tasarlanan taraftarlar, kupa atmosferini doyasıya yaşıyorlar.



böylece golü bulabiliyorsunuz, eğer daire dev gibi olursa da topu stadyum dışına göndermek mümkün. İlk iki aşamayı geçtikten sonra opsiyonel bir seçenek, kaleciyi yanıtma seçeneği çırkıyor karşınıza. Topa vurmadan hemen önce şuta bir daha basarsanız, daha çok Brezilyali futbolcuların kullandığı "fake" hareketlerinden birini sergiliyorsunuz ve kaleci de bu sırada boşatlayabiliyor. (Bunu yasaklamamışlar mıydı yahu?) Benzer bir uygulama kaleciler için de geçerli ve kaleciyi kontrol ederken sağa ya da sola atlıyormuş gibi yapıp rakibi yanıtlayabiliyorsunuz. Arkadaşlarınızla oynarken bu sistem sizi eğlendirebilir ama bence tam bir saçmalık. Tam süremde de korunacağınızı düşündüğüm bu sistemin FIFA 11'de yer almamasını diliyorum.

#### Bu takımın kaptanı benim!

Oyunu FIFA 10'dan farklı kılan bir diğer özellik, takım kaptanlığı için mücadele ettiğimiz Captain Your Country modu. Bu modda isterseniz yeni bir oyuncu yaratarak, isterseniz FIFA 10'da yarattığınız bir oyuncuyu, isterseniz de gerçek bir oyuncuya seçerek milli takım kaptanlığı için mücadele ediyorsunuz. Kendi örneğimden yola çıkarsam; Tuncay'ı seçip kaptanlık mücadele yapmak istedim ve kendimi bir anda B takımıyla hazırlık maçlarına çırkene buldum. Maça girerken milli takım patronu (Bu durumda Fatih Terim oluyor kendisi.) dört aday belirliyor ve oyuncuların performansına göre karar vereceğini açıklıyor. Siz de 90 dakika boyunca ekranда beliren puanlamada birinci olmaya çalışıp takıma ne kadar yararlı olduğunu göstermeye çalışıyorsunuz. Maçlar sonunda her

oyuncuya bir puan veriliyor ve bu süreç sonunda takım kaptanı belirleniyor. Öte yandan bu modun ana ekranı da oldukça güzel tasarlanmış ve size tek bir ekranda -dünya sıralaması da dahil olmak üzere- birçok bilgi veriliyor.

Oyunda tahmin edeceğiniz üzere 2010 FIFA World Cup modu var ve bu sayede direkt olarak kupayı ya da Türkiye'yi de seçebileceğiniz eleme gruplarını oynamanız mümkün. Ayrıca bir adet online kupa ve kupa tarihindeki önemli maçları oynayabileceğimiz Story of Qualifying modu da seçenekler arasında yer alıyor. Oyunu FIFA 10'dan ayıran eğlenceli Captain Your Country ve saçma penaltı sisteminin iki tarafına koyunca, ay sonuna doğru piyasaya sürülecek olan 2010 FIFA World Cup South Africa'yı kesinlikle kaçırılmayın derim. ■ **Şefik Akkoç**

## Legoe Odaburda



**Y**oruldum... Gerçekten yoruldum sevgili okurlar. Zamanında o deplasmandan bu deplasmana, o maçtan bu maça nasıl koşturuyormuşum bilmiyorum. Ama yavaş yavaş yaşı da etkilerini göstermeye başladı sanıyorum. Bildiğiniz gibi son zamanlarda içimde beliren bir gezme aşkı beni dünyanın farklı noktalarına sürüklemiştir. İlginç bir tecrübeymiştim ama bünyeyi biraz da zorladı.

Baktım bankadaki birikmişler de suyunu çekmeye başlamış, dedim ki "Ne işin var elin sultanlığında... Kapı gibi evin var, geç sen kendi evinde sultanlığını sür." Ben de öyle yaptım. Eve geldim, valizi boşalttım. Yolculuktaki otellerden topladığım sabunları, şampuanları bir güzel banyoya dizdim. Uçak biletlerini daha sonra eski günleri yad etmek için arşive kaldırdım.

Bu arada ben dünyayı geziyordum ama kulağım buradaydı. Ligde firtınalar koptuğunu biliyorum. Bursaspor, şampiyonluk yarısında üç büyükleri peşine takmış götürüyor. Son haberlere hızlıca göz gezdirdiğimsonra dayanamadım, atladım ilk uçağa Trabzon'a gittim. Zaten mümkün olduğu kadar Trabzon'daki büyük maçları kaçırıbmamaya

lodaburda@level.com.tr

calışıyorum. Trabzonspor - Galatasaray maçını tribünden izledim. Böyle bir maçın tek golle bitmesini insanın aklı alımıyor gerçekten de. Zaten yol yorgunuydum, bir de bu tempodaki maçı izleyince iyice bünye kırmızı alarm verdi.

Ama ben durdum mu? Hayır, tabii ki durmadım. Geceyi Trabzon'da geçirip, sabah kahvaltıda mihlama yedikten sonra enerjimi topladım ve bu kez de soluğu Bursa'da aldım. Denizlispor maçını da tribünden izledim. Şunu söylememiyim ki ben uzun zamandır böyle bir tribün şovu görmedim.

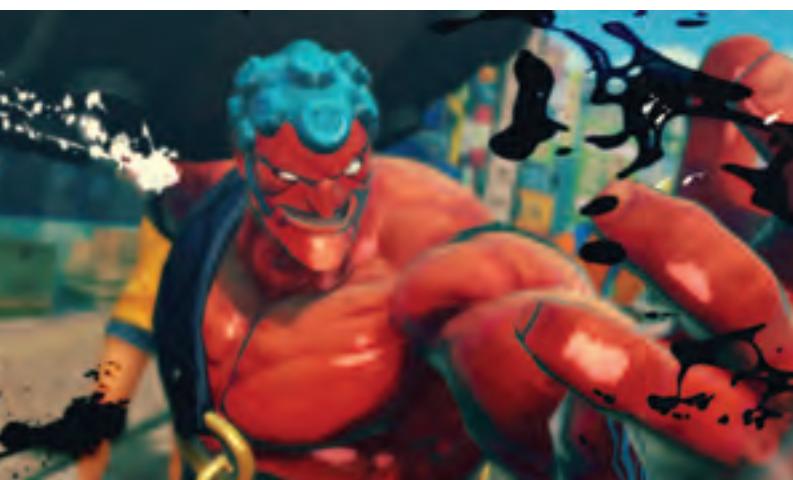
Futbolcusundan teknik ekibine kadar Bursaspor şampiyonluğa temkinli yaklaşıyor. Fakat tribünlerde durum çok farklı. Bu kadar şampiyonluğa inanmış ve istekli bir taraftar kitlesini en son 1998'de Güney Afrika'da bir maça görmüşüm, ama o maçın konumuzla ilgisi yok.

Bu konuya daha sonra tekrar değineceğim ama şimdilik şunu söyleyeyim; Trabzonspor'un



zamanında elde ettiği başarı dışında, üç büyükler haric şampiyonluğa bu kadar yaklaşan bir takım olmamıştı. Sivasspor bile üstün başarı gösterdiği dönemde bile bugünkü Bursaspor'un bulunduğu durumda değildi. Bu yıl çok ilginç sürprizlere gebe olabilir. Bakın buraya yazıyorum...

■ **Legoe Odaburda**



### Vur, Kır, Parçala!

Serinin nostaljik versiyonlarında yer alan eğlenceli modlardan biri, Super Street Fighter IV'te de unutulmamış ve önmüz konulan lüks bir arabayı belli bir süre içinde parçalamaya şansınız oluyor. Benzer şekilde ahşap varilleri kırdığımız mod da yeni oyunda yer alıyor.



**Yapım** Capcom **Dağıtım** Capcom **Tür** Dövüş Platform PS3, Xbox 360

**Çıkış Tarihi** 27 Nisan 2010 **Web** [www.streetfighter.com](http://www.streetfighter.com)

## Super Street Fighter IV

Bu oyunda Hakan'dan başkası yalan...

**S**treet Fighter IV'ün neyi başardığını hatırlıyor musunuz? Bugüne kadar klasik oyunlar hemen hemen hiçbir, yeni nesle başarılı bir dönüş yapamamıştır ve gözyaşları arasında toprağa verilmiştir. Street Fighter IV ise bu şanssızlığı kırmış ve mühîş bir yapımla hem PC, hem PlayStation 3, hem de Xbox 360 sahiplerini başına toplamıştı. Oyunu defalarca, hatta her bir karakterle tekrar bitiren sürüyle oyuncu var. Street Fighter IV'ü zenginleştiren bu yapımsa PlayStation 3 ve Xbox 360 için piyasada olacak. Ben de oyunun PlayStation 3 versiyonunu deneme şansı ve bu sayede Hakan'ı daha yakından tanıma fırsatı buldum.

### Bir yiğit çıktı meydan!

Oyunu açar açmaz yaptığım ilk şey, oyunu alacak olan herkesin yapacağı gibi Hakan'ı seçmek oldu.

Dev Street Fighter kadrosuna bir Türk'ün girmesi olması, Türk basınında büyük ses getirdi. Biz sevindik, hatta kimileri gurur da duydular ama olaya yabancı basının da bir o kadar ilgi göstermesi herkesi şaşırttı. Bir yağlı güreş karakteri olarak hazırlanan Hakan; yağlı vücutu, ilginç renki, yarımdizinden fazla çocuğu ve inanılmaz hareketleri ile bir anda büyülüdü herkesi. Emin olun ki Hakan'ı kontrol etmeye başladığınızda çok fazla büyüleneceksiniz.

Bir yağlı güreş sporcusu olan Hakan, bu durumun avantajını hem savunmadı, hem de hücumda oldukça etkili olarak kullanıyor. Bir kere vücudunun kaygan ve haliyle tutulamıyor olması,

☒ Yeni oyundaki ortamlar yine renkli ve dikkat çekici.

**TEST ETTİK**



**Tansiyon Ölçer**

**ÇOK YÜKSEK**

düşmanlarının tüm saldırısını biraz olsun yumasatıyor. Ben de bu avantajı arkama alarak, sadece hücumu konsantr olup paldır küldür girdim rakiplerime. Özellikle ilk rakiplere karşı oynamak o kadar kolay ki gözünüzü kapatarak bile tur atmanız mümkün. Peki hücumda ne gibi avantajları var Hakan'ın? Yine kayganlığını kullanan Hakan, bu özelliğine dayalı ilginç hareketlere sahip. Yerden kayarak düşmanı düşürebiliyor, sarıldığı rakibini döne döne yere çalabiliyor, hatta sıkı sıkı sarıldığı rakibini bir anda uzağa fırlatabiliyor. Tüm bu savunma ve hücum avantajlarıyla insanın kafasında "Oyunun en güçlü karakteri Hakan mı?" sorusunun oluşmasına neden oluyor. Cevap? Olabilir.

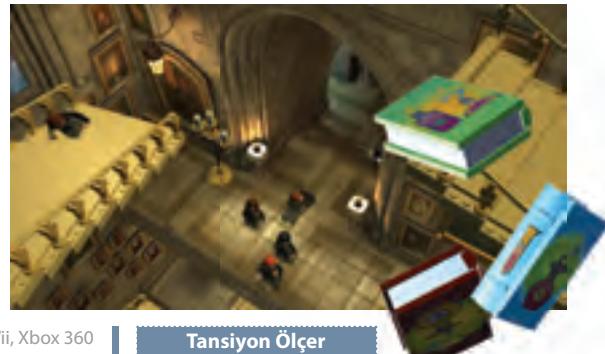
Super Street Fighter IV, Street Fighter IV'e göre 10 yeni karakter içeriyor ve aslında bu yönyle bir ek paketmiş havası taşıyor; üstelik oyunun tek başına satılacak olması da fiyatı konusunda endişeye yol açıyor. Neyse ki bu konuda mantıklı davranıştan Capcom, oyunu normal oyunlara göre daha ucuzu satacak. Peki bu 10 karakter kim? Biri Hakan, diğer Juri olmak üzere yepen iki karakter var. Diğer sekiz karakterse Street Fighter serisinin diğer oyunlarından günümüze transfer oluyor. Adon, Cody, Dee Jay, Dudley, Guy, Ibeki, Makoto ve T. Hawk, Super Street Fighter IV'te karşımıza çıkan nostaljik karakterler. Super Street Fighter IV'ün bir diğer özelliği her karaktere ait alternatif birer kostüm ve Ultra Combo içermesi. Dövüşlerde başlarken iki Ultra Combo'dan birini seçiyor ve dövüşlerde bunu kullanıyoruz.

Açıkçası anlatılacak çok fazla şey yok, yaşanması gereken çok fazla an var Super Street Fighter IV'te. Özellikle de ülkemizdeki oyuncuların gözü Hakan'dan başka bir şey görmeyecektir. O halde Hakan'la tanışmak için bir ayınız daha olduğunu belirtiyorum ve size sabır diliyorum. ■**Şefik Akkoç**





■ Harry Potter'la her LEGO oyununda olduğu gibi oradan oraya atlayıp zıplayacağız.



**Yapım TT Games Dağıtım Warner Bros. Tür Platform / Adventure Platform PC, PS3, DS, PSP, Wii, Xbox 360  
Çıkış Tarihi 3 Mayıs 2010 Web games.kidswb.com/official-site/lego-harry-potter**

## LEGO Harry Potter Years 1 - 4

Tekrar baştan...



**H**ollywood ve oyun sektörünün neredeysse, ilijine kadar sönüdügü Harry Potter serisi, şimdi de LEGO olarak karşımızda. Oyunun ismini ilk duyduğumda, ben ve çevremdeki bir sürü HP fanının ağızlarından dökülen ilk cümle, "Ne gerek vardi?" oldu. Öyle ki serinin son kitabı bile iki film halinde çekiliyor diye itirazlar olurken, daha önce normal halleri yapılmış oyunların bir de LEGO versiyonunun çıkarılması, resmen ticari kurnazlık.

Peki, oyun LEGO serisine ne yenilik sunuyor? Hiç! Oynayanlar hatırlar, HP'in ilk oyunu, çok eğlenceliydi, sonra

giderek bu eğlence düzeyi düştü, son oyunda biraz toparlasalar da, bir çocuk oyunu olmaktan öteye geçemediler. Şimdi LEGO olarak Harry'nin Hogwarts'daki ilk dört yılını oynayacağız. Yapımcılar da bizim farkında olduğumuz seyin farkına yeni varmış olacakları ilk oyundaki eğlenceli kısımları geri getirmişler. Örneğin ilk oyunda, gizli geçitleri bulmak başta başına bir oyun gibiydi, sonra Quidditch oyunda önemli bir yer kaplıyor. Bunlara rağmen, oyun hiç yeterli değil. LEGO Star Wars serisi, yenilikçi olması sayesinde ve Star Wars gibi bir ismi kullanarak iyi bir satış yakalamıştı. Büyüklük hâlde Harry Potter için de aynı olacak ama bu, oyuncun iyİ ve yenilikçi olduğunu göstermeyecek tabii ki. ■ **Onur Cengiz**



**Yapım Spiders Games Dağıtım Spiders Games Tür Aksiyon / RPG  
Platform PC, PS3 Çıkış Tarihi Belli değil Web mars.spiders-games.com**

## Mars

Ortaya karışık...

**F**allout serisinin oynadınız mı? Peki ya Mass Effect? Şimdi bu ikisinin birleştiğini düşünün. Sonuç hayal edilemeyecek kadar güzel değil mi? Devasa şehirler, sınırsız sayıda görevler, birbirinden derin geçmişe sahip NPC'ler... Mars'ın yapımcıları, bu muhteşem karışımı bile bozmayı becererekler galiba.

Oyun, isminden de anlayacağınız gibi Mars'ta geçiyor. Bu yüzden su, bir sorun. Oyunuda su üreten, Abundance ve Dawn adında iki şirket var. Ana görevlerinizin çoğunu da bu şirketlerden alacaksınız. İki

tür canlıdan, "True People"dan (TP) ya da "Ashes from Mars"tan (AFM) birini kontrol edeceksiniz. Bu canlılardan TP'lar, güneşin radyasyonuna karşı koyabilmiş ve bozulmadan kalabilmış aristokrat bir kesime verilen isim. AFM ise radyasyon etkilerini hissetmiş ve tenlerinde bozulmalar olmuş, bu yüzden maskelerle dolاشıyor bu ırk. Yazının başında söylediğim Fallout ve Mass Effect esintileri (!) de burada başlıyor. Oyun yapımcıları, "Oyunda ırkçılık üzerine çok şey göreceksiniz" dediklerinde ben orijinal ve farklı şeyler beklemiştim ama bu ırkçılık meselesi bile Fallout'un Ghoul'larına yapılan ırkçılığının bire bir aynısı gibi geldi bana.

Oyunun diyalog sistemiye Mass Effect'in yuvarlak diyalog ağacı şeklinde ve bu diyalog sistemi yeni nesil RPG oyunlarının hepsinde görünecek gibi. Oydak tek yenilik; dinamik bir dönüş sisteminin olması. Yani Assassin's Creed, Prince of Persia gibi bir dönüş sistemiyle, RPG türünü birleştirmiştir. Bu da gayet ilginç bir deneyim olabilir. ■ **Onur Cengiz**



■ Karşımıza en fazla çıkacak olan düşman tipi, Fallout'taki super mutant'lari andırıyor.



**Tansiyon Ölçer  
NORMAL**



# X FIRAT'TAN **FIFA** TAKTIKLERİ

DÜNYA KUPASI 2010 - HAZIRLIK KAMPİ

DUAN DURUMU

	O	G	B	M	P
X FIRAT	24	16	4	4	52
X GÖKHUN	24	8	6	10	30
X SEFIK	24	7	6	11	27
X EMRE	24	6	4	12	22

## "SALLADIK AMA YIKAMADIK"

Evladım doğru sallamamışın demek ki! Adam gibi oynasana!  
Nerede tek pas, nerede alan daraltma, nerede çapraz koşu,  
nerede İbrahim Üzülmez bindirmesi! ÇILDİRTMAYIN BENİ  
EVLADIM!!! YILMAZ VURAL'A ÇEVİRDİNİZ BENİ!!!

## ZIDANE KAFASI

Zidane kafası öyle bira kafasına falan benzemez evlat; yiyen kalkamaz ayağa. Halüsintif etkiye sahiptir. O nedenle ayakta tüketmemek gerek kafayı. Konumuz da "FIFA 10'da kafa topları". Evlat, FIFA 10'da kafayla gol atmak, Daniel Güiza'yla gol atmaya benzer; çok zordur. "Peki kafayla gol atmak için ne yapmaliyim Splinter Usta" diye sorduğunu duyar gibiyim. İşte cevap: Önce kanada inip -oyuncuların ceza alanına doğru hareketlenirken- orta yap; sonra güç / yön belirterek -top kaleye gidene kadar- stick'i o yöne doğru it. (Gol olmazsa achievement'ların iade!)

## AYIN HILESİ

DÜNYA KUPASI'NI KALDIRMAK İÇİN: PETER CROUCH'I SECİN. ROONEY UFAK TEFİKTİR;  
ALTINDA KALIR KUPANIN.

## ATAK YÖNÜ

Futbol basit bir oyundur evlat; yapman gereken atakta yken yardımlaşmak, savunmadayken topun arkasına geçmektir. Savunmadan ilerki ünitelerde bahsedeceğim; şimdi atağa geçelim. Atakta yapman gereken diğer şey de gerektiğinde kanat değiştirmek. Peki bunu nasıl yapacaksın? Evladım dediğini duyar gibiyim. Aferin, dikkatli çocuksun: L2'de basılı tutup Daire'ye basarsan topu şişirip ters kanada atarsın. R2'de basılıp tutup Daire'ye basarak da alçaktan kanat değiştirebilirsın ki tavsiye edilen kullanıcı pası budur.

## SAVUNMA HATTI

Evlat, savunma hattın ister Puyol - Ferdinand, ister Servet Çetin - Gökhan Zan, ister Edi - Büyü ikilisinden oluşsun; her daim tetikte olmalısın. Özellikle Counter-Attack ya da High Pressure gibi takıtlarla defans oyuncuları otomatik olarak ileri çıkar. O nedenle rakip orta sahaya yaklaşırken orta saha ve savunma oyuncularını -L2 tuşıyla- geriye çek; oyuncuların geriye çekilmeye başlayacak ve böylelikle arkaya atılan toplar, kalende tehlike yaratmayacak. Sorun çıkarsa adımı ver; yardımcı olurlar.

STARU



BETA  
TESTİ



## 1998'DEN BERİ RTS'NİN DEĞİŞMЕYEN TEK ADRESİ!

**O**radaydım, şimdi buradayım. Hayır, bu duygusal bir yazı girişî değil. Sadece zamanın ne kadar hızla geçtiğini ve bu zaman akışı içerisinde bazı şeylerin tamamen değişirken, bazlarının hiç değişimmemesiyle ilgili... Bakın; koskoca Command and Conquer serisi 1995 yılından bu zaman kadar ne değişimler gösterdi, birbirinden farklı ne kadar fazla fikir ortaya koydu. (!) Sonunda da giderek kendi kendisi yok etti. Buna benzer onlarda oyun serisi sayabilirim. Nitekim StarCraft (SC) çıktığın andan itibaren olup olabilecek bütün farklılıklar ortaya koymuştu. Öyle bir oyun yapmıştı ki Blizzard, bazen kendilerinin bile

ne kadar inanılmaz bir oyun ürettiklerine şaşırıyorum. Tam 12 tane 12'şer aylık yıl geçmiş aradan sevgili okur ve bu oyun halen RTS türünün lideri ve hiçbir zaman da eşi benzeri üretilemeyecek. Neden mi? Çünkü matematiksel olarak inanılmaz hesaplara dayanıyor ve dünyada bu denli "macro & micro" işlem kullanan başka bir oyun yok da ondan.

Şu anda karşınıza SCII beta inceleme-si ile çıkıyorum. Elime geçtiği günden itibaren nefes almadan, her bir üniteyi tek tek inceleyerek hazırlandım bu yazıya. Çünkü elimde parlayan bir yıldız vardı. Sanki dünyaca ünlü bir aktörle röportaj ▶



► yapıyormuşum gibi hissettim harcadığım her dakikada. Buyurun, peşimden gelin.

### WINGS OF LIBERTY

SCII öyle bir seferde piyasaya çıkacak bir oyun değil. Toplamda üç bölüme ayrılacak oyunun ilk kısmının betasını oynamış bulunmaktayım. Beta süresince herhangi bir şekilde oyunun single player moduna ait hiçbir detay göremedim ne yazık ki. Beta oyuncuları olarak yapabildiğimiz yegane şey bilgisayara karşı ya da diğer beta tester'lere karşı sonu gelmez maçlar yapmak oldu. Bu maçlar esnasında birbirinden farklı bolca harita görmek ve üç farklı ırkı yakından tanıma fırsatı bulduk.

Şöyle bir bakınca aslında SCII'nin, neredeyse ilk oyunun aynısı olduğunu görüyoruz. İkinci oyunun haberi geldiği zaman ben ve benim gibi SC severler, "Eğer Blizzard gerçekten ikinci bir oyun yaparsa, ilk oyunun dinamiklerini değiştiremez" demişti. Gördüğüm kadariyla öyle de olmuş. Çünkü hali hazırda olan inanılmaz dengeli bir sistem mevcuttu. Gözüme gelen bu inanılmaz benzerliği bir kenara bırakıktan sonra oyunu daha yakından incelemeye başladım. Yapılar ve tasarımlar konusunda olabildiğince ilk oyuna sadık kalınmaya çalışılmış ki bence de en doğrusunu yapmış-

lar. Nitekim karakterlerin ve ünitelerin detayları konusunda olabildiğince ince işler çıkarılmaya çalışılmış ve her ne kadar ilk oyun tasarımlarına sadık kalınmışsa da bazı üniteler ciddi değişime uğramış. Terran Siege Tank, Zerg Ultralisk bu duruma en iyi örneklerden bir kaçı.

SC sistem olarak; multiplayer maçlarının başlarında (early game) ezberci bir sistem izler ve bu sistem zamanla oyuncunun iniciyatifi doğrultusunda dallanır, budaklanır. Hal böyle olunca iyi bir SC oyuncusu direk olarak aynı zihniyetle başlıyor SC II oynamaya. Fakat o da ne; eskiden "hop" diye yapabildiğim Zerg Hydralisk Ruhs'ını artık yapamıyorum. Ya da Terran Medic kombosu ortada yok. Daha da kötüsü bir Protoss olarak



## PROTOSS

Ben Zealot hastası bir insan olarak, kendilerini ziyadesiyle iyi gördüm. Bildiğimiz sevdigimiz birimleriyle bizleri karşıyorlar. Yine de üniteler arasında bir Dragoon görememek beni fazlaıyla üzdü. Onun yerine gelen uniteye beni bir türlü kendisine isındıramadı. Yeni ünitelerdense; "Immortal" adındaki tankımsı cihazın karadan karaya olan savaşlarda inanılmaz bir performans sergilediğini gördüm. Karşında çıkan düşmanları -Zerg başta olmak üzere- kelimemin tam anlamıyla ezdim ve geçtim. Üniteler bir yerde dursun; benim asıl ağzımı açık bırakın yenilikler Protoss binalarında oldu. Öncelikle Gate Way'lerimizi, Warp Gate'lere dönüştürebilen bir upgrade söz konusu. Warp Gate'ler üreteneceğimiz ünitelerimizi; diğer gate'lerin veya "Pylon"larımızın etki alanlarındaki herhangi bir noktada üretебilmemizi sağlıyor. Stratejik olarak ne kadar komplike ve spesifik bir yenilik siz düşünün. Bir diğer yenilik ise ana binamız olan Nexus'tan. Kendisinin "Mothership" denen inanılmaz gemiyi üretemesinden (bence) çok daha önemli bir özelliği var. "Chrono Boost" isimli bu yeni yetenek sayesinde Nexus; 20 saniyeliğine herhangi bir binanın işleyişini %50 hızlandırıyor. Yani iki katı hızlı ünite üretimi ve upgrade tamamlama süresi. Bir Nexus'un 200 manası olduğunu ve oyun esnasından en azından iki Nexus'a sahip olacağımızı hesaplaysak; inanılmaz bir oyun deneyimi bizi bekliyor desem sanıyorum çok da yanlış bir şey söylemiş olmam.





## TERRAN

Terran oyuncuları için üzücü olan bir haberle başlıyorum tanıtımına. Firebat aramızda yok. Onun yerine çok daha farklı bir ünite olan; Marauder gelmiş. Tıpkı Firebat gibi havaya zarar veremiyor ama kara ünitelerine karşı çok etkili. Attığı roketler sayesinde düşmanlarına inanılmaz zararlar verebiliyor. Bir başka üzücü haberse artık o bildiğimiz sevimli Medic hanımın aramızda olmayı. Nitekim end - game diye tabir ettigimiz kısmada bir Medic üretebiliyoruz ama hiç de düşündüğünüz gibi bir ünite değil. Çünkü kendisi bir uçak ve harcadığı her bir enerji için organik olan ünitelerimize üç life veriyor. Yani yazının genelinde bahsettiğim oyun yapısı değişikliklerinin en önemli örneklerinden birisi bu şüphesiz. O eski Marine, Firebat, Medic kombosu yok artık. Yine de birbirinden farklı macro - microlar söz konusu. Ah, benim en çok sevdığım ünite yok asıl. Koskoca Goliath gitmiş SCII'de ama onun yerini doldurmaya "cidden" koskoca "Thor" isimli ünite gelmiş. Thor görünüş itibarıyle kocaman bir robot ve hakkını yemeyeyim; etrafı verdiği zarar da bir o kadar kocaman. Özellikle tek bir noktayı sekiz saniye boyunca bombalamayı sağlayan yeteneğle göz dolduruyor. Binalar konusunda da çok ama çok önemli bir gelişme var. SC oynarken Terran'ların en çok yaptığı stratejik hareketlerden birisi; üssüne geçiş olan bir yeri "Supply Depot" örmek suretiyle kapatmasıydı. Yapımcılar bu noktayı çok net görmüş olacaklar ki Supply Depot'lara kendilerini yere gömme yeteneği vermişler. Tek bir tuşla ünitelerinizin üstünden geçmesini sağlayabiliyor, düşman gelirken de yine kendilerini gün yüzüne çıkararak bir bariyer örebiliyoruz.





► Dragoon mass product yapamıyorum. Neden mi? Çünkü Blizzard olan sistemi değiştirmektense, bu sistemde bazı yer değişiklikleri yapmış. Bu sayede ilk oyunundan alışgelmış bazı sistemler kullanılabılırken, SCII'nin birinci oyunun aynısı olmadığı ve yenilikler içeriği net bir şekilde gösterilmiştir. İşte bu durum profesyonel SC oyuncuları için sanıyorum en önemli detaylardan birisidir ve beta kısmında gördüğüm kadıyla ziyadesiyle başarılı olmuş.

Bir başka önemli konu; müzikler ve sesler. Önce müziklerden başlayayım. Açıktası ilk başlarda hiç bendenmedim müzikleri. Böyle çok yavan geldi. Sürekli bir şeyler eksikmiş gibi hissettim ama arada artan tempolu müzikerler nispeten rahatlattı beni. Sonra birazcık daha dikkat kesildim ve aslında tam da post apokaliptik bir dünya havasını bana yaşattıklarını fark ettim. Fakat çok daha iyi müziker olmalı! Sesler ve diyaloglara gelince; yahu sanki bir şeyler eksik. Anlayamadım bir türlü. Yani replikler nispeten güzel evet, ama sanki seslendirenlerde bir sorun varmış gibi geldi bana. Nerde ilk oyunun Terran Marine'i, nerede ikinci oyununki... Nerde ilk oyunun Zealot'u, nerede ikincininki... (Zerg'lere örnek veremiyorum malum. "Zört" diyorlardı eskiden, şimdi de en fazla

■ "Çok fazla şey de-  
ğişmemiş" demis-  
tim değil mi?



"zööörrrt" diyorlardır.) Umarım oyun tamamlanınca çok daha detaylı ve bizi bizden alan seslendirmelerle karşı karşıya kalırız.

Haritalarda yapısal bir değişime uğramış. İlk oyun da "expansion çıkma" diye tabir ettiğimiz ve oyuna başladığımız yer haricinde bir bölgeye kurulma durumu, SCII'de çok daha kolay bir hal almış. Yani oyuna başladığımız yerin çok yakın bir yerinde hemen yerleşmemizi

**ZERG**

Her şey değişir ama Zerg rush tabii ki değişmez. O bildiği-  
miz sevdigimiz seri oyun modeli halen duruyor. Sekiz yeri-  
ne beşer beşer mineral toplanmasından dolayı belki Spaw-  
ning Pool'a 200 mineral vermek bizi biraz yavaşılatıyor ama  
yine de en hızlı halen biziz. Bu hızlı oyun sitilimizde bize ne  
yazık ki artık Hydralisk'ler eşlik etmiyorlar. Çünkü kendileri  
birazcık daha elit bir köşeye alınımlar. Onların yerine  
Roach isimli yeni rush arkadaşımız olacağa benziyor.  
Zerg'lere eklenen en dikkat çekici ünitelerden birisiyse  
"Queen". Kendisi tam olarak defansif bir ünite. "Creep Tu-  
mor" isimli yeteneği sayesinde Hive'imize dört tane daha  
larva ekliyor. Bu da demek oluyor ki bir sefer de üç yerine  
yedi farklı ünite üretelebiliyoruz. Zerg oyuncularının hızını  
tam anlamıyla ikiye katlayacak bu yeteneği neredeysse bü-  
tün oyuncuların düzenli olarak kullandığını gördüm. Hazır  
larva demişken; ilk oyunda Hive'dan "böcük"lere "select"  
dediğimiz zaman bütün böcekleri seçerdi ve biz de bu  
sebepten bir anda üç tane aynı üniteden üretmek zorunda  
kalırdık ya da tek tek seçme yoluna başvurduk. Bu  
ince ve çok önemli sistem de geliştirilmiş. Artık Hive'dan  
"select" dediğimizde her ne kadar üç böceği de seçse her  
birini sıraya koymayı ve üretmek istediğimiz üniteleri tek  
tek seçebilmemize olanak tanıyor oyun.

► bekleyen bir maden tarlası bizleri bekliyor. İlk  
başta birazcık yadrigadığım bir durum olsa da  
internet üzerinden başkalarına karşı oynarken  
gördüm ki aslında oyunu çok daha hızlandırmayı  
amaçlayan bir hareket olmuş bu yapılan. Yani  
sürekli üreyen ve büyüyen birden çok oyuncu  
var. Bir noktadan sonra siz her ne kadar yanı  
başınızdaki bölgeyi garantiymiş gibi düşününüz  
de bir anda başka bir oyuncu "hop" diye oraya  
yerleşebiliyor. Buyurun size tehdidin kralı. Ayrı-  
ca harita demişken; ilk oyundan bilinen birçok  
harita da SCII'yle beraber aramızda katılmaya  
hazırlanıyor. Koskoca "lost temple" desem?  
Çığlık attınız değil mi?

Yani özetlemek gerekirse; SC'nin temelleri  
üzerine kurulmuş SCII. Bunu çok net bir şekilde  
görebiliyoruz. Getirilen yeniliklere bakacaksak  
olursak, yapımcıların kendilerini ne kadar  
çok kastıklarını görebiliyoruz. Hani bir yanlış  
harekette her şeyin yok olacağını biz oyunculara  
da hissettirmişler. Oyun yapısının aynı kalması  
ve "inanılmaz" değişikliklere gitmeyerek, olan  
bir oyunu daha farklı bir hale getirme sistemi  
çok mantıklı geldi bana. Umarım SCII piyasaya  
çıktığında oyun içi herhangi bir sorun çıkmaz da  
adam gibi, doya doya oynayabiliriz şu oyunu.

**Ertuğrul Süngü**





Diğer Ekran  
Görüntüleri

LEVEL  
ONLINE'da

Hamza görevini tamamladı  
abi. Üsse geri dönüyor.



# KEZBAN

# RAPORU

CEM ŞANCI

**K**ezban Raporu'nun sonuncuyla karşınızdayım sevgili Authorist'ler. Birkaç aylığına Himalayalar'a uzun bir arınma ve dinlenme yolcuğuna çıkip, kezbanlardan, selenlerden, begümlerden uzak bir dönem geçterek ruhumun evrenle yeniden senkronize olacağrı anı bekleyeceğim içen Kezban Raporu'nu artık göremeyeceksiniz.

Ama Kezban Raporu olmasa da hayatınızın her anında olduğu gibi, oyunların içinden de kezbanların size saldırdığını unutmayın. Bilinçaltı mesajlarla sizi sıradanlaştmak, finolaştırmak veya bütün gün makyaj ve kuaför peşinde koştururan, koca bulma meraklısı akılsız kızlara yem yapmak için zihninize gizli mesajlar gönderdiklerini unutmayın.

Kuzey Kutbu'nda incecik b' pantolon ve t-shirt'le dolanışan Lara Croft'tan, "Kahramanlar esir edilmiş güzel

prensesleri kurtarınca onlarla evlenir" mesajlarına kadar, oyun dünyasının çok tehlikeli mesajlarla dolu olduğunu unutmayın.

Eğer birgün, hayatınızın bir anında, sevgiliniz karşısında çıkip da "Sen ne biçim erkeksin Hürkecaaan? Bana neden çiek almıyoruuuaaaan!?" diye kafanızı ütülmemeye kalkışacak olursa suratına karşı "Sen bir üreme organımın ki, sana bitkilerin üreme organı olan çiceği hediye edip, senin hayatındaki anlamının üremek olduğunu ima edeyim?" deyin ve yüzünün girdiği renkleri zihninize kaydedip o mor anı o ukala kiza yaşatmanızı sağlayan Kezban Raporu'nu hatırlayıp gülülmeyin.

Unutmayın ki bu iki sayfalık küçük köşede, yaşıtlarınızın olan hiçbir erkeğin, belki de ömür boyu farkına bile varamayacakları çok önemli dersler aldınız ve siz

finolaştırmak, sizi kendilerine duygu hizmetçisi yapmak isteyen prenses sendromlu şımarık kızların kölesi olarak hayatınızı harcama tehlikesine karşı çok önemli bir kalkan kazandınız. Karaterinizin detayları arasına anti-kezban özelliğini de kattınız. Millet dexterity'ye, agility'ye, charisma'ya abanırken, anti-kezban yeteneğinize eklediğiniz puanlarınız sayesinde hayatı kadınların kölesi olmadan, onların tadını çıkartarak, onlarla gerçekten aşk tadarak, karşılıklı saygı ve aşk içinde yaşayacaksınız.

Bundan sonraki görevlerinizde hepинize başarılar diliyorum genç Authorist arkadaşlarım. Begüm'cüğüm sen de artık yavaş yavaş uza. ■

- Ay seni kendime koca yapmadan şurada şura...
- Uzağa bırakıp gelin bunu.



Herkese Pratik ev ağı kurulum kitabı hediye.  
Tam 112 sayfa!

DVD  
+Network kitabı

## YENİ PC YERİNE YENİ BIOS

Aynı PC'de bedava iki katı güç CHIP'in ayarları ile mümkün!

AYLIK SAYINDA • ISSN: 1309-9416 • 112416 • YIL: 15 • 2010/04 • 7.20 TL

04/2010  
**CHIP**  
wwwCHIP.com.tr TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ

KURULMA GEREKLİ  
OLMAMAK İSTİĞİ  
ÜZİDEN ÇALIŞAN  
TAŞINABİLİR  
ARAÇLAR  
5 tane kumanda ile  
2.5GB yazılım



Video Eğitim: Google servisleri



Video Eğitim: Ev ağı kurulumu



Bu yazılımlar kurmadan da çalışıyor...

## PORTABLE yazılımlar

► Kurtarma ► Ofis ► Müzik ► Sinema ► Eğitim

Tümü Ücretsiz: Yazılımları cebinizde her yere taşıyın ►

## Tuzağa düşmeyin

CHIP'in araçları siz internetin tuzaklarından koruyacak

## WINDOWS 7 böyle eziyet görmedi

**ÖZEL:** En iyi 6 uluslararası uzman, Windows 7'nin sınırlarını zorladı. Tavsiye ettikleri optimizasyon araçları CHIP DVD'de

## 4 TEST USB bellekler

8GB ve 16GB bellekleri USB 3.0 üzerinde test etti!

Ayrıca: 24" LCD monitörler, CPU/GPU ve Office paketleri



3 TAM  
SÜRÜM  
YAZILIM HEDİYE

Video kurs  
Pratik  
ev ağı ve PC  
kurulumu

Nisan sayısı bayilerde kaçırma!

CHIP

KİTAP DOLU DOLU TAM 112 SAYFA

Kolayca kendi  
ev ağınıizi kurun



Video kurs  
Tüm Google  
servislerini  
izleyerek  
öğrenin

DB

# İnceleme

Kratos'un dönüşü muhteşem oldu!

**S**ıralar oyun dünyasında yine çok yoğun bir dönem yaşıyoruz ve deli gibi oyun yaşıyor. Metro 2033 gibi sürpriz, Just Cause 2 gibi şaşırıcı yapımların yanında, tabii ki God of War III'ün yıldızı parlıyor ve PlayStation 3'e özel olarak piyasaya sürülen oyunun etkisi kolay kolay hafızalardan silinmeyecek gibi. Shadow of the Colossus sayesinde devasa düşmanlarla savaşmanın nasıl bir şey olduğunu net olarak öğrenmiştık. God of War da bu yoldan ilerliyor ve serinin üçüncü oyununda bizi devlerle buluşturuyor. Oyunun

yayınlanan ilk ekran görüntülerinden itibaren gözümüze takılan bu devler, oyun boyunca bizi bir hayli zorluyor ve heyecanı da en üst noktaya taşıyor.

God of War III'ü bir kenara bıraklığımızda ya da PlayStation 3 sahibi olmadığınızı düşündüğümüzde, yine birçok iyi alternatif var karşımızda. Ukrayna'nın Kiev şehrinde yer alan 4A Games, son dönemde oyunlar açısından yükselişte olan coğrafyanın son ürünü. Metro tünellerinde yaşamaya mahkum olan insanoğlunun hayatı macerasını, müthiş bir atmosfer ve etkileyici müziker eşliğinde yaşamamanız mümkün. Menümüzde başka neler mi var? Devasa haritasıyla Just Cause 2, Mad TV'nin en iyi uyarlaması M.U.D. TV, her zaman "son" diyen Final Fantasy serisinin yeni oyunu, Command & Conquer 4: Tiberian Twilight, Dragon Age: Origins - Awakening...



## God of War III

Kratos'un başı bu kez büyük belada ve düşmanları kendisinden katbekat büyükken çok daha cesur olmalı.

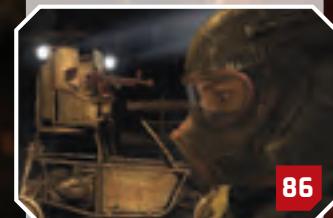
68



60

### Final Fantasy XIII

Bitmek bilmeyen ve bitmesi de beklenmeyen serilerden Final Fantasy, yepyeni bir oyunla hayranlarının karşısında.



86

### Metro 2033

Doğu Avrupa'nın oyun dünyasında yükselişi sürüyor. Önce S.T.A.L.K.E.R., sonra Cryostasis ve şimdi de...



92

### Just Cause 2

1000 km<sup>2</sup>'lik devasa bir haritada kaosun ve eğlencenin zirve yaptığı bir oyun oynamak ister misiniz?

### Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılayırsak iyunının hakkını da öyle veriyoruz.



#### Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdigimiz ödül



#### Gümüş

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



#### Bronz

8 - 8,5 puan alan oyunlara verdigimiz ödül

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



Yapım **Square Enix**  
Dağıtım **Square Enix**  
Tür **RPG**  
Platform **PS3, Xbox 360**  
Web [www.finalfantasy13game.com](http://www.finalfantasy13game.com)  
Türkiye Dağıtıcısı **Aral İthalat**

Wallpaper  
Paketi  
**LEVEL**  
**DVD'de**

## Final Fantasy XIII

### Kristal heykeller



**A** tro saçlarından minik bir Chocobo çkartan Sazh ile -bildiğiniz anlamda- koştururken nereye gittiğimi sorguladım. Sorgum sualsız kaldı, işin içine Lightning kariştı çünkü. Lightning gelince Sazh gitti, Snow indi meydana. İki kelime etmemişlerdi ki Hope geldi. Korkuyordu ama korkmasının nedeni annesini kaybetmiş olmasıydı, ondan da emin değildim.

Hiperaktif, Yuffie benzeri Vanille, sapandan bozma, yoyo benzeri garip silahıyla düşmanlarına saldırdığında, "Bu kızda iş var!" dediğimi hatırlıyorum lakin onun hakkında daha fazlasını öğrenememiştim ki Fang bir tekme savurdu ekranı. Sinirli, prensipleri doğrultusunda hareket eden, amazon ruhlu bir kadındı Fang. Onunla fazla tartışmaya gırılmazdı; ağızınızın payını ayak numarası ölçüşünde verebilirdi çünkü.

Artık birçok oyun, daha fazla kişiye hitap etme çabası, daha kolay alışılabilme süreci derken oturup izlenebilecek bir film formatına dönüşmüş durumda

Hepsi birbirinden renkli olan bu karakterler, son yıllarımı dişimi, kolumu, elimi ısırmaya suretiyle sabrederek geçirmeme neden olan, yaşam amacımın bir kısmını oluşturan, dünyadaki tüm oyunlardan başka bir yerde tuttuğum Final Fantasy'nin 13. bölümünde yer almaktaydı. Onların dostum olacağını düşünüyordum, hayatları hakkında sonuna kadar söz hakkım

olacağını tahmin ediyordum. HD kalitesindeki görsellikle, dünyaları ben yaratacağım diyordum. Düşünüyordum, tahmin ediyordum, hayal kuruyordum... Hepsi Final Fantasy, hepsi dijital dünyaların en güzel içindi. Hepsi, her haliyle yarım kalan hayallerimin yansımısydı...

#### Ciddiyet

Durumun, bu oyunun ciddiyetini anlatmak için hikayeler, methiyeler düzecektim bu sayfalarla. "Hayran kaldım, yerlerde yuvarlandım" diyecektim salyalarına hakim olamayarak.

Ne var ki oyundaki ilk saatimden, oyuncun 21. saatine kadar suratında hep bir şaşkınlık ifadesi, kafamda da hep aynı soru vardı: "Ne zaman özgür kalacağım?"

Artık birçok oyun, daha fazla kişiye hitap etme çabası, daha kolay alışılabilme süreci derken oturup izlenebilecek bir film formatına dönüşmüş durumda. Modern Warfare örneğin, böyle bir

oyundu ve ne kadar çok sevildi. Kolay oynanışı ve yormayan bulmacalarıyla, geleceğin adventure'larını tarif eden Heavy Rain de bu klasmanda. Ne yalan söyleyeyim, Final Fantasy'nin de bu gruba dahil olacağını hiç tahmin etmiyordum.

"Daha kullanışlı savaş sistemi, daha hızlı bir oynanış şekli." diye bas bas bağırmıştı Square Enix, FFXIII'ten haberler verirken. Bunun anla-

## Lost, Final Fantasy ile buluşursa...

Sıkı bir Lost izleyicisi olarak, FFXIII'ü oynarken iki yapımda yer alan karakterler arasında bir takım benzerlikler görmeye başladım ve bu benzerlikleri de sizinle paylaşmadan geçemeyeceğim.



### ■ Lightning - Kate

Lost'un suçlu güzeli Kate ile Lightning arasında müthiş bir benzerlik var bana sorarsanız. Suratları zaten benziyor, karakterleri de buna yansımış. Lightning de Kate de tuttuğunu koparan, kararlı kadınlar.



### ■ Snow - Sawyer

Sarı saçları ve yaşam şekillerileyile, iki karakter birbiriley örtüşmektedir. Tabii ki Snow daha genç ama kanun dışı hareketleri ve başına buyruk yapısı Sawyer'la benzerlik gösteriyor.



### ■ Sazh - Michael

Tiplerine bir bakın önce, ondan sonra bana neden benzediklerini sormazsınız sanırım. Simalarının yanında karakterleri de benziyor üstelik. İkisinde de bir şaşkınlık var.



### ■ Hope - Boone

Maalesef Hope Lost karakterlerinden biriyle birebir uyuşmuyor fakat en çok Boone'a benzettim onu. Kendine güvensiz, ne yapacağını bilemeyecek, garip bir karakter.

minin, "Dümdüz git, önüne geleni kes, topladığın puanları belirli yeteneklere yatır, gerisine karışma" demek olduğunu ise oyunda birkaç saat geçirdikten sonra anlamış oldum.

Evet arkadaşlar; FFXIII beni büyük hayal kırıklığına uğratıyor. Mesela 12. oyuna söyle bir göz atmış ve Final Fantasy (FF) maceranıza aslen bu oyunda başlayacağınız, oyundan büyük keyif almanız mümkün zira her şey size yeni ve dolu gelecektir. Şayet ki FF serisinin ilk oyundan başlayıp, yedinci, sekizinci oyunda büyülüp her çikan FF oyunduda kendinizi başka diyarlarda bulduysanız, 13. oyunu yavan bulmanız olası.

Neden böyle bir tepki verdiğim açıklamaya başlıyorum, yerlerinizi alın.

### Pulse, fal'Cie ve diğerleri

FFXIII dünyasında, insanlar Cocoon adında, havada uçan bir bölgede yaşamlarını sürdürüyor. Cocoon'u Sanctum adında bir meclis yönetiyor ve polis kuvvetlerinin adı da PSICOM.

Cocoon'un hemen altında ise Pulse adındaki "gerçek dünya" bulunmaktadır. Pulse'in tehlikeli olduğu ve buraya temasa geçenlerin garip bir hale büründüklerine inanılıyor; o yüzden Pulse'la bir şekilde temasa geçenler "Purge" ediliyor, yani "temizleniyor".

Bir de fal'Cie var. Büyü gücüne sahip, mekanik yaratıklar olarak bakılıyor fal'Cie'ye ve o kadar güçlüler ki Cocoon'u

yaratmışlar insanlar kullanıbilsin diye. Ne var ki fal'Cie garip bir oluşum ve insanlara tamamlanması gereken bir görev vererek onları işaretleyebiliyor. İşaretlenen insanlar L'Cie'ye dönüşüyor, daha da güçlü bir hale geliyor ama PSICOM'un da hedefi oluyor.

Nasıl, konu biraz karışık değil mi? Üstelik tüm bu konuya oyunun ortasına boca edildiğimizde anlamamız bekleniyor...

Karakterlerimiz de birer L'Cie'ye dönüşüyor oyuncunun hemen başında ve Cocoon'un düşmanı olarak senaryoya dahil oluyoruz.

### Işık hızında

Madem konuyu anladık, hemen oynanışa geçmek istiyorum çünkü bu konuda çok konuşacağım. Eğer birkaç fragman izleyip, birkaç yazı okuduysanız savaş sistemindeki değişiklikleri de az çok anlaymışsınızdır. Şöyle ki artıkavaşlar son derece hızlı. Öylesine hızlı ki kontrolü neredeyse elinizden almışlar.

Bir ATB barımız var. Bu bar, maksimum olarak dört parça bölünüyor ve her parça bir hareket anlamına geliyor. Bazen iki parça bir hareket oluyor vb. Biz de bu parçalara birer hareket yerleştirerek saldırı olsun, koruma hareketleri olsun, savaşta birçok aktiviteye giriyoruz.

Savaşlara eski stil katılıyoruz. Ortalıkta dolaşan yaratıklara yaklaşıyor ve ayrı bir savaş ekranına geçiyoruz –ki FFXII'de her şey aynı yerde çözülürken, neden böyle bir seçim yapılmış, pek anlayamadım. (Büyük ihtimalle kamera açısıyla daha iyi bir kadraj yakalamak için ama yine de böylesine bir geriye dönüş pek hoşuma gitmedi.)

Savaşların içeriğine geri dönecek olursak... Bu ATB barına komutları tek tek girmek veya Auto-Battle seçeneğiyle işi bilgisayara bırakmak mümkün. Peki Auto-Battle'da hangi komutlar olacağına ▶

■ Fang çok tehlikeli bir kadın; dikkat etmek lazım.

## FINAL FANTASY VERSUS XIII

FFXIII çıktı, işlem tamamlandı, rahatlardık. Şimdi sıra PS3 için özel olarak geliştirilen FF Versus XIII'ü beklemeye geldi.

Oynanış olarak Kingdom Hearts'in bir benzerini sunması beklenen oyun, elbette ki Kingdom Hearts'in sevimliliğini taşımayacak ve hatta Tetsuya Nomura'ya göre oyun bir hayli kararlı olacak. Yetişkinlere yönelik bir oyun olması planlanan oyun, aksiyonu önde planda tutacak ve savaşlar FFXIII'dekinden bile hızlı geçecek. (Büyük ihtimalle FFXII'deki gibi, gördüğümüz düşmanın aranında savaşa gireceğiz.) Oyunun kahramanı Noctis Lucis Caelum'a üç kişi daha eşlik edecek ve Noctis'in amacı, bulunduğu krallığın son varisi olarak krallıktaki son kristalı korumak olacak. (Bildiğiniz üzere FFXIII bir üçleme ve hepsi konuları kristallerin etrafında dönen Fabula Nova Crystallis FFXIII'ün bir parçası.) Diğer uluslararası savaş halinde olan Caelum krallığını bulunduğu çıkmazdan kurtaracak olan Noctis, savaşını bulunduğu gezegenin birçok alanında devam ettirecek. FFXIII'ten farklı olarak, Versus XIII'te bir hava gemisine sahip olacak ve dilediğimiz bölgeye gidebileceğiz. Bu da çok daha özgü bir oyun yapısıyla karşılaşacağımız işaret. Versus XIII'ün ne zaman piyasaya çıkacağı veya oynanışın tam olarak neye benzeyeceği halen belirsizliğini koruyor.



**Eidolon**

FFXII'de olduğu gibi burada da Eidolon'ları savaşa sokabiliyor ve onları bir karakter gibi kullanabiliyoruz. FFXIII'ye özel olarak da bu yaratıklara binebiliyoruz. Çoklu zaten Transformers gibi araçlara dönüşüyor ve onları birer binek olarak kullandığınızda birçok farklı saldırıcı hareketi yapabiliyorsunuz.

fal'Cie'nin amblemi parlamaya başladığında anlayın ki o insan birazdan beklenmeyecek bir hareket yapacak.



► nasıl karar veriyor bilgisayar? Eğer karşınızdaki düşmanın özelliklerini "Libra" yeteneğiyle görüntülediyseniz, bilgisayar yaratığın zayıf yönlerine uygun saldırınızı ATB barına diziyor. Bunu yapmazsanız, hali hazırda hangi Paradigm'i kullanıyorsanız, onun en temel komutlarını sıralıyor.

Fark ettiyseniz, araya Paradigm lafinı sıkıştırıverdim. Paradigm,avaşların esası, oyunun kalbi. Aynı FFXII'deki Gambit sistemi gibi işliyor Paradigm'ler; karakterlere roller veriyorsunuz. Oyunun başlarında karakterleriniz sadece birkaç rolü sahiplenebiliyor ama sonlara doğru herkes, her şeyi yapabiliyor. Commando yakın dövüş uzmanı, Ravager büyüğü, Sentinel ve Synergist "Buff"çı, Medic şifacı, ve Saboteur "De-Buff"çı olarak ayarlanmış. Bu rolleri dilediğiniz karaktere verebiliyoruz dediğim gibi ama size tavsiyem bazı karakterleri, bazı rollere uygun olarak geliştirmeniz.

Paradigm'leri karakterlere bağladıktan sonra, savaşlarda

**Alternatif**

**Star Ocean: The Last Hope (-)**  
**Lost Odyssey (8,1)**  
**Eternal Sonata (-)**



Görsellik Final Fantasy filmlerini aratmayacak kadar kaliteli.





bunlar arasında geçiş yapmak mümkün. Bunu sağlamak için de menüden yeni Paradigm'ler oluşturmanız gerekiyor. Savaşlar biraz "otomatik" olduğu için sadece tek bir karakter üzerinde söz sahibi olabiliyoruz ve diğer karakterlerin ne yapması gerektiğini de Paradigm'ler belirliyor. Misal bir karakter yakın dövüşçü olsun, birisi

Protect, Shell gibi büyüler yapsın, diğeri de Fira'yı, Blizzara'yı düşmanın kafasına indirsin diyorsanız, Commando-Sentinel-Ravager rollerini kapsayan bir Paradigm yaratmalısınız. Bunun gibi birçok Paradigm yaratmak sizin elinizde anlayacağınız.

#### Uzun hikaye

Peki ya yeteneklerimiz, onları nasıl belirliyoruz? Crystarium adındaki büyük bir sisteme, Crystogen Point (CP) adında puanları (Bunları savaşlardan sonra kazanıyoruz.) harcayarak birçok özgürlüğe kavuşabiliyoruz. Önceki FF oyularındaki gibi burada tecrübe puanı yok, seviye atlama yok. Eğer karakterinizin sağlık seviyesini artırmak istiyorsanız, bunu Crystarium'dan alıyorsunuz. (+10, +30 HP gibi.) Ve her Paradigm'in kendine has bir Crystarium'u olduğu için de puanlarınızı en çok kullanacağınız Paradigm'e harcamanız öneriyorum.

Savaş konusundan çıktıığımıza göre size anlatacak hiçbir şeyim kalmadı demektir. Yerim dar diye değil; hayatında gördüğüm, sınırları en net FF bu olduğu için. Oyunun 20 - 21. saatine

kadar tek bir yol üzerinde ilerliyor ve oyun öünüze ne atarsa, onunla ilgileniyorsunuz. Yan görev yapayım, şu şehre uğrayayım gibi durumlar kesinlikle söz konusu değil. 21. saatten sonra ise özgür bırakılıyorsunuz fakat bu da 11. (12

Oyunun 20 - 21. saatine kadar tek bir yol üzerinde ilerliyor ve oyun öünüze ne atarsa, onunla ilgileniyorsunuz

miydi yoksa?) chapter'a denk geldiği ve oyun da toplamda 14 chapter olduğu için özgür kalmanızın pek bir anlamı olmuyor. Hepsi yetmemiş gibi bir de oyun kolay... Eskiden olsa son boss'u yenmek, yan görevdeki devasa yaratığı indirmek için bir ton iş yapmamız gerekiirdi. Burada böylesine bir mücadele yok ve bu da FF'nin ne ruhuna uyuyor, ne de RPG kavramıyla örtüşüyor. Oyununda "rol yaptığınız" tek yer, Paradigm'lerle karakterlerinize rol biçmeniz...

Görsel açıdan oyunun inanılmaz olması, Eidolon'lar'ın (Summon'lar) son derece hoş gözükmesi veya yükleme sürelerinin olmaması beni pek ilgilendirmedi aslında bakarız. Ben istediğimi yapmaya, bir tane Ribbon'un peşinden koşmaya, altın rengi Chocobo üretmek için saatlerce uğraşmaya alışmışım. Büylesine "hafif" bir Final Fantasy'yi kabul etmiyorum, edemiyorum ve üzülüyorum...

■ Tuna Şentuna

#### Final Fantasy XIII

- + Mükemmel grafikler, FF ruhunu yansitan atmosfer
- Tek düzeye oynanış, özgürlüğün olmaması, karakterlerin tek tek kontrol edilememesi

8,1



## Silent Hill: Shattered Memories [PS2]

Özlenen lezzet eski ambalajında

**S**ilent Hill... Psikolojik gerilimi insanların iliklerine kadar hissettirebilen bir kasaba! Oyuncuların psikolojik direncini yavaş yavaş zayıflatın, bilinçaltında gizlenen korkularını usulca ortaya çıkarın ve sonrasında duygularıyla oynayan bir başyapıt. Elbette 1999'da çıkan ilk Silent Hill'den bahsediyorum. Yoksas mirasyedini olarak ortaya çıkan Homecoming için "başyapıt" kelimesini kullanmam doğru olmaz. The Room ile düşüre geçmeye başlayan seride "Homecoming ile Silent Hill ruhu artık tamamen öldü" dedik. Tam halvasını yiyecekken ilk Silent Hill'i günümüz teknolojisinde yeniden yapacakları haberini geldi. İşte budur dedim, zira son zamanlarda orijinal Silent Hill oyununu ilk çıkan manda kasa PlayStation'da kaç kere oynamaya çalıştım bilemezsiniz. Ama güncellliğini tamamen yitirmiş grafiklerle oyunu oynamaya çalışmak her defasında acı bir tecrübe den öteye geçemedi.



### Alternatif

**Silent Hill: Origins (5,5)**  
**Fatal Frame III: Tormented (8,2)**  
**Rule of Rose (6,0)**



Fatal Frame'ı, hatta Condemned'i hatırlatan bir görüntü.

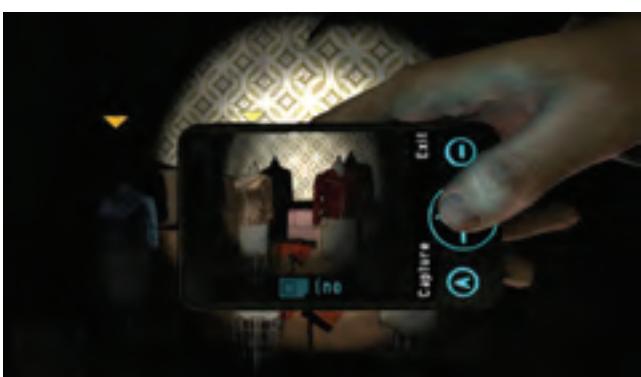


**Yapım Climax Group**  
**Dağıtım Konami**  
**Tür Survival Horror**  
Platform PS2, Wii, PSP  
Web [www.konami.com/shsm](http://www.konami.com/shsm)

Shattered Memories hakkında haber olarak gelen ön bilgileri özellikle okumamaya dikkat ediyordum. Oyun elime geçmeden Shattered Memories hakkında ne kadar az bilgiim olursa, o kadar çok keyif alacaktım oyundan. Daha oyun gelmeden nasıl bir şeyle benzeyeceğini öğrenip oyunu mundar etmenin anlamı yoktu. Zaten ilk oyun omurlliğimde kayıtlı olduğu için Shattered Memories da bir solukta bitecekti. Ama on yıl aradan sonra yavaş yavaş, tadını çıkara çıkara oynamak gerekiydi bu oyunu. Açılda tüm Silent Hill oyunlarının müzik bestecisi olan Akira Yamaoka'nın adını görmek eski bir dosta rastlamak gibiydi. Hemen Silent Hill'in sisli puslu caddelerine dalıp Cheryl'i kovalamaya başlayalım derken karşımıza bir ruh doktoru çıktı ve bize bir takım sorular sormaya başladı. İşte o an anladım ki, Shattered Memories ilk oyunun tekrar yapılmış hali değil, farklı bir oyun! Yüzümdeki gülümsememe daha da yayılarak psikolojik durumumuzu analiz etmeye yönelik olan sorulara tek tek cevap verdim.

### PS2'nin tozunu alma vakti!

Shattered Memories konsept ve kurgu olarak birçok yönyle diğer Silent Hill oyunlarından ayrılıyor. Misal olarak bu oyunda yaratık öldürmek yok! Dolayısıyla silah kullanmak da yok! Shattered Memories'te kesinlikle herhangi bir silah kullanmıyorsunuz. Derisi yüzülmüş ucubeler üzerinde atladığınız zaman onları üstünüzden silkeleyip kaçmaya devam ediyorsunuz. Bir tek etrafta bulacağınız çubuk şeklindeki ışık kaynağı ile ucubeleri bir süreliğine uzak tutmanız mümkün. Önceli oyunlarda alternatif dünya dediğimiz kanlı, paslı, kırmızı mekanlar Shattered Memories'te yok! Onun yerine buzlu, mavı mekanlar mevcut. Dönüşüm anı ise insanların aniden donması veya etrafın buzlarla kaplanması ile oluyor. Bu çok radikal ve riskli değişiklik oyuna o kadar başarılı yedirilmiş ki Silent Hill'i, Silent Hill yapan ana noktanın eksikliği fark edilmiyor bile. Adeta oyunun kalbini söküp yerine daha iyisini takmışlar! Üstelik bu cerrahi müdahale son derece başarılı olmuş! Oyun başlıca iki bölüme ayrılmış; birisi ucubelerden kaçtığımız kabus bölümleri, diğeri de Silent Hill'in sisli, karlı caddelerinde dolasarak bulmacalar çözduğumuz bölümler. Bir de psikolojik tahlillerin yapıldığı doktorun ofisi var, ama oyun genelinde çok az vakit aldığı için onu ayrı bir bölüm olarak değerlendirmek yanlış olabilir. Aslında yenilikler bunlarla da





#### ▀ Silent Hill'de gece kulübü mü?



bitmiyor. Shattered Memories'te Harry Mason'ın çok fonksiyonlu bir cep telefonu var. GPS özelliği de barındıran cep telefonuyla etraftan bulacağınız numaraları arayabiliyor, gelen sesli mesajlarla bulmacaları çözebiliyor ve kamerasıyla hayalet benzeri görüntüler çekebiliyorsunuz. Çıplak gözle görülmeyen şeylerleri kamera ile görüp resmini çekme olayı biraz Fatal Frame serisinden devşirme gibi duruyor. Onceki oyunlarda etrafta aramaya alıştığımız haritaların yerine GPS kullanmak da son derece hoş bir deneyim.

### Shattered Memories konsept ve kurgu olarak birçok yönyle diğer Silent Hill oyunlarından ayrılmıyor

10 yıl evvel Silent Hill caddelerinde, orada burada harita arayan Harry Mason da sonunda teknolojinin nimetlerinden faydalanyor. Lakin bazen mesajlar oyuncuya yerinden hoplatacak biçimde ani geliyor. Hiç mesaj alırken korkacağınızı düşünmüştünüz daha evvel?

#### Gerilim rüzgarları, korku meltemi

Yıllarca beklediğimiz ve özlediğimiz Silent Hill atmosferi sonunda özüne dönmüş. Geçen sefer yaptığımız eleştiriler ciddiye alınmış olsa gerek ki bu sefer Silent Hill, aksiyon oyunu olmaktan vazgeçip, gerçek korku elementleriyle yoğrulmuş. Üstelik Shattered Memories'te korkunun daha evvel degenilmemiş türlerine de dokunuluyor. Yüksekten düşme korkusu ve boğulma korkusu gibi fobiler kabul yoluyla oyunculara başarılı bir şekilde yaşatılıyor. Karbuslar, karabasanlar, gerçekte içe geçen algı yanılmaları... Hepsini ama hepsi oyuncuya ruhunun derinliklerinden vuruyor. Konu olarak Harry Mason yine trafik kazası sonrasında ortadan kaybolan kızı Cheryl'in peşine düşüyor. Bu filmi daha önce de görmüştük diye düşünebilirsiniz. Konu aynı gibi görünse de bu sefer konunun işleniş biçimi çok farklı. Shattered Memories adeta kocaman

bir karakter analizi gibi. Oyun, Dr. Kaufmann'ın ofisinde başlıyor ve oyunda ilerledikçe önüne çıkan psikolojik testlere vereceğiniz yanıtlarla göre şekilleniyor. Sözgelimi size bir ev resmi boyatılıyor. O resimde kullanacağınız renkler oyundaki evinin rengi oluyor. Dr. Kaufmann size suçluluk, evlilik ve gençlik psikolojisine yönelik etkileşimli sorular sorup, psikolojinizi derinlemesine tahlil etmeye çalışıyor. Bu tipince detaylar Shattered Memories'i eşsiz

kılıyor. İlk oyundan polis memuru olan Cybil Bennet ve hemşire Lisa'yı da bu oyunda yine görüyoruz. Ama Cybil ilk oyunda sarışındı, bu oyunda kumral olmuş nedense. Zaten Harry Mason da ilk oyundaki Harry'ye çok benzemiyor! Neden acaba?! Konu olarak Shattered Memories ilk ve üçüncü oyunla bağlantılı olsa da bir takım çelişkiler içeriyor. Ney gerçek, ne hayal; anlamak güç. Silent Hill oyunlarında doğru olan tek bir açıklama yoktur zaten. Bu nedenle Shattered Memories'te de biri UFO sonu olmak üzere, beş tane farklı oyun sonu mevcut. Daha çok kendi başına bir hikaye örgüsüne sahip olmasına rağmen ilk oyunda kaçışan siyah çocuk siluetleri ve hemşire Lisa'nın kafasından kan gelmesi gibi sahneler tekrar yer verilerek ilk oyunu özleyen kitlenin ağzına bir parmak bal çalınmış. Yalnız Dahlia karakteri ilk oyunda alakasız olmuş. Bir de Silent Hill'de lunapark dışında sinema ve gece kulübü gibi eğlence mekanları varmış da bizim haberimiz yokmuş bugüne kadar! Psikolojik tahlil durumunuza göre oyun içinde cinsellik içeren unsurlara rastlamamanız da mümkün. Bulmacalar eskisi kadar sıkı olmasa da ciddi anlamda kulak gerektiren bir piyano bulmacası bu oyunda da mevcut. Onun dışında anahtarları yan tarafından alıp kapıya yerleştirme olayını saymazsa, diğer ➤



### Silent Hill Arcade

Oyun salonlarında ve bazı alışveriş merkezlerinde görebileceğiniz Silent Hill Arcade, tam bir shooter oyunu olarak tasarlanmıştır. İki kişilik de oynayabileceğiniz Silent Hill'in Arcade versiyonu yaklaşık 45 dakikada bitirilebiliyor. Shattered Memories ile taban tabana zıt bir konsepte sahip olan bu oyunda Piramit kafa dikkat çeken boss'ların başında geliyor.







ciddi bulmacaların oyuncuları pek zorlayacağını sanmıyorum. Maalesef oyunun en büyük handikabı çok kısa olması. Oyunu ofisten almamla, aynı gün bitirmem bir oldu. Her yeri kurcalayarak yavaş yavaş oynamama rağmen oyun ilk seferde altı saatte bitti. Bu süre herhalde iki - üç saatte rahatlıkla çekilebilir.

#### **Cheryl is always in trouble!**

Bugüne kadar hep babası Cheryl'in peşinde koşup duruyordu, ama ilk kez bu oyunla birlikte Cheryl'in da bir annesi olması gerekiyti oyunculara düşündürülüyor. Cheryl aslında evlatlık diyenler oldu, Cheryl reenkarnasyona uğradı tezi ortaya atıldı... Sonuca dediğim gibi Silent Hill'de tek bir doğru yoktur. O nedenle sağlam Silent Hill yapımları, oyuncuların ağızında çok kaliteli bir kitap okumuş tadi bırakır. Shattered Memories de aynen bu tanıma uyan bir yapım. Görsel açıdan PS2'deki Shattered Memories'in grafikleri, elbette PS3'teki Homecoming kadar cılıtlı durmuyor. Ama ona rağmen çok sıkı grafiklerle atmosferi çok sağlam bir şekilde yansıtmayı başarıyor. Eski VHS kaset kayıtlarında görülen ekrannın altında ve üstünde şerit şeklindeki çizikler, oyun boyunca her şeyin adeta eski bir anı olduğu izlenimini doğuruyor. Zaten görsel konsept olarak da oyun bir hatıra kaseti formatında başlayıp, o şekilde devam ediyor. Mekan tasarımları ve oyundaki derinlik muhteşem. Buzlu, mavi ortamların ürkütücüluğu resmen insanın içini donduruyor. Buzların içinde hareket eden hilkat garibeleri şahane düşünülmüş. El feneri ise her zamankinden daha başarılı kullanılmış. Karanlık yerlerdeki gölgelendirme efektleri PS2'nin sınırlarını zorluyor. Yönettiğimiz Harry, ekrana yaklaştıkça saydamlaşarak görüntü açımızı iyileştiriyor. Harry'nin aniden geriye bakabileme özelliği, hızlı kontrollerle birlikte oyun akışını olumlu dengeleyiyor. Karakter çizimleri de başarılı ama nedense Silent Hill 2 ve 3'teki sanat eseri izlenimini almadım bu sefer. Shattered Memories'te en başarılı tasarılan karakter bana göre hemşire Lisa. Oyundaki seslendirmeler için profesyonel sanatçılar tutulmuş. Harry'nin ne kadar içten "Cherryll!!" diye bağırdığını duyunca ne demek istedigimi daha iyi anlayacaksınız. Akira Yamaoka'nın beste-

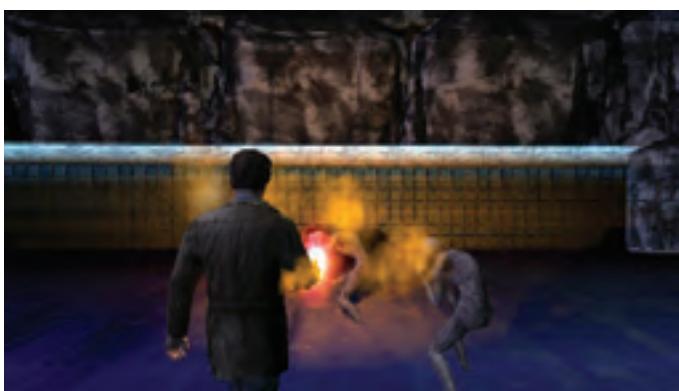


diği müzikler her zamanki gibi göz dolduruyor. Gerçi ilk baştaki piyano müzikleri biraz Ayşecik filmlerindeki müzikler gibi olsa da, sonraları derinleşen ve oyuncuya atmosferin içine çeken besteler kendini gösteriyor. Shattered Memories için bestelenen 21 adet soundtrack'ten en dikkat çekeni "Always on My Mind". Son olarak çok merak ettim Silent Hill'i bu kadar değiştirmişler "Acaba yine lağıma girecek miyiz?" diye. Evet! Oyunun sonlarına doğru yine kanalizasyona giriyoruz. Her Silent Hill oyununda olduğu gibi Shattered Memories'te de yine yapımcılar bizi lağıma sokmadan oyunu bitirmemize izin vermiyor. Bazı şeyler asla değişmiyor işte! Shattered Memories, her Silent Hill tutkununun mutlaka oynaması gereken eşsiz bir yapım. Bu oyunu gece tek başına ışıkları kapatıp oynayın, eğer tüyleriniz en az bir kere diken diken olmazsa, nabızınız yok demektir! ■ Ahmet Özdemir

#### **Silent Hill: Shattered Memories**

- + Donmuş insanlardan ve buzlu mekanlardan oluşan yeni alternatif dünya konsepti, 180 derece geriye dönme özelliği, GPS içeren cep telefonu, derin hikaye anlatımı, özlem duyulan atmosferin geri dönmesi
- Aşırı kısa oyun süresi, 2010 yılında 1,3 GB'lık bir oyun olması (Demolar bile 3 GB artıktı)

**8,3**





# God of War III

Silahların gürültüsü, tanrıların sesini boğacaktır!

**H**ermes, Titan'lar soyundan Atlas ile Pleione'nin kızı Maia ile Zeus'un bir kaçamağı sonucu dünyaya gelmiş ve gelişyle de şşşkinliği beraberinde getirmiştir. Daha kundaktaken, beşinden fırlamış, hemen önünden yürümekte olan kaplumbağayı öldürmüştü, kabuğuna yedi tane koynu bağırsağından tel germiş ve bunu bir kitaraya (Bir çalgı.) dönüştürmüştür. Sesi o kadar güzeldir ki bu çalgının, dinleyeni büyülemektedir. Bu yetmemiş ve güneş tanrısının Pieria ovalarındaki ineklerini çalıp bir yere saklamıştır. Güneş tanrıları olan Apollon (Helios güneşin kendisini temsil eder; karıştırmamak lazım.) ineklerinin nerede olduğunu sormak için Zeus'a gelmiş ve Hermes'i kundağında görmek bile onu iktiya etmemiştir. Ne var ki Hermes'in yaptığı kitara ve çıkarttığı sesler onu büyümüş ve inekleri unutup orayı terk etmiştir.

Akı, zekası ve sinsiliğiyle Hermes, bir anda ilgi odağı olmuştur. Tanrıların gözdesi, Zeus'un favorisi. Bu nedenle onu ulaş olarak seçer Zeus. Artık tüm haberlerini insanlara o iletecektir. Hades'e ruhları o götürecek! Psykhopompos'un yardımıyla.

Kurnaz ve hızlı Hermes, hırsızların ve tüccarların da koruyucusu olmuştur. Tanrılar arasındaki yeri, adına dikilen heykeller... Hepsi Hermes'i gururlandırılmış, hepsi onu daha da güçlü kılmıştır.

Ne var ki amacı uğrunda ilerleyen, kurnazlık-tan, hileden etkilenmeyen, yuvarlanan bir kaslı öfke yığınına karşı pek az şansı vardır yüce bir tanrıının oğlunun. Ne kıvrak zekası kırabılır onun direncini, ne de sahip olduğu üstün hızı... ▶





**Yapım Sony**  
**Dağıtım Sony**  
**Tür Aksiyon**  
**Platform PS3**  
Web [www.godofwar.com](http://www.godofwar.com)  
Türkiye Dağıtıcısı Sony

Helios'un katili aslında biz değiliz, arkadaki Titan.



## Aphrodite

Her God of War oyununda olduğu gibi burada da cinselliğe yer verilmiş. Bu defa sıradan birkaç kız yerine, aşk ve güzellik tanrıçası Aphrodite ile bir takım ilişkilerimiz olabiliyor eğer dilersek. Detayları anlatamayacağım, isterse niz gözlerinizle görün. (Korkmayın, ekranda gözüken bir şey yok.)

Sadece bir oyun oynar Hermes. Tek bir şansı vardır. Onu alt etmek için bir kez deneyecektir şansını ve başarısız olursa gökyüzünden silinecektir diğerleriyle birlikte.

Kratos'la savaşmak istememiştir. Ondan kurtulmaya çalışmıştır sadece. Koşmak, atlamak, saklanmak, şarşıtmak... Elinde ne varsa kullanmıştır ama kaya gibi sert yapısıyla bir çizik bile atamamıştır Kratos'un bedeninde. Direnciyle birlikte kıvrak zekası da kaybolur Kratos onu kanlar içinde bırakıldığına. Ne koruduğu hırsızlar, ne ona hayranlık duyan Apollon, ne de babası Zeus yanında olabilmisti Hermes'in. Çünkü kendilerini bile koruyacak güçleri olmayacağı zafere çıraklı yollardan değil, en zor yoldan ilerleyen güçlü Kratos karşısında...

### Devler arasında

Gaia'nın sırtında Zeus'un yıldırımlarını ona iade etmek için tırmanırken tek bir şey diyorsunuz içinden: "O kadar çok eğleniyorum ki birazdan şurumu yitirip şuraya düşüvereceğimi!"

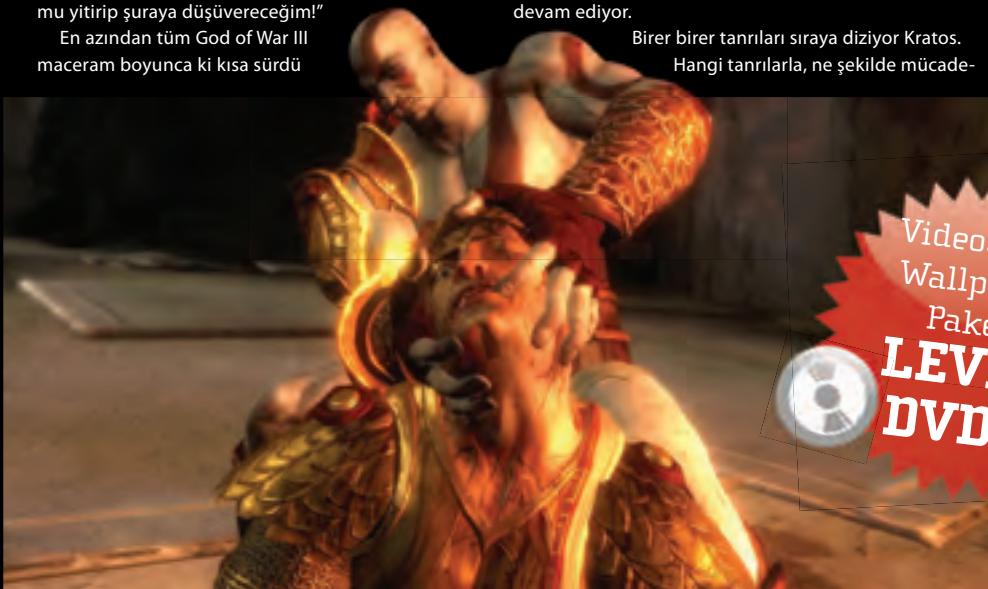
En azından tüm God of War III maceram boyunca ki kısa sürdü

böyle hissettim. Kah grafiklere hayran kaldım, kah ışıklandırmaların atmosferi nasıl etkilediğini görüp şapka çıkarttım... Komboları dizerken daha çok yaratık düşmesini diledim, boss'ları bir bir harcarken Yunan mitolojisindeki tüm tanrıların önume atılmasını istedim ve bu böyle yaklaşık sekiz saat boyunca gitti. Sonra oyun bitti ve beni bir hüzün kapladı ki sormayı gitsin. Hemen DLC haberlerini araştırmaya giriştim ve yapımcıların bu konuya sıcak baktığını görüp bir oh çektim en rahatından.

Zeus'tan intikamını bu sefer kesinlikle almayı niyetli olan, son derece sınırlı ve her zamankinden daha acımasız bir Kratos var karşımızda. Karşımızda değil, parmaklarınızın ucunda. Eskisine göre çok daha güçlü ve vahşi. Ne var ki oyunun hemen başında tüm güçlerini Styx nehrinde kaybediyor Kratos. (Eh bel) Ünlü silahı Blades of Chaos da yok oluyor, sahip olduğu tüm büyüğünü de. Neyse ki Athena belirliyor yokluktan ve ona Blades of Chaos'un muadili Blades of Exile'i veriyor ve Kratos, kaldığı yerden intikam yolculuğuna devam ediyor.

Birer birer tanrıları sıraya diziyor Kratos. Hangi tanrılarla, ne şekilde mücadele

Tak-çıkar başlıklı  
Helios'un kafasını çıkarttıktan sonra cebimize atıyoruz.



Videosu ve  
Wallpaper  
Paketi  
**LEVEL**  
**DVD**'de

## GAIA'NIN TEPEŞİNDE

Titanların büyük olduğunu hepimiz, yillardır farkındaydık. Fakat ne yalan söyleyeyim, bu kadar büyük olduklarını bilmiyordum. Gaia, Atlas ve diğerleri o kadar büyükler ki üstlerinde flora ve fauna sistemi olmuşmuş, büyükçe bir grup olarak çadır kurup kamp yapabilecek derecede geniş ve rahat bir yüzeyle sahipler.

Gaia da doğayı sembolize eden bir Titan ve ona yardım etmemiz gerekiyor tanrılarla savaşımızda. Tabii mekan geniş olunca, sizin dişinizde diğer yaratıklar da burayı mesken ediniyor ve Gaia'nın sırtında ilerlerken onlara da mücadele etmeniz gerekiyor. Tanrıların katına yavaş yavaş tırmanıyor Gaia ve sonunda öyle bir şey oluyor ki tüm Titan'lara bakış açınız değişiyor.

İle ettiğini GoWIII rehberinde size detaylıca anlattım ama su tanrısi Poseidon'ından haberci Hermes'e ve yüce tanrı Zeus'a kadar birçok tanrıyla karşılaşığınızı belirtmeden geçmeyeceğim.

Önceki oyunlardan farklı olan yönlerini merak ediyorsunuz belki GoWIII'ün ama asıl soru bu olmamalı zira GoW serisi, özünde o kadar iyi ki oyunda yenilik olmasa da hikayesi ve kurgusuyla zaten zevkle oynanabilecek bir yapım.

Tabii yine de yenilik hoştur, iyidir, monotonluğu kırar ve bana sorarsanız, GoWIII'ün yenilikleri o kadar dengeli olmuş ki daha kıvamında olamayacağını düşünüyorum.

Öncelikle "silahlar" diyeceğim ama bu konuyu da Rehber bölümünde detaylıca işledik. İyisi mi o konuyu da anlatmayıyorum. Tanrılarla mücadele de rehberde var, düşmanlar da. Peki ben bu yazda ne anlatacağım arkadaşlar? Kendi kurallarımı yıkisma karar verdim şu an ve silahları anlatacağım.

Blades of Exile'ı anladınız; önceki oyunlardaki standart silahımız. Claws of Hades, Hades'in krallığını yıktıktan sonra edindiğimiz, güçlü bir silah. Kullanımı Blades of Exile'a bir hayli benziyor ama yanında getirdiği yaratık çağrıma özellikle bayağı işe yarıyor. Şöyle ki oyunda karşılaşığınız yaratıkların ruhani versiyonlarını, çok kısa bir süreliğine yanınızda çağırırsınız ve bu yaratıklar sizin için birkaç saldırısı yapıp ekranı terk ediyor. Silahı güçlendirdikçe de daha güçlü yaratıklara ulaşabiliyorsunuz. Hephaestus'tan aldığımız Nemesis Whip de yine bu iki silaha benzer bir kullanısta fakat düşmanları tek tuşla rahatça havaya fırlatabildiğiniz için de kombolarda daha çabuk hit sayısını artırabiliyorsunuz. Ayrıca serideki ilk, saldırısı tuşlarından birine basılı tuttuğunda, silahın özelliğini devrede tutan silah olma özelliğini de barındırıyor. (Kare'ye basılı tuttuğunda silah bir pervane gibi dönmeye devam ediyor.) Namean Cestus ise Hercules'in çehresini değiştirdikten sonra edindiğimiz, güçlü eldivenler ve Devil May Cry'dan Dante'nin eldivenlerini andırıyor.

Tüm bu silahların R2 ile çalıştırılan özel birer de gücü bulunuyor. Blades of Exile, Army of Sparta'ya çağrıyor, Nemesean Cestus yeri sarsmanızı sağlıyor, Nemesis Whip elektrik saçıyor ve Claws of Hades de dediğim gibi yaratıkları çağrıyor savaş alanına. Bu güçler, daha önce büyüğülerinde olduğu gibi mavi renkteki büyüğünü kullanıyor. Yine rehberde bilgilerine ulaşabileceğiniz Head of Helios, Bow of Apollo ve Boots of Hermes ise yeni bir güç ihtiyaç duyuyor çalışmak için. Sarı renkteki



### Alternatif

Bayonetta (9,5)

Devil May Cry 4 (8,2)

Darksiders: Wrath of War





► bu bar, kısa sürede doluyor ve bu üç eşayı sınırsızca kullanmayın diye oluşturulmuş.

#### Gel buraya!

Kratos'un yeni silahları, yeni güçleri var ve buna yeni hareketleri de eklemek gerekiyor. Önceki oyunlardakine göre daha esnek bir hareket skalarına sahip. Artık Daire tuşıyla yakaladığınız düşmanları ikiye bölmek zorunda değilsiniz; onları bir kalkan gibi kullanıp diğer düşmanların üzerine sürebiliyorsunuz. Kalabalık gruplara karşı son derece etkili olan bu hareketi boss'lara karşı kullanmanız da mümkün oluyor zaman zaman. (Boss'lari tutup gezdirmiyor-sunuz; etraftaki askerleri onların üstüne sürüyorsunuz.) Bir diğer hareket de L1 ve Daire tuşıyla yapılan, elinizdeki silahla kendinizi düşmana çekebilme hareketi. Sizi duvara yapıştırmak için son hız koşan bir Minotaur'a karşı bu hareketi kullanırsanız örneğin, hem onun hareketini bölüyorsunuz, hem de onu sersemletecek yanına yaklaşmış oluyorsunuz. Aynı hareketi havadaki Harpy'lere karşı kullanırsanız, bir süreliğine havada olma şansı yakalayorsunuz veya onların seviyesine çakarak rahatça kanatlarını kopartıyorsunuz.

Oyunu oynarken, hareketlerin birbirine bağlanması, silahlardan arasındaki geçiş yaparak düşmanları daha etkili bir biçimde pataklabilmek, özel güçlerimizi komboların arasına sıkıştırmak bana o kadar doğal geldi ki ne Bayonetta'daki gibi birçok hareketi art arda yapmak için bir sürü tuşa basmanın yarattığı stresi hissettim, ne de sürekli aynı hareketleri yaptığım gördüm. Anlayacağınız oynanış tam anımlıyla "oturmuş."

Ceşitlilik adına Cyclops, Chimera gibi yaratıkları kontrol edebilmek, kanatlarını kullanıp tünelerde uçmak ve sağa sola kanca atıp sallanarak boşlukları aşmak da oyunda yer alıyor ve bu anlar oyunda sıkıntı yaratacağına, eglenceli savaş anlarını baltalayacağına, gayet uyumlu olmuş.

#### Gizemli tüneller

God of War III'te söyle bir yenilik de yok değil. Head of Helios'un kullanımı ve oyunu bir kez daha oynadığınızda kullanabileceğiniz eşyaları bulma hevesiyle, tek bir çizgide ilerlemeniz engellenmiş. Eğer Head of Helios'un gizli sandıkları aydınlatma özelliğini kullanmazsanız örneğin, sağlık, büyür veya eşya barlarının limitini yükselten eşyaların tümüne kavuşamaiyorsunuz. Aynı şekilde, Zeus' Eagle, Aphrodite's Garter veya Hera's Chalice gibi eşyaları bulmaya

#### RAGE OF SPARTA

Oyunun hemen başında Blade of Olympus'a sahip olduğumuzu görüyor ve seviyoruz. Biraz sonra ise bu silahımızı kaybedip üzülüyoruz. Çok zaman geçmeden yeniden silahımıza kavuşuyoruz ve olay iyicene yalamaya oluyor fark ettiğiniz üzere.

Blade of Olympus adındaki güçlü kılıçımız, oyunda bize bir hayli faydalı bir özellik sağlıyor. Diğer silahlarımız gibi standart bir silah olarak kullanılamıyor Blade of Olympus ve ancak yeterince yaratık kestikten sonra kazandığımız, Rage of Sparta gücünü çalıştırduğumda ortaya çıkıyor. Rage of Sparta, Kratos'u çok güçlü bir hale getiren ve eline Blade of Olympus'u tutusutan, son derece iyi bir özellik. Bunu elbette ki boss savaşlarında veya başımız sıkıştığında kullanıyoruz fakat oyun kolay olduğu için hiç kullanmadan bile oyunu sonlandıramıyorsunuz. O yüzden, sırif zevkine arada sırada bu özelliğini kullanın.

## PHANTOM OF CHAOS

Oyunu tamamladığınızda sizi bir sürpriz bekliyor olacak: Yeni kostümler. Bu kostümler oyunu bir kez daha oynamanız için bir neden oluşturamaz belki ama sağladıkları özellikler oyun zevkinizi değiştirebilir. Örneğin oyunu tamamladığınızda edineceğiniz "Fear Kratos" kostümüyle dört kat fazla hasar veriyorsunuz ama düşmanlarınızdan da dört kat fazla hasar alıyorsunuz. Ne var ki bu kostümlerin kullanımında bir problem var ve o da şu ki kostümleri kullandığınız zaman trophy'leri açamıyor oluyunuz. Her ne kadar kostümleri ikinci kez oyunu oynadığınızda kullanabiliyor olsanız da açmadığınız bazı trophy'ler olabilir; o yüzden amacınız trophy'lerse kostümlerden uzak durun.



çalışarak bir sonraki oyun keyfimizi, bu eşyaların sağladığı güzelliklerle yaşayabiliyoruz. Misal Hercules'i hakladıkten sonra indiğiniz nehirde eğer direkt olarak yüzerseniz, dipteki Hercules'in omuz korumasını kaçırıyor ve bir sonraki oyun keyfinizde daha az hasar alma şansını tepmiş oluyorsunuz.

Oyunu tamamladıkten sonra yapabilecekleriniz arasında oyunu bir kez daha, daha yüksek bir zorluk seviyesinde oynamak varsın, bir diğer olasılık da challenge'lara katılmak. Düşmanları silahları kullanmadan öldürmek, ekranda 50'den fazla yaratığın olmamasını sağlamak, düşmanları arenanın dışına atmak gibi birçok, zaman kısıtlaması olan mini-oyunda başarılı olmayı çalışıyorsunuz Challenge'larda ve bunları gerçekleştiriyor olmanız, oyunu gerçekten iyi oynadığınızın bir kanıtı oluyor.

God of War üçlemesine noktayı koymama az bir süre kala, arta kalan alanda size grafikleri, kamera açılarını ve görsel efektleri öveceğim, müsaade edin lütfen.

Efendim söyle söyleyeyim, şu ana kadar bir aksiyon oyununda gördüğüm en kaliteli grafikler, en kaliteli görsel kurgu GoWIII'te karşıma çıktı. Işıklardırmalara resmen hayran kaldım. Mağaralarda geçen bölümde ışığın dalgalanması fala... İnanılmazdı. Silahlının yaydığı renkli izler, düşmanların modellemeleri, hepsi o kadar iyi ki, hata bulmak çok güç. Tüm bunlara sinematik kamera açıları da eklenince durum



tam bir şölene dönüşüyor. Yine örnek vermek gerekirse, Dante's Inferno'nun çuvalladığı en önemli nokta kamera açılarıydı. Sürekli Dante'yi uzaklarda görüyorduk. GoWIII'te de Kratos uzakta kalyor zaman zaman ama önemli bir şey olduğunda veya düşmanlar işin içine karıştığında kamera anında aksiyona odaklanıyor.

Şimdi bana düşen, bu oyunu bir kez daha oynamak ve ardından muhtemel DLC'leri beklemek. Belki God of War Collection'a bir kez daha göz atarım ama GoWIII'ten sonra kesmeyecektir. PS3'ün en iyi oyunlarından birinin incelemesini okudunuz. Saygılarımla...

■ Tuna Şentuna

### God of War III

- + Müthiş aksiyon, yepyeni silahlar, mükemmel grafikler
- QTE'lerde basmamız gereken tuşları görmenin biraz zor olması, biraz kısa ve kolay olması, tadının damağında kalması

9,5

**Rehberi**  
Sayfa 118'de!

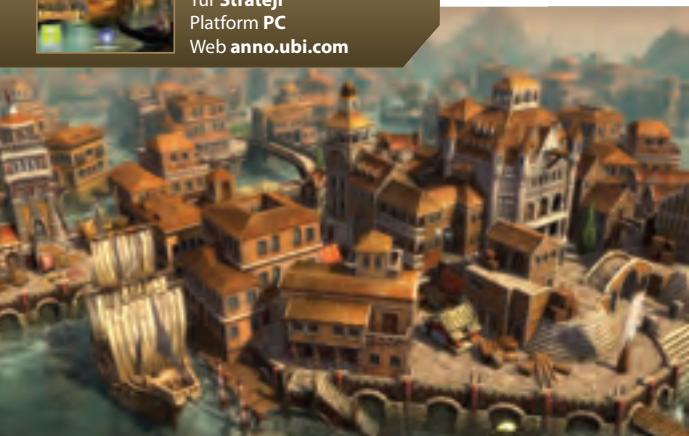


◀ Bu kalkanları  
Namean Cestus  
eldivenleri dışın-  
da yıkamazsınız.





Yapım Related Designs  
Dağıtım Ubisoft  
Tür Strateji  
Platform PC  
Web [anno.ubi.com](http://anno.ubi.com)



### Müzikler

Anno 1404'ten hatırlarsınız; farklı coğrafyalara geçtiğiniz zaman oraya özgü müzикler çalıyordu. Venice ek paketiyle de Venedik mimarisine sahip topraklarda atmosferi yoğun olarak hissedebilmeniz için yeni müzикler sizleri bekliyor.

## Anno 1404: Venice

Gondollar, köprüler, kuş sesleri...

**S**üphesiz, geride bıraktığımız yılın en çok sevilen oyunlarından biriydi Anno 1404 oldu. Mavi sularda başka adalar keşfetmenin heyecanıyla yelken açıp yeni topraklara ayak basmak çok keyifliydi. "Keşfetmeli" dedim, değil mi? İçinde heyecan ve merak duygularını barındıran çok az fil var sanırım. İlk gemimi alıp haritadaki yeni ufukları tek tek görmeye başladığında, Anno 1404 bu hisleri gerçekten yaştırmıştı bana.

Bu yüzden Ubisoft, oyun için Venedik konseptinde yeni bir ek paket açıkladığında ise çok mutlu olmuşum. Gün geldi çattı, Anno 1404: Venice bekleyenlerine kavuştu.

### Set sail!

15. Yüzyıl, Doğu'nun ve Batı'nın ihtişamında bu kez de Venedik kültürünü selamlıyoruz. Venedik'in o zengin mimarisini ve romantizmini altında gondollar, köprüler karşılıyor beni. Kuşlar civil civil, binalar göz kamaştırıyor. Giriş videoları ise öyle güzel hazırlanmış ki "Biraz dolaşsam da şu sokakta, öyle Set Sail! tuşuna bassam." diysem geliyor.

### 15. Yüzyıl, Doğu'nun ve Batı'nın ihtişamında bu kez de Venedik kültürünü selamlıyoruz

Birbirinden farklı senaryolarla karşılaşıyoruz; bunları çok kapsamlı tutorial bölümleri olarak düşünebilirsiniz. Yeni binalar, yeni anlaşmalar ve yeni kuralları bu bölümlerde derinlemesine öğrenebilirsiniz. Bu senaryoları bitirdiğiniz takdirde de yeni madalyalar, ödüller ve başlıklar ile başarınızı karşılığınıza alırsınız.

Venedik kültürüyle eklenen diğer bir özellik de sabotaj. Düşman top-

**Ticaret durmaksızın devam ediyor.**



### Alternatif

**Anno 1404 (9,2)**  
**Port Royale 2 (-)**  
**The Settlers: Rise of an Empire (5,0)**

raklarına veya gemilerine sabotaj uygulama ve gizlice içeri sızma, malınızı saklama ve gizli bölümleri inşa etme gibi özellikler mevcut. Gemi modellerinde de büyük ve küçük tüccar gemileri olmak üzere iki farklı yeni model bulunuyor.

Geminiz yeni ufuklar ararken, bir sürpriz daha siz bekliyor: Yanardağ bulunan karalar. Gidin yerlein bakalım neler oluyor! Şehrimizi süslemek ve Venedik ruhunu hissetmek için 60'a varan yeni manzara ve bina modelleri de menüde bizi bekliyor.

İstediğinize ulaşmanın öyle hemen mümkün olmadığını belirtmiştim. Yeni ek pakete aşmanız gereken 300'den fazla görev bulunuyor. Yanlış duymadınız; 300! Bitmesini beklemeyin oyunun bence. Firmadan da dediği gibi, "bitmek bilmeyen" bir strateji örneğiyle karşı karşıyayız. Yapılacaklar, görevler bitmek bilmiyor. Çokú kez durup bir dakika ekranı baktım mesela ben, "Hangi görev için bu gemiyi yollamışım ben çöle acaba?" diyerek. Üst türde çok fazla görev almanızı önermiyorum. Çoğunun belli bir süresi var, birini yaparken diğerine yetişmemeniz an meselesi. Zamanın nasıl geçtiğini anlamıyorsunuz görevden görevye ziplarken; ara verin, su için, dinlenin. Dinlenmek sizin aklınızda gelmese bile, Anno 1404'teki mesajlar tam gazyla devam ediyor. "İki saatliğ oynuyorsunuz. Mola verseniz?" (Üç kez gördüm arka arkaya bu uyarı, itiraf ediyorum.)

Ubisoft için oyunun en tatmin edici özelliği ise internet üzerinden multiplayer olarak oynanabilmesi. Oynamabilirlik süresine ve alınan keyfe çok fazla katkı olduğunu düşünüyorum. Ubisoft yetkilileri, oyuna sekiz kişiye kadar multiplayer desteğiyle yeni bir boyut katıklarını ve eski severlerini olduğu kadar yeni kitleşini de memnun edeceğinden emin olduklarını iletiyor.

Gerçek zamanlı strateji seven biriyorsanız ve ana oyun Anno 1404'ü de seviyorsanız, yeni ek paketle de bir o kadar zevk alacaksınız. Başlarda "Ahım şahim bir şey yok" demeniz olası ama geçen süre içinde memnuniyetinizi artacağına inanıyorum.

### Ayça Zaman

#### Anno 1404: Venice

- + Oynanabilirlik süresi, görev zenginliği, online multiplayer
- Görevlerin zorluğu

**8,0**



Yapım Gearbox Software  
Dağıtım 2K Games  
Tür Aksiyon  
Platform PC, Xbox 360, PS3  
Web [www.2kgames.com](http://www.2kgames.com)



## Borderlands: The Secret Armory of General Knoxx

An Atlas Film!

**B**ilmekguru alt türlerinden en çok bilineni de şüphesiz post apokaliptik kurgudur. Malum; sadece bilgisayar oyunlarıyla bile bu konuda iyi - kötü bir fikir elde edebilir meraklısı. Bense fazlasıyla -ama böyle kocaman- sevrim post apokaliptik kurguyu. Geçtiğimiz aylarda piyasaya çıkan Borderlands de ziyadesiyle aradığım cinste bir kurgu sunuyordu. Oyun biraz tek düzeydi belki ama yaratıcı atmosfer tam da istedigim gibi idi. Bu arada yapımcılar durmadılar ve günümüzde çok revaçta olan downloadable content'lerle (DLC) oyunlarını sürekli güncellediler. Borderlands: The Secret Armory of General Knoxx'da (B: TSAoGK) bu eklenilerden en yenisi.

### Scooter? But I Don't Even Know Her

B: TSAoGK'yle ilk oyun resmen kaldığı yerden devam ediyor. Öncelikle; iki farklı zorluk seviyesi karşılıyor bizi. Play - through one; eğer ilk oyunu 35 level civarı bitirdiyseniz seçenekmeniz gereken zorluk seviyesi. Yok, eğer "Ben deliller gibi oynamış bu oyunu ve level 50 karakterim var" diyen ekliptensiniz o zaman play - through two sizleri bekliyor olacak. Oyunun hemen başında gözü batan yeniliklerden bir tanesi her yerin araçlarla dolu olması. Çok geçmeden anladığımız üzere yeni eklentide beraber farklı araçlarla da kavuşuyoruz. Bunlardan bir tanesi normal de bindiğimiz aracın "Monster" isimli daha büyük ve güdümlü roketler atan bir versiyonu. Bir diğeri ise dört kişi alabilen ve üzerinde birden fazla silah bulunduran kocaman bir araç. Bu noktada en çok asabımı bozan durum; sürüs dinamiklerine hiçbir şey eklenmediğini görmek oldu. B: TSAoGK eklentisinde bolca araç kullanıyoruz. Bu durum o sevgidim post apokaliptik atmosferden dönem dönem kopmalar yaşamama sebep oldu. Yani sürekli yol, sürekli viraj alma; ağaçları benim aradığım bu değildi.

Bu yeni DLC'nin oyuna getirdiği bir diğer özellikse düşman çeşitliliği. Orijinal oyunu oynayanlarınız hatırlayacaktır; oyunun sonuna doğru karşısına çıkan Crimson Lance isimli ekibi. Bu

eklentide de yine karşımdızalar. Hem de bu sefer eskisinden de güçlü bir haldeler. Elemental Resistance'sı olan, sırtına jetpack giyen ve nereye gitsek peşimizden gelen ve yetmezmiş gibi bir "mech" diye tabir ettigimiz büyük robot makineleri kullanan askerler bizleri bekliyor olacak. Bu askerlere bir de yapay zeka yaması yapılmış gibi geldi bana. O kadar iyi mücadele ediyorlar ki hakikaten zorlandım. Özellikle sabit durmamaya özen göstermeleri ve mesafelerini iyi ayarlamaları yüzümü güldüren ayrıntılardan birkaç tanesi oldu. Yine de çok abartmayıyorum. Çünkü aynı yapay zeka bazen ne yapacağını bilmiyor. Çok uzak mesafeden ateş ettiğiniz takdirde ne olduğunu anlamayarak, olduğu yere saplanıp kalabiliyor düşmanlarınız. Unutmadan; B: TSAoGK eklentisiyle beraber bolca mini boss ve bir tane de esas oğlan oyuna eklenmiş. (Hayır, spoiler vermeyeceğim!) Tipki ilk oyunındaki gibi farklı özelliklerin ve tarzları söz konusu. Yine de en çok dikkatimi çeken yeniliklerden bir tanesi; yeni DLC'yle beraber oyuna çok güzel esprî öğelerinin eklenmiş olması. Çok aradığım bir özellik olmasa da oyuna çok güzel yedirilmiş bu yenilik. Düşman askerlerinin ıslık çaldığını ya da şarki söylediğini duymak bile yetiyor insana.

Eklenden yeni araçlar, upgrade'ler ve farklı düşmanlar sanki bir DLC değil de bir eklenti paketi oynuyormuşuz hissisiyatı yaratıyor. Keşke eklenti paketi adı altında oynanırda, bu kadar yenilik ve farklılık getirebilseler demek istiyorum. ■ Ertuğrul Süngü

### Yeni Upgrade'ler

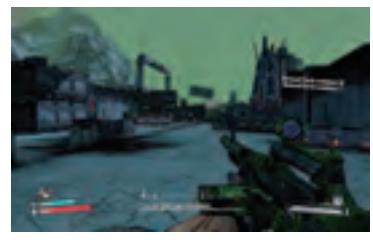
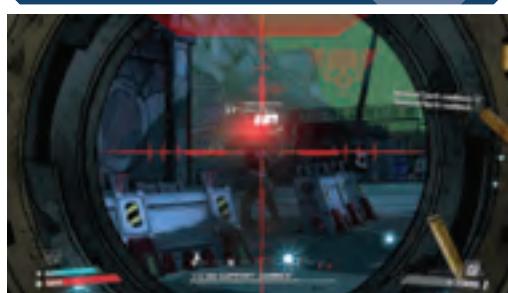
B: TSAoGK beraberinde yepyeni upgrade'ler de getiriyor. Her ne kadar ucuz fiyatlara yapılan upgrade'ler olsalar da oyuna güzel bir yenilik olarak eklenmiş durumlardır. Level atlaklığa çıkan silahların kaliteleri de gözden geçirilmiş. Ha bu arada; artık maksimum level sınırı 61 olarak belirlenmiş durumda. Gönül rahatlığıyla düşman yok edebilirsiniz.



### Borderlands: The Secret Armory of General Knoxx

- + 10 saat gibi uzun oynanış süresi, yeni birimler, silah cinsleri ve upgrade'ler
- Atmosferdeki gel - git sorunu, yapay zekanın arada istifa etmesi

8,5



Post apokaliptik kurguya yakışan bir gökyüzü...



### Alternatif

- BioShock 2 (8,2)
- Battlefield: Bad Company 2 (9,6)
- Aliens vs Predator (6,2)

# Assassin's Creed II

Rönesans'ın sanal güzelliği...



**U**zun saman sonra Desmond'in yüzünü tekrar görmek güzeldi. Adamcağız hala o laboratuardan kurtulamamış, yazık. Bir süre sonra da Dr. Lucy'nin yüzü göründü. Yatırdılar yine Desmond'i o Animus'den tuhaf makineye. "N'oluyor yahu!" demeye kalmadan bir doğum sahnesi gördüm ve yeni doğmuş bir bebeğin ellerini ve kollarını oynatmam istendi benden. Babasının kararlarıyla Ezio oldu bu tosuncuğun adı. Derken Desmond uyandı ve Lucy'yle beraber laboratuardan kaçmaya başladı. Bu kaçış esnasında fark ettim ki o eski sünepe Desmond'dan eser kalmamış, yumruklu havada uçuşuyor... Lucy'yle beraber önumüze çikanları bir güzel silkedikten sonra tam laboratuardan kaçmak üzereydik ki...

### Ezio Auditore korsanlara karşı!

Uzun uzun anlatmak isterdim Assassin's Creed II (ACII) maceramı size ama maalesef sınırlar buna müsaade etmiyor. Yine de ilk paragrafi sonlandıran o üç noktadan sonrasında tekrar dönmemiz gereke-

cek; çünkü önemli bir detay yatıyor orada. Ne oldu o üç noktadan sonra biliyor musunuz? Hevesimi kursağında bırakarak kapandı oyuncayızım ve önmde "İnternet bağlantınızın yeniden devreye girmesi bekleniyor." şeklinde bir uyarıla kalakaldım. Bu kurgusal bir hikaye değil arkadaşlar, gerçekten başına gelen bir olay. Hatta sizin başında gelmesi bile mümkün, eğer ACII'yi PC'nizde oynamak gibi bir niyetiniz varsa tabii...

Ubisoft, yıllardır korsan oyun piyasasına karşı en çok çırpinan firmalardan bir tanesi ama korsan piyasası her seferinde bu savaştan galip çıktı maalesef. Lakin Ubisoft'un son silahı, bu sefer korsanların sırtını yere civilemeye niyetli. DRM adını taşıyan bu silah, oyununuza sadece bir server üzerinden

oynamanıza izin veriyor. Yani bağlantınız koparsa veya DRM sunucunuzun başına bir hal gelirse oyununuza veda ediyorsunuz. (Geçici bir süre tabii...) Ve evet... ACII de bu sistem üzerinden çalışıyor. Sonuç olarak bir internet bağlantısına sahip değilseniz ACII oynamayı unutuyorsunuz. Aynı şekilde ACII'yi kaçak yollardan oynamak isteyenler bir de hayal balonculuklarını birer birer patlatıyorlar.

Bu önemli uyarı uzattıktan sonra Desmond'un Rönesans İtalya'sındaki macerasının PC kulvarına geçiş yapabiliyoruz artık. Son zamanlarda PC platformuna hevesle beklediğim bir oyunu ACII. İlk oyunu oynamıştım ve o kendini tekrar eden oyun yapısından ben de ziyadesiyle şikayetçi olmuşum. Ancak ikinci oyunda bu hataların olmayacağı vurguluyordu Ubisoft ve daha da fazlasını vaat ediyordu. Oyunun konsol platformlarında baş göstermesiyle ortaya çıkan farklı farklı yorumlarla kafam karışsa da illa ki elimden gececekti ACII. Sonunda oyunun inceleme versiyonu elime geçti, heyecanımı baltalamam çalısan aksiliklerin de



Yapım Ubisoft  
Dağıtım Ubisoft  
Tür Aksiyon  
Platform PC, PS3, Xbox 360  
Web [assassinscreed.uk.ubi.com](http://assassinscreed.uk.ubi.com)

İdam sehpasındaki kim sizce?

## Alternatif

Grand Theft Auto IV (8,0)  
The Saboteur (7,4)  
Saint's Row 2 (6,1)

üstesinden geldim ve daldım 1486 yılının İtalya'sına. Beni bu dünyadan çıkaran şey ise bu yazıyı yetiştirmeye zorunluluğundan başka bir şey değildi.

### Sıkkastçı dediğin...

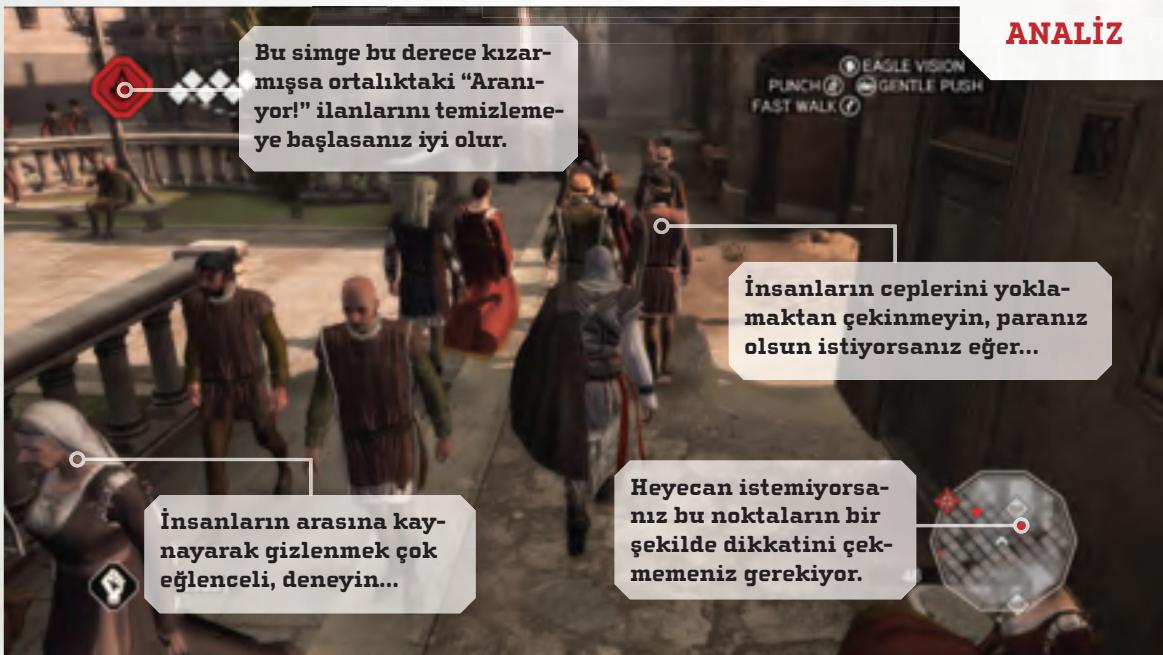
ACII'yi PC platformunda oynamanın en büyük avantajını her zaman olduğu gibi mouse & klavye ikilisi üstleniyor. Bu konudaki tek sıkıntı ise oyunun -yine her zaman olduğu gibi- PC platformuna adam akilli aktarılmasız olması. Sırf bu yüzden kullanacağınız tuşlara parmaklarınızı alıştmakta biraz zorluk çekeceğinizde emin olabilirsiniz. Özellikle oyuna yeni eklenen "Quick Move" (Kısaca God of War'un boss sahnelerini hatırlayalım...) sahnelerinde parmaklarınızı birbirine dolanması muhtemel ki ben bunu yaşadım. Ancak ACII'nin etkileyici dünyası, sizin bu kusurları görmezden gelmeniz için yeterli olacak. İlk oyuna göre yavan kalan grafikleri de göz ardı edebilirseniz inanılmaz bir oyuncunuz siz beklediğini söyleyebilirim. Çeşit çeşit görevler, ilk oyuna nazaran daha yoğun bir atmosfer, tarihten alınmış gerçek karakterlerle birlikte akıcı bir hikaye, Rönesans döneminin cazibesi ve tüm bunların içinde olduğu devasa bir İtalya haritası... Emin olun, ACII'de daha fazlasını bulacaksınız. **Ertekin Bayındır**



## Assassin's Creed II

- + Muhteşem hikaye, yoğun atmosfer ve bu atmosferi destekleyen müziker, klavye & mouse rafatlığı
- İlk oyuna nazaran gerilemiş grafikler, oyuncunuz PC'ye özensiz aktarılmış olması, olası DRM problemleri

8,0



## ANALİZ

### DRM'ye Saldırı!

Ubisoft'un korsan kullanımına karşı son kozu olan DRM sisteminin sunucular, hacker saldırıları dolayısıyla götü ve bu sunucular üzerinden oynanan oyular da haliyle oynamaz hale geldi. Sorun kısa sürede giderildi; fakat Ubisoft'un hanesinde kocaman bir eksik oluştu. Dolayısıyla ACII'yi alırken bu tip sorunları göz önüne almanız gerekiyor.



## Command & Conquer 4: Tiberian Twilight

Cesaret ile mantıksızlık arasındaki ince çizgi...

**H**angi uzun süre meraklandığınız bir filmin çıkışmasını beklersiniz ve filmi izleyip salondan çıktıktan sonra paranız cebinizden çalınmışçasına gerilirsiniz ya. Hani çok açısından, arkadaşınızın tavsiyesi ile bir lokantaya girer, ağzınız sulana sulana tereyağı İskender sipariş edersiniz ama etin altında pide yerine kızarmış ekmek vardır ve bütün tadınız o an kaçar ya. Hani "Uzaktan uzun saçılı hoş bir kız geliyor" dersiniz ama aslında o uzun saçlı bir erkektir, miyop gözleriniz siz kandırılmıştır ya. Öرنekler bitmez, kurulan bekleneleri ve hayaller insanın kalbine batar, batan şey acı verir ve insanın sınırlını bozar. Command & Conquer 4: Tiberian Twilight'ı oynadığında bütün bu duyguları fazlaıyla yaşadım. Seriye yapım kalitesi açısından saygı duyan ama strateji açısından Starcraft ve Warcraft serisini her daim üstün tutan biri olarak bu durumu kafama takmasam

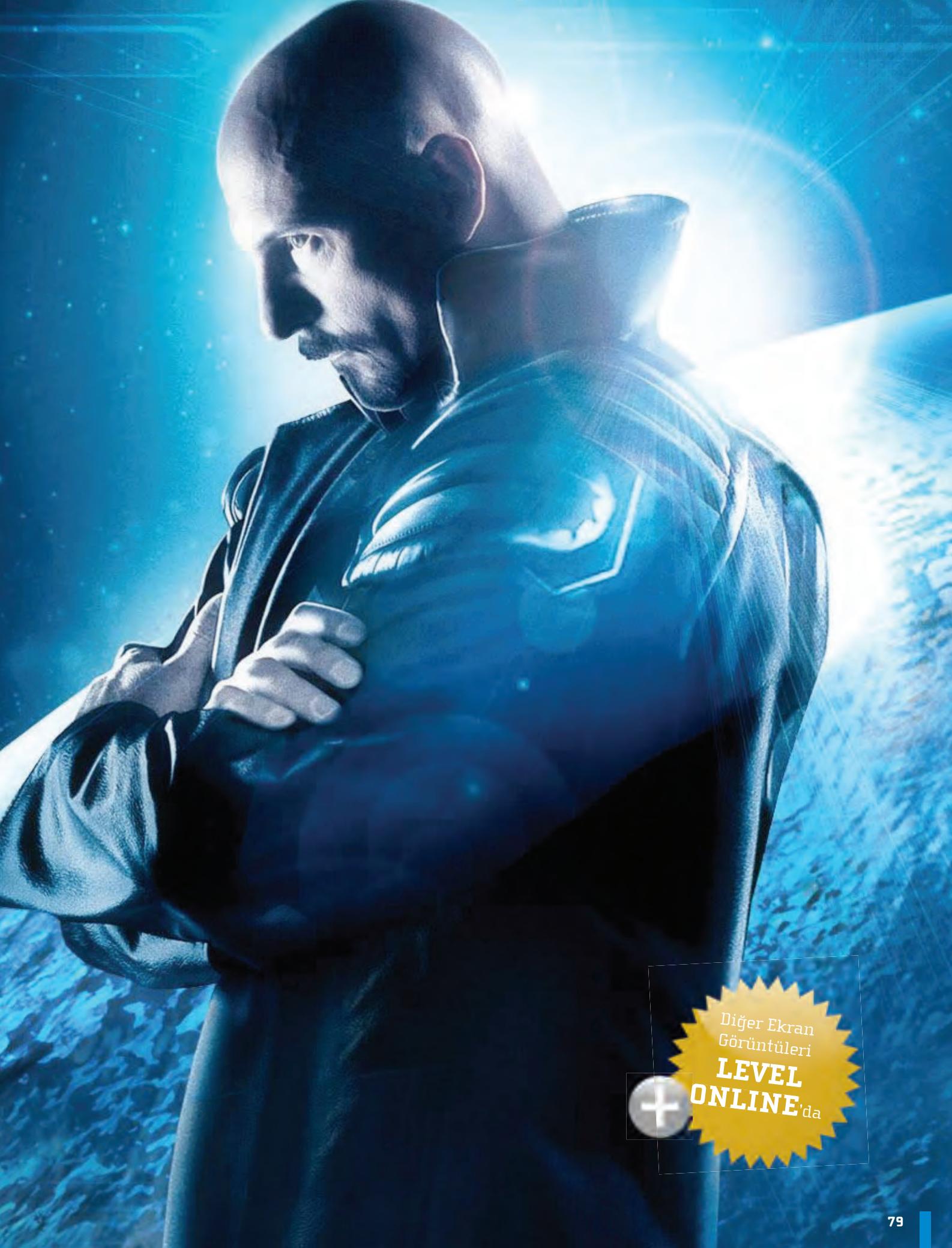
bile, EA'in C&C serisinin ciddi hayran kitlesinin bu değişiklikleri çekicilerle karşılaşacağından şüpheliyim.

İçeriğe adım atmadan konuya bir göz atalım. Herkesin kökeni merak ettiği ve benim artik normal bir insan olduğundan şüphelendiyim Kane'in hikayesi C&C4 ile son bulacak. Tiberium yatakları, dünya üzerindeki yaşamı tamamen yok edecek seviyeye ulaştığı bir sırada Kane tekrar sahneye çıkarıyor ve GDI'a Tiberium'un evcilleştirilmesini sağlayan bir çözümle yardım ediyor. Kane'in tam bir ikiyüzlülük ustası olduğunu düşündürümüzdür, "aslında asıl planı ne" diye merak ederek oyuna ilk adımı atıyorsunuz.

C&C4'ü özellikleri gün yüzüne ilk çıkmaya başladığında ve rilen detайлara inanmak istemedim. Samuel Bass, yani C&C4'ün geliştirme şefi, serinin geri kalanından tamamen farklı bir oyunu sanki çok iyi bir iş çıkarmışlar gibi ballandırarak anlatıyordu. Nedense yapılan her değişikliği duyduğumda, efsanevi Kane'in hikayesinin son bulacağı ve serinin büyük kapanış yapacağı oyunun giderek Dawn of War serisine benzeyeme çalıştığını görüyordum. EA büyük bir kumar oynuyordu. Her şeye rağmen aynen Aliens vs. Predator gibi serinin ismine duydugum saygının ve güvenden, "Böyle başarılı bir seriyi ne kadar kötü yapabilirler ki?" diyordum. Nihayetinde Dawn of War serisini de zevkle oynuyordum.

Fakat Samuel Bass ve EA zoru başarı tahminlerimin bile ötesinde kötü bir oyun çıkardılar. Neden mi? Her şeyden önce bundan evvel C&C serisi hakkında oynanış açısından öğrendiğiniz ve sevdığınız bütün elementleri unutun! Hepsi gitmiş! EA tam bir girişimci cesaretiyle oyunun klasik oynanış biçimini tersüz etmiş. Artık haritadan Tiberium toplama devri





Diğer Ekran  
Görüntüleri

**LEVEL  
ONLINE**da



Crawler'ın etrafi yeşil çizgilerle çevrili ve içinde bulunduğu **█** alan da oyuna başlangıç noktanız ama üssünüz kuracağınız yer orasıyla kısıtlı değil. İstedığınız an onu ayaklandıırıp başka yere taşıyabilirsiniz.



## Stratejisiz Strateji

Oyun Dawn of War serisine benziyor ama DoW'da bile toplanan iki çeşit enerji kaynağı var ve üniteler bu kaynaklarla üretiliyor. C&C4'te para ya da materal kısıtlaması yok, üniteler gayet hızlı ve bedava basılıyor. Tek soruna Command Point sınırlaması kadar üretilebilmeleri.

bitti. Para kaynağı sayılan bu dünya dışı madeni ele geçirmek için haritanın önemli noktalarına yapılan stratejik akınlar kökünden kazınmış oldu. Ünite üretmek için gereken tek şey "Command Point" ve o sayı da genelde 50 puan sınırlamıyla kısıtlanmış durumda. En basit askerin bile üç puana üretildiğini düşünürseniz, en fazla 17 asker üretilebilirsiniz. Tank üretmeye kalkmak ise en aşağıya altı puana mal oluyor, bu da taş çatlasa dokuz tank üretebileceğiniz anlamına geliyor. İtiraf edeyim ki C&C ve Red Alert serisindeki asker üretimine kısıtlama getirilmesini hep istemiştim; çünkü yüzlerce üniteyi yönetmenin, stratejiden daha çok karambol yarattığına inanmışım. Fakat benim için bile C&C4'teki gibi bir ünite kısıtlaması çok insafsızca alınmış bir karar. Koskoca haritada ne o? Ordular savaşıyor. "Ordular ileri!" diyeşen, bir bakmışsan beş tank ve sekiz asker hücum'a kalkmış. Komik bir durum...

Kabus daha bitmedi, devam edelim. EA sizi başka bir büyük sıkıntından daha kurtararak artık üs kurma zorunluluğunu tamamen ortadan kaldırılmış. Tabii ne gereği vardi gecekondu gibi oraya buraya kaçak yapılanmanın! Devir hızlı üretim ve tüketim devri olduğu için eski dost "MCV" ve onun kurduğu "Construction Yard", EA Belediyesi tarafından yıkılmış ve yerine "Crawler" denen icat gelmiş. Crawler denen 21. Yüzyıl harikası, kurulduğu noktaya prefabrik bir üs kondurarak ne kadar ünite varsa tank, asker, savunma kulesi ve helikopter ayrimi yapmadan üretiyor. İstenilen an geri kurularak hareket haline geçirilip haritadaki pozisyonu değiştirilebiliyor ve tekrar kurulup asker üretimine devam ediyor. Crawler yok olur diye korkmaniza hiç gerek yok; çünkü bu asırın harikasının

yerine hemen başkasını gönderiyorlar. O esnada kaybettığınız dokuz ünitelik ordunuzu en fazla bir dakikada tekrar kurabiliyorsunuz. Her şey o kadar kolaylaştırılmış ki Samuel Bass'in aklına hakaret etmeye çalıştığını düşünmeye başladım.

Parlak fikirler bununla da bitmemiş. RTS (Gerçek Zamanlı Strateji) tarzına biraz da RPG ögesi katmak için üç farklı sınıf açarak Crawler tiplerini sınırlamışlar. Yani kısıtlı sayıda ünite üretmemiz yetmemiş gibi her üniteyi de seçemiyoruz. Tank gibi ağır araçları üretmek için "Offense", savunma kulesi, bunker ve piyade üretimi için "Defense" ve hava araçları içinse "Support" sınıfını seçmek zorundasınız. Multiplayer modu için fena bir fikir değil; günümüz oyuncular arasındaki sınıf seçimi farklı olduğundan takım çalışması ve dayanışma gerekiyor. Multiplayer moduya genelde söyle işliyor: Kurulan Crawler'dan asker basıyor ve basılan askerlerin çıkış noktasını çatışma noktası neresiye oraya ayarlıyoruz ki çıkan üniteler otomatik olarak oraya yöneliyor. Birbirine ateş eden düşman araçları yok oldukça yenisiğini çökarmak için tıkılıyor. Hangi oyuncu önce sıkılır ve oyundan çıkışa diğeri kazanıyor.

Oyunda yeni ünite üretmek için karakterinizin seviye atlaması gerekiyor. Savaşarak biten her bölümün sonunda galibiyet ya da mağlubiyet fark etmeksizin tecrübe puanı kazanılıyor. Ne kadar yüksek rütbe, o kadar iyi silahlar demek. Bu şu anlama da geliyor: Oyunu yeni almış birinci seviye bir oyuncu olarak, multiplayer deneyimi yaşamak isterSENİS BALDİR! Çıplak ordunuzla 10. seviye bir oyuncuya kafa tutmaya çalışabiliyorsunuz. Samuel Bass, oyunu bu şekilde basitleştirme nedenlerinden biri olarak oyuna yeni başlayan ve tecrübesiz



## Alternatif

**Supreme Commander 2 (7,5)**  
**Warhammer 40.000: Dawn or War (8,8)**  
**Warhammer 40.000: Dawn or War II (9,3)**





oyuncular ile tecrübeli oyuncular arasındaki farkı kapatıp C&C4'ün herkese hitap eden bir oyun olmasını istediklerini söylemişti. Şu dediklerim işığında kararı size bırakıyorum. Yalnız bilgisayar karşı Skirmish seçeneğinde oynarken bile tecrübe puanı kazanlıyor; mutlaka multiplayer'da dayak yemek gerekli değil. En azından burası teselli edici.

Oyunu kazanmak için -aynen Dawn of War'da olduğu gibi- haritadaki kontrol noktalarını ele geçirip "Capture Point" binkirtmek gerekiyor. Yeterli sayıyı bulan ilk oyuncu bölümün galibi oluyor. Öldürülen her düşman ünitesinin Capture Point'e eklenmesi de oyuncuları savaşa motive ediyor.

Multiplayer'ı sevmiyorsunuz ve belki sadece oyunun senaryosunu bitirip rafa kaldırırmak istiyorsunuz. Bunun için bile mutlaka internet bağlantınız olmalı. Korsanla mücadele adına EA böyle bir yolu seçmiş, saygı duyuyorum ama "Kısıtlı interneti olan ya da internet bağlantısı olmayan C&C4 oynamak isteyen oyuncuların ne suçu var?" diye de sormadan edemiyorum. Bu şekilde insanları mecburi olarak korsana ittiklerin farkına varmıyorlar mı? Ya da internet bağlantınız olsa bile firtinalı bir günde kesilip duran, zayıflayan internet sinyalinizin oyun zevkinize eziyet etme ihtimaline ne demeli?

Grafikleri açısından bakarsak oyunun C&C3'ten çok bir farkı olmadığını söylemem lazımdır. Efectler ve özelilikler müziker usta işi hazırlamış ve oyunun az sayıda takdir edilesi yanlarını oluşturuyor. Yine C&C3'ten alışık olduğumuz klasik Nod vs GDI klişesinin dışına çıkıp seride farklı bir tat veren uzaylıırkı Scrin'in bu oyunda yer almaması kötü olmuş ne yazık ki. Oynamabilirlikse kamera açısı yüzünden beni sıkıntıya soktu; çünkü kameralının en uzaklaştırılmış hali bile haritaya o kadar yakın bakıyor ki bütün üniteleri koca koca görürsünüz.



Oyna biraz fazla yüklediğimin farkındayım ama inanın işin yanlarını bulup çökarmak için çok çabaladım ve böyle bir bulamadım. Bütin yazı boyunca oyunu kaliteli ve büyük bir hayran kitlesine sahip C&C serisinin devamına yakışacak bir oyundan beklenen özellikler çerçevesinde değerlendirdim. (Ayrıca kendisini strateji sınıfı sokan bir oyun olarak da). Bu

## **Her şey o kadar kolaylaştırılmış ki Samuel Bass'in aklına hakaret etmeye çalıştığını düşünmeye başladım**

yüzden C&C'nin hatırlasına yakışmadığını düşündüğüm bir sonla bittiği için benden düşük not alıyor. İsmi C&C değil de "Mehmet Efendi'nin Oyunu" olsaydı bu tarzıyla iyi bir çıkış yapardı ama C&C4 ne yazık ki C&C serisinin yüksek standartlarının yanından bile geçemiyor.

Su noktada Starcraft II: Wings of Liberty mutlak hakimiyetini şimdiden ilan etti diyebiliriz. Siz bu yazıyı okurken ben muhemelen baba olmuş olacağım. Semra Victoria Tan, dünyaya hoş geldin kızım. (Allah analı babalı... - Şefik)

■ Nurettin Tan

### **Command & Conquer 4: Tiberian Twilight**

- + Müzikler, EA'nın takdir edilesi cesareti
- Üs kuramamak, ünite kısıtlaması, strateji öğelerinin ortadan kaldırılmış olması, internet bağlantısı mecburiyeti

**5,0**





**Yapım Kalypso**  
Dağıtım Realmforge Studios  
Tür **Simülasyon**  
Platform PC  
Web [www.mud-tv.com](http://www.mud-tv.com)

Stüdyomuzda bugün super mega star'ı çekiyoruz. Son-ki-uç-dört.



## M.U.D. TV

### Mad, Ugly, Dirty

**M**erhaba sayın seyirciler, bu dergiyi günün hangi diliminde okuyorsunuz bilmiyorum ama biraz kendimden bahsetme ihtiyacı içindeyim. Ben Ayça; siz kısaca "Matt" de diyebilirsiniz, hiç sorun değil. Size bu satırları yazana kadar üniversitede öğrencisiydim; bilime olan ilgim yadsınamaz boyutta ama içimde bir canavar yaşıyor, insanlara haddini bildirmem gereklidir. Sonuç olarak başarılı olmama rağmen üniversiteden atıldım. Kısacası içimde canavar yaşayan bir öğrenci olarak, intikamımı sadece hocalardan değil, bütün dünyadan özellikle işverenlerden alma yanlışımı. Küçük bir problemim var bu arada; bana iş verecek bir televizyon şirketi bulduğum anda hayallerime karşı yelken açabilirim.

#### Yayın başlasın!

Gerisini ben anlatmaya devam edebilirim, Matt bunun için pek terbiyeli değil. Aranızda Mad TV'yi hatırlayanız var mı bu arada? Amiga yıllarının hatırlayıyanız var mı bu arada? Amiga yıllarının hatırlayıyanız var mı bu arada? TV programcısınızın, izlenme kriterlerine göre programlar alıp günlük program akışını düzenliyorundunuz. M.U. D. TV ise onun daha yoldan çıkmış hali, daha haince planlar içeren versiyonu. En nihayetinde, bizim canavar Matt, bilmem kaç katlı bir televizyon istasyonu binasına program sorumlusu olarak gidiyor. Ofisine geçip yayınları günlük sırada dizmeden önce yapması gereken ufak tefek işler var. Ekranın sağ alt köşesini süsleyen cep telefonu (PDA) bize yol gösteriyor hemen. Gerekli bilgileri, arşivleri, reklamları ve görevli kişileri buraya not edebiliyoruz. Arşiv odasına girdiğimizde birkaç yayın seçmemiz gerekiyor gün için. Üç farklı tür var; Filmler, diziler ve showlar. Bunların da belirli alt bölümleri var;



#### Nabza Göre Şerbet

Yaşlılar için olan bir reklamı, emo'ların en sevdigi dizinin ortasında yayinallyadığınız anda şirketin batırmanız ve ekranında "You lost!" yazısını görmeniz an meselesi.

yemek, müzik, polisiye, komedi, aşk vb. Bu programları izleyen kitlelerin dağılımı da şöyle; ev hanımları, hippie'ler, emolar, yaşlılar, maçolar, çalışan kadınlar, asosyaller ve aktif gençler. Yapmamız gereken ise programları belli saatlere yerleştirirken, hangi saatlerde hangi izleyici kitlesinin TV başında olduğunu dikkat etmek. Öyle "Hadi bakalım, programı seçtim, kaçta yayınılayacağima da karar verdim" demekle olmuyor, asansöre binip lobiye iniyoruz. Seçtiğimiz programı yayılmamak için reklam almamız gerekiyor. Izleyici kitlesine ve seyirci oranına göre reklamlarını da alıp tekrar arşive gidiyoruz. Hepsini arşivledikten sonra, Matt TV başına oturup günün bilançosuna bakıyor. Neler ne kadar izlenmiş, ne kadar kar - zarar var. Ertesi gün için yeni bir film almak istiyoruz diyelim, yine lobinin yolunu tutuyoruz ve hali hazırda yazılmış-yönetilmiş programları almaya iniyoruz. Yukarı çıkmadan reklamlarını da alıyoruz ve yeni bir günü hazırlayıp yayına giriyoruz. Biraz açık mı verdik izlenme oranlarını hesaplayamayıp? Lobi yolları taştan... Matt'e borç vermeye hevesli banka, reklam odasının yanında duruyor. İşleri büyütmek istiyor Matt, hazır senaryolar bir saatten sonra karın doyurmuyor. Senaryo odası açıp, kendi senaristlerinize oyunu yazdırabilir, hatta stüdyo kurup bunları gerçege dökebilirsiniz. Yönetmen, senarist ve oyunculara lobideki odadan ulaşabilirsiniz. Farklı özelliklerine göre size gerekken ekip buradan temin ediliyor. Matt buraya kısaca, "maaşlı köleler odası" diyor. "Senaristler, stüdyolar" deyince



#### Alternatif

Mad TV (-)  
Mad News (-)  
The Movies (9,0)

Kafeteryayı da yaptık, herkes işi gücü bırakıp buraya atıyo kendini.

## İKİNCİ GÖRÜŞ

Amiga döneminde en sevdigim oyunlardan biriydi Mad TV ve yıllar içinde birçok yeni versiyonu yapıldı ama ne yazık ki hiçbiri başarılı olmadı. Neysse ki sonunda işini iyi yapan, oyunun temelini bozmadan sadece görselliği yenileyen bir firma çıktı ortaya. M.U.D. TV sayesinde Mad TV yıllarını yeniden yaşıyor ve bir hayli eğleniyorum.



akliniza The Movies geldi, değil mi? M.U.D. TV, Mad TV ve The Movies arasında gidip geliyor. Ne Mad TV kadar sadece yayın akışı ağırlıklı, ne de The Movies kadar işin mutfağıyla alakadar. Televizyonda yayınlanacak programları doğru seçerek kazancını katlayıp, bütün insanlıktan öünü almaya gönümlü kahramanımız. Şu bahsettiğim bilmem kaçı binada da yalnız değiliz; birkaç alt katımızda rakip firma var; Matt hiç hoşlanmıyor kendisinden. Onu da yerin dibine sokmak istiyor.

Böylece akip geçiyor oyun, ister sandbox modunda oynayın, sıfırdan başlayın ya da campaign bölümünden görevler alın zorluklarına göre Matt'ı hain planlarını ulaştırmayı hedefleyin. Keyifli bir oyun sunuyor Kalypso firması. Grafikler klasik bir Kalypso örneği zaten, karakterler Tropico 3 ve Ceville'den aşina gelecektir.

Oyun sadece PC için hazırlanmış. Fakat oynanılabilirliğe keyif katmak açısından multiplayer modları da bulunuyor. 2 kişi olarak hazırlanan multiplayer seçenekinde birbirinize karşı veya ekip olarak oyunu oynayabilirsiniz. Küçük bir not: Multiplayer modu sadece Steam üzerinden oynayabiliyorsunuz, LAN desteği maalefes yok.

İster Mad TV'nin 2010 versiyonu olarak görün, ister seniz "The Movies bile olamamış" deyin, M.U.D TV bence "terbiyesizce" güzel olmuş bir yapım. Çoğunuzun oynarken, "Bizim ülke kanalları da şu sistemli çalışmadan biraz nasibini alabilseydi keşke" dediğini duyar gibiyim. İyi yinirlar.

### Ayca Zaman

#### M.U.D. TV

- + Multiplayer mod, grafikler
- LAN eksikliği

8,0



## ANALİZ



Mahallenin ağır abisi.



### Aklınızda Bulunsun

Hangi üniteyi önden sürdürmeye dikkat edin. Tek ünite cinsini yalnız göndermeyin. Örneğin tankların yol larken havadan bombardıman uçakları gelirse tanklar yem olur. Bu yüzden yanlarına avcı uçakları koyun.

## Supreme Commander 2

Büyük ordular kocaman haritalarda savaşıyor

**R**iyaltaym Strateci... Ript aftır mı... Supreme Commander 2... Beş yıllık bir WoW köleliğinden sonra Starcraft 2'nin beta'sıyla biraz isinirken araya "soğuk tabak" tadında Supreme Commander 2 girdi. RTS türünde pazara hakim C&C ve Red Alert serisi dışında fazla oyun olmadığı için böyle farklı tatlar arada iyi gidiyor.

SCOM2 temelini gelecekten alan başarılı bir oyun. İnsanlık; United Earth Federation, Cybran ve Aeon olarak üç farklı güçe bölünmüş ve birbiriley savaştırmaya başlamış. Kabul etmek lazım; hikaye biraz basma kalıp. Ama oyunun oynanış şekli hiç de sıradan bir RTS'deki gibi değil.

Oyunun fark yaratan iki özelliği var birincisi "ACU" denilen büyük robot. Daha doğrusu bizim kumanda robotumuz. Bu robot sayesinde bina üretebilip, savaşı yönlendirebiliyoruz. Bir bölümü kazanmak için karşı tarafın ACU'sunu yok etmek gerekiyor.

Önündeki en önemli karakterin koca bir robot olması, oyunu oynarken beni epey havaya soktu.

İkinci önemli özellik ise haritaların çok büyük ve çok fazla sayıda giriş - çıkış noktasının olması. Böyle büyük bir haritada ciddi rakamlara varan büyük orduları yönetmek için haritayı kuş bakışı hale getirmek gerekiyor. Koca haritayı kalabalık bir ordu ile doldurmak için ise "Mass" ve "Energy" denen iki enerji türüne ihtiyacınız var. Energy, kuracağınız santrallerden kolaylıkla elde edilirken Mass kaynağı ise haritanın belli bölgelerinde çıkıyor. Dolayısı ile oyunu kazanmanın en önemli yollarından biri Mass noktalarını hemen ele geçirmek olduğu gibi düşmanı sakat bırakmanın da en kolay yolu onun Mass noktalarını yıkmak.

### Benim stratejim seninkini döver

Ürettiğiniz askerleri ve ACU'yu "Research Station" ile geliştirmek için değişik bir yola başvurulmuş. Her oyunda olan örneğin; zırhı birinci ve ikinci seviye geliştirme gibi basit yolların dışında ağaç şeklinde ilerleyen araştırma tarzı seçilmiş. Deniz, kara, hava ve ACU'nuzun özelliklerini farklı çeşitlerde arttırmak özellikle çoklu oyuncu tarzında oynarken her oyunun birbirinden farklı strateji uygulamasını sağlayacak çok güzel bir sistem.

Ne yalan söyleyeyim; oyunu ilk olarak easy zorluk seviyesinde açtım fakat easy'de bile bilgisayarın gayet ciddi, ağzımı burnumu kırcı oynadığını görünce yapay zekaya şapka çıkarttım. Sırf bu yüzden stratejisever (Bak bak; kelime oyuna bak!) oyuncuların seviyeyi zora getirerek kendilerini sınayacakları iddialı bir oyun olduğunu düşünüyorum SCOM2'nin. C&C'ü bitirdikten sonra Starcraft 2 gelene kadar Supreme Commander 2, strateji zevki açısından tatmin edici görünüyor. Son olarak görsellikte yüksek kalitede beklemeniz gerektiğini belirtiyim. ■ Nurettin Tan

### Alternatif

Universe at War (8,1)  
World in Conflict (9,6)  
Command & Conquer 3: Kane's Wrath (8,2)



Yapım Gas Powered Games

Dağıtım THQ

Tür RTS

Platform PC, Xbox 360

Web [www.supremecommander2.com](http://www.supremecommander2.com)

Türkiye Dağıtıcısı Aral İthalat



### Supreme Commander 2

- + Zorlayan yapay zeka, upgrade seçeneklerinin fazlalığı
- Araçların hareketlerindeki donukluk, grafiklerin vasıtlığı

7,5



Yapım BioWare  
Dağıtım EA  
Tür RPG  
Platform PC, PS3, Xbox 360  
Web [hdragonage.bioware.com](http://dragonage.bioware.com)  
Türkiye Dağıtıcısı Aral İthalat



# Dragon Age: Origins - Awakening

Uyanış!

Beni yakından tanıyanlar ya da forumlarda benimle yaşışanlar çok net bir şekilde biliyorlar ki ben DA: O'si baştan beri pek sevmedim. Sebeplerini belki onlara kez dile getirdim. Yine de oyunun eklentisine bakmamazlık edecek kadar da geri kafali bir adam değilim. Bir umutla mercek altına aldım DA: OA'yı. Acaba dedim, bu sefer ilk oyundaki eksileri görüp de bir şeyler değiştirmişler mi? Bakalım neler değişmiş, neler aynı kalmış.

## Import

DA: O oynadıysanız ve karakteriniz halen bilgisi yourself'ınızda bulunuyorsa; buyurun, yeni eklentiye kaldığınız yerden devam edebilirsiniz. "Yok, benim karakterim falan kalmadı" diyorsanız da恐ろしいが、これはあなたのキャラクターがまだ残っていることを意味する。"Yok, my character hasn't survived"라고 말하는 경우, 이것은您的キャラクター가 아직生きていることを意味합니다。

anda Warden's Keep kalesinin dışında buluyoruz kendimizi. Grey Warden'lerin yaptıkları sayısız fedakarlıktan sonra hala bu bölgeye saldırmakta olan Darkspawn'lar var. Bir süre sonra farkına vardığınız üzere bu yaratıklar pek de normal değildir. Bir miktar araştırmadan sonra da durumun çok daha vahim olduğunu fark edip işe koymuyoruz.

Yeni eklentiyle beraber ilk değişen durum ulaşabileceğimiz maksimum seviye sınırı olmuş. Artık karakterlerimiz 35. seviyeye kadar ilerleyebiliyorlar. Bu da demek oluyor ki daha çok yetenek ve daha çok büyümeye. Ayrıca oyuna eklenen yaklaşık 500 tane yeni eşya da unutmamak lazım. Hal böyle olunca da oyuna yeni yetenekler eklenmesi gerektiğini yapımcılar da en az bizim kadar dikkate almışlar. Eklenen yetenekler arasında; yeni silah ve zırhlarımıza enchant yapmamızı sağlayan Runecrafting, hitpoint'imizi artırmamızı olanak sağlayan Vitality, mana ve stamina'mıza bol keseden bonus sağlayan Clarity bulunuyor. DA: OA'yla birlikte birinden farklı altı tane yeni karakter aramızda katılıyor. Böyleceambaşka bir senaryo yaşadığımızı çok daha net bir şekilde hissedebiliyoruz. Yani bir DLC değil de bir expansion oynadığımızı anlayabiliyoruz. Hazır yeni karakterler demişken; oyuna dört tane de yeni class specialization eklenmiş. Bir örnek vermek gerekirse; Rouge'lar Legionnaire

Scout olarak strength'lerine, constitution'larına ve yetmezmiş gibi aldıkları zararlara karşı dayanıklılık kazanıyorlar. Ya da Shadow olmak isterse çok daha sinsi bir hal alıyorlar. O kadar sinsi yapıp oluyorlar ki kendilerinin bir benzerini oyun alanına bırakarak, düşmanlarını ziyadesiyle kandırabiliyor ve kendilerine bolca fırsat tanınmasını sağlıyorlar. Yani kısaca eklentiyle beraber birçok yenilik gelmiş.

## Sorunsal sorun

Awakening'de daha önce gördüğümüz çok ciddi sorunlar mevcut. Öncelikle oyun tamamen combat'a yönelik. Hatta oyuna başladığımız anda bile bir combat ekranı karşılıyor bizi. Ben karşım boyunca RPG oyunlarına. Sonra Mass Effect 2'ye laf atmayı biliyor insanlar ama! Bir diğer sorun DA: OA ile birlikte gelen yeni karakterler. İlk oyunda en azından bir diyalog vardı. Karakterlerin farklı ve ilginç backgroundları vardı. Oyunu oynadığım sürede içerisinde neredeyse hiçbir karakter benim ilgimi çekmedi. Kimler, nereden gelmişler, dertleri nelerdir? Bu sorulara yanıt alınamaması çok ciddi bir problem. Bence bir RPG oyunu için gereken çok önemli bir özellik tamamen ortadan kaldırılmış. Basıtçe de söylemek gerekirse yeni karakterler; çok karakterler.

İlk oyunu sevenler belki bu eklentiye ilgi göstereceklerdir ama ilk oyunu sevmemişseniz DA: OA ile birlikte bu oyuna olan ilginizin ve sevginizin artmayacağı da bir gerçek. Buradan yetkililere sesleniyorum: N'olur iki günde eklenti çkartmayın! ■ Ertuğrul Süngü

## Dragon Age: Origins - Awakening

- + Yeni yetenekler, iyi senaryo işlenışı
- Karakterlerin yeni karakterler, RPG mi yoksa FPS mi oynuyoruz; belli değil

8,0



## Alternatif

- Dragon Age: Origins (8,6)
- Fallout 3: Broken Steel (8,0)
- Mass Effect 2 (8,9)





**Yapım 4A Games**  
**Dağıtım THQ**  
**Tür FPS**  
**Platform PC, Xbox 360**  
**Web [www.metro2033game.com](http://www.metro2033game.com)**  
**Türkiye Dağıtıcısı Aral İthalat**

## Siyah Ekran

Eğer oyunu çalıştırma-ya uğraşırken, daha ilk saniyede siyah ekranla karşılaşsa-nız, oyunun Steam altındaki klasöründe yer alan user.cfg dosyasında r\_fullscreen satırını "on"dan "off" getirin. (Tınnaklar olmadan.) Ardın-dan oyun pencere boyutunda açılacak. Buradan da options'a girip DirectX desteğini 9'dan 10'a getirin ve aynı satırı tekrar "off" konumuna getirin. Vista ve Windows 7 kullanıcılarının bu sorunla karşılaşğını düşündürüyorum.

## Metro 2033

Sonraki istasyon... Moskova!

**N**ükleer bir saldırının ardından yıkılsa şu Ankara, nereye kaçardım? Önce evi terk ederdim ve dışarıdaki hava, hava olmaktan çıktıktı için de yer altında inmem gerekiyordu. 100 metre ilerisi Kolej metro durağı; oraya giderdim herhalde. Yer altına sıçınan birilerini bulma umuduyla koşardım metro durağına. Karşılaşacağım insanlar "Kızılay'da toplanmış herkes; oraya gidelim!" derlerdi herhalde. Kızılay'a vardiktan sonra diğer duraklara, diğer sıçınaklara gitmek gerekiyordu... Tüm bunları sadece bir günde yapabiliyordum sanırım. Kızılay'dan Sıhhiye, oradan Yenimahalle, az daha ileri gittiniz mi Batıkent. Ankaray hattı zaten USB kablosu uzunluğunda; AŞTİ'ye varmak birkaç saat. Dikimevi desen yarı saat uzaklıktı. Yani şurada iki dakika "Metro'da geçen Post-apokaliptik bilimkurgu" hikayesi üretmeye çalışsam, metro hattının kışlığı yüzünden yapamayacağım. Ha ama bir dakika... Çayyolu hattı da vardi değil mi? Hazır tüneleri de kazılmış, çürümeyle yüz yüze olan... Eh, onu hesaba katsak bile, yine çıkmaz be hocam. Gelin biz Moskova'ya gidelim en iyisi; asıl heyecan orada...

## Hasret

Daha geçen gün Paris'teydim. Adamlar şehrin altına örümcek ağını örmüşler resmen. Hem de kaç sene önce.

Tokyo'yu görseniz (Ben görmedim ve yakında delireceğim.), şehrin altında resmen bodrum kat yerleştirmiştir. Şehrin bir kısmı zeminde, bir kısmı da bu bodrum katında yaşıyor...

Moskova da aynı sistemi bünyesinde barındırıyor. Dev bir metro ağına sahip ve bildiğiniz üzere metro ağı, savaş zamanında dev bir sıçınağa da dönüşebiliyor.

Dmitry Glukhovsky'nin çizdiği resimde de Moskova metrosu bir sıçnak olarak kullanılıyor. Bunun nedeni de dünyayı kullanılmaz hale getiren büyük bir nükleer savaş. İnsanlar artık yüzeye yaşayamıyor çünkü solunacak hava zehir barındırıyor. İnsanların

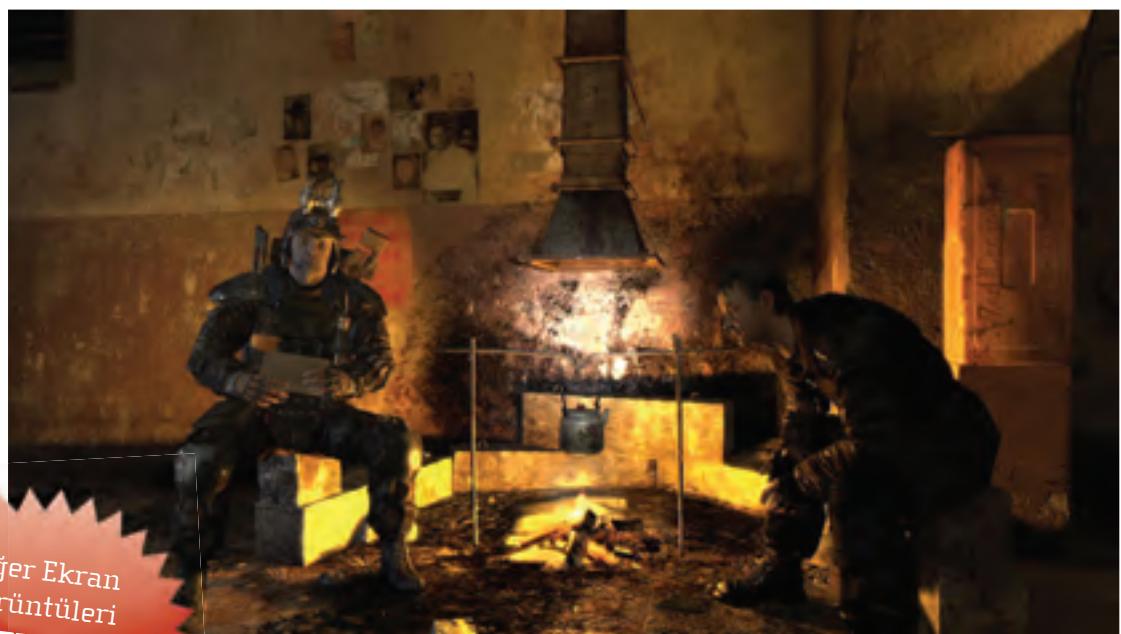




Diğer Ekran  
Görüntüleri  
**LEVEL  
ONLINE**'da



■ Silah satmak için bu amcalara uğruyoruz ve emin olun, ellerinde iyi parçalar var.



## DMITRY GLUKHOVSKY



1979 doğumlu Rus edebiyatçı Glukhovsky, Metro 2033'ü yazıp internet ortamında bedava yayılmışlığında bir gün bu kitabı bir oyuna dönüştüğünü herhalde bilmiyordu. Kim bilir, belki de bu dijital yayının 2005 yılında basılı bir yayına, bir kitaba dönüştüğünü de bilmiyordu. Oyunla aynı hikayeyi paylaşan bu kitap, 2005 yılında kitabı dönüştükten sonra kısa bir sürede uluslararası anlamda en çok satan kitap-

lar arasında yerini aldı. 2007'de bir destek ödülü de kazanan kitap, 20'den fazla ülkede satışa sunuldu ve sadece Rusya'da 400.000'e yakın satış yakaladı. Şu sıralar Metro 2033'ün filmi için görüşmelerde bulunan Glukhovsky, geçtiğimiz yıl Metro 2034 adında bir devam kitabı da yayımladı. Kitabın ülkemizde Türkçe çevirisini bulunmuyor maalesef; yoksa şuan gidip satın alacaktınız, biliyorum.

- ▶ yapısı onu özel kılıyordu. Metro 2033'ü ne özel kılıyor? Gelin bunu tartışalım.

### Yeraltı krallığı

Yüzyede hayat kalmadığı için artık "dünya" metro hatlarındaki yerleşimlerden olumakta ve bu alanlarda gezerken gerçekten insanların kendilerine iyi veya kötü bir hayat kurduğunu görebiliyorsunuz. Bu kadar iyi yansıtılmış bir sanal hayatı Gothic'te görmüşüm en son; Metro 2033'te karşılaşlıklarım da beni bayağı etkiledi.

Depresif, umutsuz hayat anlatımı çok güzel işlenmiş ve buna oyuncunun genelindeki karanlık hava da katkıda bulunuyor. Ne var ki bu yerleşim birimlerinde pek fazla vakit geçirmiyoruz ve tünelere atlıyoruz.

İlk fark edeceğiniz, ekranada size bir şeyler anlatan, hiçbir göstergenin olmaması. Gerçeklik adına atılmış, hoş bir özellik. Yara aldiğiniz ancak kalp atışlarınızdan ve ekranın renginin kana bulanmasından anlıyorsunuz. Mermilerinizin sayısını ancak silah ateşlerken görürsünüz ve zehirli bölgelere girerken taktığınız gaz maskesinin daha ne kadar idare edeceğini, kol saatinize bakarak görürsünüz. Aldığınız notlar, gitmeniz yeri gösteren pusula ve etrafı bir nebeze aydınlatan çakmağınıza da yine ilgili tuşlara basarak ekrana getiriyor ve işinizi tamamlandıktan sonra kaldırıyorsunuz. Neymiş; ekranда silahımızın namlusundan başka bir şey gözükmemiştir.

Biraz önce gaz maskesi dedim ve bu konuyu bu kadar kolay kapatacak değilim. Gaz maskesi, oyunda önemli bir kullanıma sahip. Şehrin tüm sokakları zaten zehirli bir hava barındırıyor ve tünelerde de zaman zaman bu havaya rastlanıyor. Yüzeye çıktığımızda ve tünelerin bu kısımlarında dolaşırken maskemizi her daim takılı tutmamız gerekmekte. Yalnız savaşlarda bu maske zarar görebiliyor ve yavaş yavaş parçalanabiliyor. Şayet ki tamamıyla dağılrsa, ya hızlıca yeni bir maske bulmamız gerekiyor ya da ölümle tanışıyoruz birkaç metre süründükten sonra.

Tabii sanmayın ki tek derdimiz zehirli gaz. Hatta bu, en önemsiş zorluklardan biri karşılaşacağımız. Asıl derdimiz silahlı



suçular ve oyunların değişmez, yaratıklar. Metro hattının belirli noktalarına kamp kuran suçular, sizi gördükleri saniye ellerinde ne var, ne yoksa üzerinde kullanıyor. Bu kısımlarda çok zorlanacağınızı sanmıyorum lakin olayları gizlilikle halletmek isterseniz, işler biraz zorlaşıyor.

Bu eşkiyalar kendi bölgelerine cam kırıkları koyarak, bubi tuzakları hazırlayarak geldiğinizden onları haberdar etmenizi sağlamış vaziyetler. Bunları aşanız bile bir haydut tarafından fark edilmeniz demek, tüm çetenin üzerinize çullanması demek. Bu, böylesine bir gerçeklik içerisinde bayağı saçma olmuş. Fark edildikten sonra da işler pek değişmiyor zira yapay zeka burada da bayağı saçma hareket ediyor. Düşmanlarınız siper almak için sırtlarını dönüp 10 metre kadar koşuyor, saklanınca ateş edemiyor, yapamıyor, toparylıyor... Olmamış.

Yaratıklarla karşılaşığınızda da benzer bir durum söz konusu. Diyalim ki iki kişisiniz (Bourbon adındaki karakterle bayağı bir seyahat edeceksiniz.) ve bir grup yaratık üzerinize doğru koşuyor. Bu yaratıklardan hangisinin, kime saldıracağına daha önceden ayarlanmış. Yani tam üzerinize doğru koşan bir yaratık siz es geçip direkt olarak diğer karaktere saldırabilüyor. Bu olayı da yadırgadım ama az sonra bahsedeceğim konu kadar değil...

Vuruş hissisi. Konumuz bu. Ben artık istiyorum ki kurşunlar bir şelyele isabet ettiğinde, o şeyler tepki versin. (Duvar değilse.) Ne



### Alternatif

S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat (8,3)  
BioShock 2 (8,2)  
Cryostasis: Sleep of Reason (7,5)





oluyor burada; yaratığın tekine makineli tüfeğinizle saydırıyorsunuz ama kurşunlar ona mı de吉yor, iska mı geçiyor, kesinlikle anlaşılmıyor. Oysaki o yaratıklar söyle bir sarsılsa, kolu bacağı yaralansa, görsel olarak biraz tepki verse de ne olduğunu anlasak... Ama yok. Anlaşılmıyor ve ancak yaratık yere devrildiğinde verduguunu seviniyorsunuz.

#### Altın mermi

Dediğim gibi hikaye olmasa, bu oyunda pek bir numara yok. Gaz maskesi düşüncesi güzel olmuş, para yerine değerli kurşular kullanıyor olmamız da hoş bir düşünce (Bu kurşunları silahınızda takabiliyorsunuz ve daha yüksek hasar verebiliyorsunuz ama bunu yaparsanız, paraları saçmış olacaksınız.) fakat bence Metro 2033'ün diğerlerinin arasından sıyrılmamasını sağlayamıyor. Ve her Rus oyunduda olduğu gibi bu oyunda da bug'lар mevcut ama neyse ki S.T.A.L.K.E.R'dan fazla değil. Siz siz olun, tünellerde dolaşırken "Ben buraya sığarıml!" diyip anlamsız noktalara kafanızı e吉ip girmeyin; sonra çıkmayabiliyorsunuz.

Ayrıca oyunun konsol devşirmesi olduğunu görmek de beni pek mutlu etmedi. Bunu nereden anladım; elbette ki grafik

■ Kanatlı yaratıkları gördüğü-  
nüzde köşe bucak kaçın.



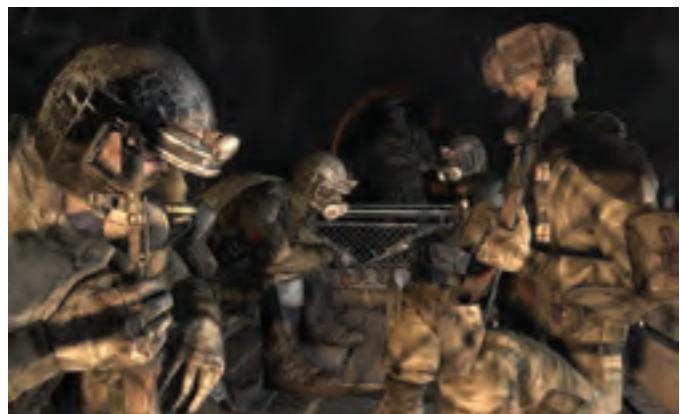
ayarlarından. Sadece Low, Normal, High, Very High gibi ayarlar seçebiliyoruz ve tüm detaylı ayarlar otomatik olarak sizin için seçiliyor. İşik kalitesini düşüreym, kaplamaları azaltıym gibi düşünceleri aklınızdan silin. Eğer bilgisayardan iyi anlıyorsanız, bunları user.cfg dosyasından değiştirebileceğini düşünüyorum ama bunu deneyecekseniz, dosyanın bir kopyasını mutlaka alın.

Cürümekte olan metro vagonlarının arasında dolanırken korkmadığımı söylesem yalan olur. Umudunu yitirmiş Moskova halkın hikayelerine kulak kabartırken eğlenmediğimi söylesem de yalan olur. Fakat sağlam atmosfer, iyi bir kurgu bir oyunu kurtarmaya yetmiyor. Bunları söylemek de ne kadar üzüldüğümü bir bilseniz... Ah, ahhh... ■ Tuna Şentuna

#### Metro 2033

- + Etkileyici hikaye, sağlam atmosfer
- Vuruş hissiyatının zayıf olması, yapay zekanın çuvallaması, bug'lарın oyun zevkini zaman zaman bozması

7,5





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



## Nakliye Problemi

Dawn of War II'den kalan karakteriniz halen bilgisayarınızda duruyorsa, "hop" diye DoWII: CR'ye ekleyebilirsiniz. Yalnız tek bir sorun var. O da eski karakteriniz birçok eşyasını beraberinde getirememesi. Hatta getirebildikleri de "bozuk" bir şekilde tamir edilmeyi bekliyor olacak. Bu sebepten yeni bir karakter aşmanın hiçbir sakıncası yok.

# Warhammer 40.000: Dawn of War II - Chaos Rising

Do you hear the voices too?

**Y**azıtma dürüst bir giriş yaparak başlamak istiyorum. Ben ilk Warhammer 40.000 oyunundan sonra ikinci oyunu pek beğenmemiştim. Hem tek tarafla oynamaya zorluluğu olmasından dolayı, hem de oyunun sürekli kendini tekrar etmesinden tükenmiştim. Özellikle takım oyunu olduğu halde ötürüne gelen bütün düşmanları sadece sağ fare tuşuna basarak öldürübiliyor olmam çok canımı sıkmıştı. Bu ve benzeri sebeplerden dolayı Dawn of War II isimli oyuna da bir eklenti geleceği haberi çok gecikmeden oyun camiasına duyurulmuştu. Ve sonunda; o gün geldi...

### It was a Momentary Madness!

Son dönemde çıkan eklentilere baktığımızda pek de tatmin edici içerik bulamıyoruz. Dawn of War II: Chaos Rising (DoWII: CR) ise uzun süredir aradığım eklenti paketi tadında konuk oldu bilgisayaruma. Oncelikle ismiyle müsemmani durumu ele almak istiyorum. Eğer birazcık Warhammer evreni ile ilgileniyorsanız; Chaos diye bir irkin varlığını haberdersinizdir. Chaos irkı bir warp'dan diğerine giderek, gezegen gezegen galaksiyi kontrolü altına almaya çalışan bir irk. Bununla beraber etrafı yakıp yıkmaktan çok daha farklı bir özelliği daha sahipler: Kendi tarafına çekme özelliği!



■ Amon Amarth  
konser gardiyani.



Bu özellik oyuna harika bir şekilde entegre edilmiş. Yaptığımız savaşlar sonucunda elde edeceğimiz birçok eşya "corrupting" ve "redeeming" özelliğine sahip. Bu eşyaları kullanarak kendimiz bir nevi yol haritası çiziyoruz. Eğer corrupting eşyaları kullanırsak yavaş yavaş Chaos tarafına kayıyoruz. Redeeming ise tam tersi. Bu noktada dejinmem gereken bir durum var. Mümkünse corrupting olarak oynayın oyunu. Çünkü senaryo resmen Chaos tarafı için yazılmış. Aksi halde çok daha farklı ve tek düzeye oyun deneyimi sizin bekliyor olacak.

Senaryo olarak da ilk oyundan çok daha kaliteli DoWII: CR. Özellikle aynı haritayı onlarca kere oynamak zorunda kalmamak harika bir hikaye işleyişi sağlamış. Ayrıca arada bulunan ufak



### Alternatif

**Napoleon: Total War (8,7)**  
**C&C4: Tiberian Twilight (6,0)**  
**Warhammer 40k: DoW - SoulStorm (7,4)**



görevler de aslında ilk oyunda yakalanmaya çalışılan "takım" oyunu kırını tam olarak biz oyunculara hissettirebilmış. Takım oyunu demişken; günümüzde popülerleşmeye başlayan co-op tek kişilik modu da DoWII: CR oyuncularını bekliyor. Co-op oyun moduya her iki oyuncunun da iki takım alması suretiyle oynamabiliyor ki bence harika bir oyun deneyimi. Orijinal oyundaki takımlara ek olarak; Warhammer 40k evreninin en çok bilinen sınıflarından birisi olan; Jonah Orion adında bir Librarian takımımıza katılıyor. Kendisi kabaca tabir etmek gerekirse tam bir büyüğü. Kullanabildiği birbirinden farklı büyüler ve hem yakın savaşa girebilmesini, hem de menzilde kalabilmesini sağlayan bolca farklı eşyası var. Bu arada, DoWII: CR eklentisiyle beraber kullanılmayı bekleyen onlارca yeni zırh ve silah bizleri bekliyor.

Oyunun campaing modunu bitirdikten sonra oynamanızı bekleyen harika bir multiplayer ve skirmish modu mevcut. Özellikle benim gibi Chaos fanisانız, DoWII: CR'nin tam da aradığınız şeyleri bize verdigini göreceksiniz. Chaos tarafının şüphesiz en çok dikkat çeken yanı, bağlı olduğu birbirinden farklı dört tandardır. Bu durumun ne kadar özel olduğunu bilen yapımcılar da bizi yeterince mutlu etmeye çalışmışlar. Chaos ile oynarken dört tandardan herhangi birine doğru yol alabiliyoruz. Daha basitçe söylemek gerekirse; ünitelerimiz farklı tannların "mark"larını alıyorlar. Tipki campaing esnasında Chaos tarafından corrupt edilen her ünitemizin aldığı gibi. Multiplayer kısmı ise çok fazla bir değişiklikle uğramamış. (bence zaten güzeldi.) Halen o bildiğimiz hızlı ve agresif oyun yapısını koruyor. Free for all oyun yapısı ve campaing'den araklanan birkaç tane de yeni harita entegre edilmiş. Last Stand Co-op modu içinse iki tane yeni kahraman eklenmiş: Tyranid irkı için "Hive Tyrant" ve Chaos için "Chaos Sorcerer". Bu noktada en çok geliştirilmesi gereken Last Stand modunda bir değişiklik görememek beni baya üzdü. İlk oyunda sadece tek bir haritaya sahip olan mod, tek tabanca takılmaya devam edecek gibi görünüyor. Çünkü yeni eklentile beraber ne yazık ki yeni bir harita eklenmemiştir.

#### Facts Sergeant! Do not Speculate!

DoWII: CR ile birlikte grafikler ve müzik kalitesi çok net bir şekilde geliştirilmiştir. Replikler olsun, silah sesleri olsun; tam anlamıyla harika. Bir de ilk oyunda olan dengesiz müzik geçişleri düzenlenmemiş ve olması gerektiği gibi olmuş. Oyuncuya atmosferin içerisine hapseden müziğin kalitesini anlamak için; önce oyundan çıkışmanız gerekiyor.

Birazcık da oyunun "naylonluklarından" bahsedelim. Her ne kadar bir eklenti için çok kaliteli olsa da halen oyun içerisinde mevcut bug'lar söz konusu. Misal; Force Commander'ının hammer ile verdiği zararlar, chain sword'la verdiği zarar arasında çoğu zaman fark olma-



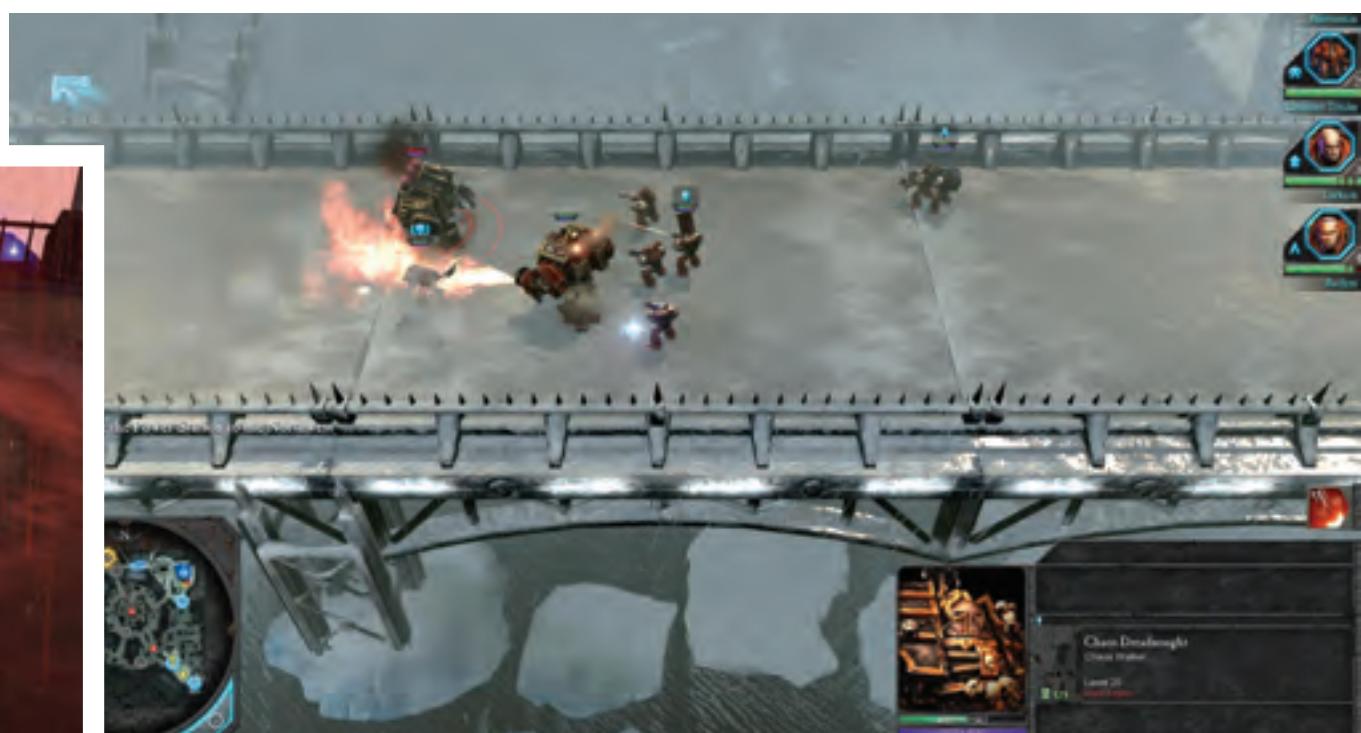
yabiliyor. Ayrıca Chaos temasına gelinceye kadar gereğinden fazlasıyla diğerırklarla muhatap olmak zorunda kalıyoruz. Hani bir yerden sonra insan "neyn peşindeyim hacı" diyor. Bir de son ve en büyük sataşmam şu ki; oyun süresi sadece 10 saat. Bu ay incelediğim ve sadece bir DLC olan Borderlands: The Secret Armory of General Knoxx'da 10 saat oyun süresine sahip. İşin kötü yanı (buraya dikkat!) DoWII: CR'nin çok sürükleyici bir senaryoya sahip olması. Oyun öyle bir akıyor ki bir anda bitiyor... Neysse ki kocaman bir multiplayer desteği var.

Uzun lafın kısası; DoWII: CR çok başarılı bir eklenti olmuş. İlk oyundaki monotonluğu tamamen ortadan kaldırılmış ve o aranan hızlı oyun yapısını senaryosuna da dahil etmiş. Ayrıca Chaos gibi spesifik bir irkin olaylara karışması da oyunu büyük ölçüde etkilemiş. Gönül rahatlığıyla kilitlenebilirsiniz. Yeyin gayrı! ■ Ertuğrul Süngü

#### Warhammer 40.000: Dawn of War II - Chaos Rising

- + Chaos! Daha ne? Harika senaryo işlenışı, multiplayer seçenekleri
- Level seviyesinin sadece 30 olması, kısa oyun süresi, arada dengesizleşen combat'lar

**8,9**





Yapım Avalanche/Eidos  
Dağıtım Eidos  
Tür Aksiyon  
Platform PC, PS3, Xbox 360  
Web [www.justcause.com](http://www.justcause.com)  
Türkiye Dağıtıcısı Aral İthalat



## Just Cause 2

Erken kalktım işime, bomba diktim Panau'nun dibine!

**M**art ayı ne oyun yaptı ama arkadaşlar ya... God of War'ından kalktım Metro 2033'üne bindim, ondan indim Final Fantasy XIII'e yapıştım. Tam her şey bitti diyordum ki Just Cause 2 düştü ofise meteor gücünde. Herkes ayrı bir yönden saldırdı oynaya ama kazanan yine ben oldum.

Fakat oyundaki 12. saatimi tamamlarken, saat sabahın 5'ini gösterip birkaç saat sonra uyanmam gerektiğini düşünürken (5 ya, uyuduğumu sanıyorum.), "Acaba kazanan ben olmama mıydım?" diye de kendime sormadım değil. Oyunun öylesine kendine bağlayıcı bir tarafı vardı ki gamepad'ı bir türlü elimden bırakmadım, oturduğum koltukta peluş oyuncaklı değil, minik gamepad'imle sisdim... (Beynim sulandı demiş miydim?)

### Örümcek Rico

Spider-Man halt etmiş demek istiyorum öncelikle. Neden halt ettiğini de Rico daha ilk saniyeden gösteriyor. Elindeki

kancayı o denli ustalıkla, o denli olağanüstü bir tavırda kullanıyor ki zavallı örümceğimiz hasedinden çatlıyor bir kenarda.

Kancasından daha da iyi bir şekilde kullandığı diğer eşyası da paraşütü. Bu da kanca gibi "ortak-yaşar" kıvamında bir araç. Neden böyle söyledim; çünkü bu paraşüt aniden açılıp aniden de kapanabiliyor ve her zaman Rico'nun sırt çantasında bulunuyor. Rico, "uçan sincap" kıvamında bir insan anlayacağınız; dileiği zaman süzülüyor, dileği zaman, dileği yere kanca atıp kendini çekiyor. (Radyoaktif bir örümcekin isirdiği bir uçan sincap.)

Karakterim böyle özelliklere sahip olduğu için de oyun boyunca söyle sahneler görüyoruz, abartarak anlatıyorsam Panau'nun en tepesinden aşağı düşeyim. (Paraşütümü açarım ama keh keh.) Mesela koşuyoruz. Arkamızda da bizi kovalayan Panau askerleri var. Yoldaki bir kamyonu durdurup içine atlıyoruz ve sürücüsünü dışarı yuvarlayıp kontrolü elimize geçiriyoruz. Panau askerleri ısrarı ve lastığımızı patlatıyor. Hemen kamyon üstüne çıkıyoruz ve kamyon batı yönünde boşluğa doğru ilerlerken zıplayıp bir motosiklete atlıyoruz. Motosiklette hız yaparak Panau askerlerini atlıyoruz ve fakat bu defa da bir helikopter bize makineleriley seri ateşе başlıyor. Motosikletle ani bir dönüş yapıp helikopterin bulunduğu istikamette son hız sürmeye başlıyoruz. Gidiyoruz, gidiyoruz ve derme çatma bir rampadan fırlayıp kancamızla helikoptere tutunuyoruz. Helikopteri ele geçirdikten sonra rahat edemiyoruz ve bir başka helikopterin saldırısına uğruyoruz. Bulunduğumuz helikopter-



### Alternatif

Grand Theft Auto IV (8,0)  
Prototype (8,3)  
Saints Row 2 (6,1)



### Dört Adımda Havadan Helikopter Kaçırmaya!



#### ■ Atla!

Önce atlıyoruz. Nereden atladığınız önemli değil; yeter ki yakınlarında bir helikopter olsun.



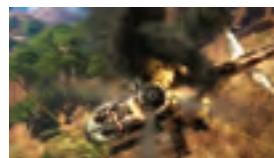
#### ■ Yakala!

Helikoptere kanca atıyoruz ve isabetli bir atış yaptığımızı umut ederek, helikoptere doğru yaklaşıyoruz.



#### ■ Tutun!

Helikoptere yapıştıktan sonra dilserseniz helikopterin sağına soluna geçebilir veya direkt olarak pilotu aşağı atıbilirisiniz.



#### ■ Kontrol et!

Zor olan bu helikopteri kontrol edebilmek. Helikopterler çok kolay patlayabiliyor. Neyse ki paraşütümüz var.

den sallanıp diğerine geçiş yapıyor, onu da ele geçirip en yakındaki Panau devlet binasına, yıkıma doğru ilerliyoruz...

#### Yüksek!

Misal az önce televizyondaki bir reklamda, binaların yapımında kullanılan dev vinçlerden gösterdi. İşçiler falan vardı ortalıkta. Ben burada reklamı değil, o vincin sağında solunda olabilecek power-up'ları düşündüm. Sonra da, "Buradan iyi atlanır hacıl" dedim. Dediğim çok... Nedenini biliyorsunuz.

Emin olun Just Cause 2'nin başına bir kez oturduktan sonra kalkamayacaksınız ve adada gördüğünüz her şeyin gerçek hayatı muadillerine birer engel olarak bakacaksınız.

Hepsi Rico Rodriguez'in patronunu aramak için Panau adasına gelmesiyle başlıyor. Patronu da kendisi gibi bir ajan ve Panau'da kaybolmuş durumda. Rico onu aramaya çalış-

şırken de adada darbe oluyor, Panau'ya diktatörlük geliyor. Ada halkı bundan muzdarip mi, yoksa mutlu mu olmuşlar demeden Rico başlıyor yaküp yıkıma çünkü üç farklı grup da çoktan adada hakimiyet sağlamak için çalışmalarına başlamış durumda.

Özetlemek gerekirse, ana görevimiz Panau'yu diktatörün başına yıkmak, yan görevlerimiz ise bu grupların bize verdiği görevleri yapmaya çalışmak. Üç farklı grubun her birinin adada ne yapmaya çalıştığı farklı ama onlardan aldığımi görevler üç aşağı beş yukarı aynı.

Görevlerin büyük bir çoğunuğu devasa adanın dört bir

#### ■ Savaş uçaklarını kullanmak mı? Evet!!!



### İKİNCİ GÖRÜŞ

İlk Just Cause benim için "öylesine" bir oyndu. Bu yüzden Just Cause 2 ile ilgili herhangi bir beklenimi yoktu. Belki de bu yüzünden ki oyunu oynayınca ağızım bir karış açık kaldı. Evet, derinlik yok oyunda; GTA serisindeki "şehir içi" aktiviteler de yok belki ama haritanın genişliği, detay oranının akıl almaz derecede yüksek olması ve sandbox türüne getirdiği yeni "özgürlük" anlayışı (Görebildiğin her noktaya ulaşma imkanı.) Just Cause 2'nin devrimsellliğini gözler önüne seriyor.



Elif



Oyuna başlayıp iki tane sabit görevi yerine getirdikten sonra adada serbest kalıyor ve istedığınızı yapmaya başlıyorsunuz

- ▶ köşesinde olay çıkartmak üzerine kurulu ve zaten Just Cause 2'nin özünde de "yıkım" var. Chaos, yani patlatmak, havaya uçurmak, dağıtmak bir nevi tecrübe puanı birimi. Kazandığınız para da, gruplarla ilişkileriniz de, ana hikayede ilerleme hızınız da "Chaos"la belirleniyor. Oyuna başlayıp iki tane sabit görevi yerine getirdikten sonra adada serbest kalıyor ve istedığınızı yapmaya başlıyorsunuz. İstedığınız yapmak, gerçek anlamda bu terimi ifade ediyor. Hiçbir sınır yok, gizli saklı hiçbir yer yok. Gruplara dokunmadan, ana hikayeye göz atmadan bile adanın her tarafını gezebilirsiniz. Bu geziniz sırasında çevreye hayran kalacak, su altındaki kayalıkları, balıkları görüp tatil hayallerine dalacak ve gün batımını bir tepenin ardından izlerken nasıl iş ortaya konulduğuna söyleyecek söz bulamayacaksınız.

Dağ, taş izlemek bir yere kadar elbette; elinize bir - iki silah geçirdikten sonra hemen kaos yaratmalısınız. Panau yıldızı bulunan kırmızı - beyaz yapıların tümü patlatılabilir yapıları simgeliyor. Jeneratörler, gaz tankları, anons kuleleri gibi nispeten küçük olanları tabancayla bile yok edebiliyor-



sunuz. Büyük vinçler, füze rampaları ve bazı binalar ise ancak roketatarlarla veya araçlarla yok edilebiliyor. Her yıkığımız Panau yapısı veya patlattığımız "şey" bize Chaos puanı olarak geri dönüyor. Bu puanlar da bir sonraki grup veya ana hikaye görevini açmaka kapı aralıyor. Ayrıca Blackmarket'a yeni bir aracın veya silahın eklenmesini de yine Chaos puanları toplayarak sağlıyoruz.

Blackmarket, dilediğimiz zaman silah veya araç satın alabileceğimiz bir aracı. Genelde çok para istiyorlar ama bizim sıkışınca bayağı faydalı oluyor. Mesela Chaos puanı olarak iyi bir geri dönüşü olan "Colonel"lar, adanın dört bir yanında öldürülerek üzere bekliyor ve genellikle bir üstte yer alıyor. Ona yaklaşmak için tüm üssü ayağa kaldırılabilirsiniz veya Blackmarket'tan bir tane "Sniper Rifle" satın alarak metrelerle öteden kafasından vurabilirsiniz. Ben öyle yapıyorum; kimseye bulaşmadan aracına atlayıp kaçıyorum hemen ardından.

Blackmarket'ın bir diğer işlevi daha var ki o da bu büyük adayı küçük hale getiriyor: Ziyaret ettiğiniz bölgeler ismiyle birlikte kayda giriyor ve Blackmarket'tan bu bölgelere anında

## YARIŞ



Sandbox adıyla tabir edilen, "Size bir alan yaratık, bunun içinde kum havuzundanmışçasına oynayın." şeklinde anlatılabilen oyun türlerinde her zaman bir yarış hadisesi bulunur. Prototype'ta da bu böyledi, Spider-Man'de de. Just Cause 2'de bunan aşağısı kalmıyor ve checkpoint mantığıyla çalışan birçok yarış getiriyor Panau adasına.

Araba, uçak veya sürat motorlarıyla yarışlara katılabilirsiniz. Araçlarınıza checkpoint'lerden olabildiğince hızlı geçirmeye çalışıyo ve başarılı olursak da bir ton paraya konuyoruz. Yalnız sanmayın ki bu yarışlar kolay. Uçakların veya sürat motorlarının kontrolleri pek kolay söylemz ve başlardaki deşil belki ama ilerde karşılaşacağınız yarışlarda gerçekten çok zorlanabileceğiniz. Yarışlarda başarılı olamazsanız da üzülmeyin sakin; hepsi bulundukları yerde, her zaman sizleri bekliyor olacak.



geçiş yapabiliyoruz. Diğer türlü bin arabaya, sür babam sür... Yemezler.

#### Bağlaç

Şimdi bilinmeyenleri açıklıyorum. Kancamızla iki tane cismi birbirine bağlayabiliyoruz. Mesela hızla gitmekteden bir aracı, yakalayıp bir ağaca çivileyebiliyorsunuz. Böylece araç aniden parçalanıyor. (Çizgi film efektiyle düşünün.) Kancanızı aşağıdaki bir yere ulaşmak için de kullanabiliyorsunuz ve her türlü araçtan bir anda fırlayıp paraşütünüzü açmak serbest. Yere inmeden paraşüt-kanca ikilisini kullanarak dilediniz kadar havada kalabildiğinizi de belirtip oyunun 12. saatinden neler olduğunu açıklayacağım.

12. saatten sonra bana bir sıkılma geldi. Görevler bir-birini biraz fazla tekrarlıyormuş hissiyatına kapıldım ve artık bir araçtan diğerine atlamak o kadar da zevkli gelmiyordu. Ayrıca bazı ana hikaye görevleri fazlasıyla zor olduğu için (Zorluk da yapay zekanın saçılmasından kaynaklanıyor. Korumanız gereken adam kendini ateşin ortasına bırakıyor; ben ne yapayım?!?) sınır de basıyor zaman zaman. Bu, birçok "sandbox" oyununun kaderi belki de ama "Sandbox oyunlar böyledir; o yüzden sıkılmamak lazımdır" diye de kendimi kandırmadım. Oyuna devam etmedim değil, ettim. Eskisi kadar eğlenmeden yaptım

bunu ama.

Müthiş aksiyonu ve göz kamaştıran grafikleriyle, son derece kaliteli bir oyun olmayı başarmış Just Cause 2. (Reklam mı? O ne ki?) Art arda görevleri önnüze atıp senaryoyu bir köşede bırakın, basit bir yapım da olmamış. Senaryo, oynanış derken grafikleri bir köşede bırakın, görsellik yoksunu bir oyunsa hiç değil. Sadece uzun oyun süresinde biraz "fazla" gelebilen bir oyun ama oyuna biraz ara vererek devam ederseniz, bu sorunu da bertaraf edebi-leceğinizi inanıyorum ve Panau'nun serin sularına dalmaya gidiyorum. Gün batımında yüzmek o kadar keyifli ki... (Bu da gerçek.) ■ **Tuna Şentuna**

#### Just Cause 2

- + Şuursuzca bir şeyleri patlatma keyfi, paraşüt-kanca ikilisiyle yapılabilecekler bir sürü aktivite, mükemmel Panau manzarası
- Tekrarlayan görevler yüzünden bir süre sonra oyundan sıkılmaya başlıyorsunuz

**9,0**

■ Rico araçları bir sörf tahtası gibi kullanabiliyor.



Panau'da sıradan bir gün.



Yapım **Atlas**  
Dağıtım **Atlas**  
Tür **Aksiyon**  
Platform **PSP**  
Web [www.atlus.com/metalslugxx](http://www.atlus.com/metalslugxx)



### Geniş Ekran

PSP'ye özel hazırlanmış oyunlar dışında, PS2'den veya bir başka sistemden "port" edilen oyunlarda PSP'nin geniş ekranı uyum sorunu yaşanır. Bu sorun neyse ki Metal Slug XX'de bulunmuyor. Oyunu dilerseñiz geniş ekran, dilerseñiz de kare formatta oynayabiliyorsunuz.

## Metal Slug XX [PSP]

Hala eğlenceli, hala keyifli



**B**ir oyun serisinden, bir süre önce sıkılık ara verdikten sonra seride tekrar dönerseniz, herkes sıkılırken siz eğlenebiliyorsunuz; test ettim, onayladım.

Misal Final Fantasy'yi dokuzuncu oyunda bırakıktan sonra seride 13. oyuna dönerseniz, eminim benden daha fazla keyif alırsınız o oyundan. Ben de aynı durumlu şu an Metal Slug XX ile yaşıyorum. Bir süre önce yine PSP için hazırlanmış olan Metal Slug Anthology ile pek fazla vakit geçirmeyince, Metal Slug XX ilaç gibi geldi zira bu oyunu atari salonlarında deli gibi oynamışlığım vardır.

### Çok eskiden...

Birçok oyun serisinde aynı hata görülüyor: "Daha farklı ne yaparız, daha değişik nasıl olur?" düşüncesiyle sade bir oyun, bir canavara dönüştürüyor. Neyse ki Metal Slug'da böyle bir durum yok. Eskiden neyse, yine o. Aslında bu da can sıkıcı bir durum sayılabilir fakat oyun özünde zaten yeterince eğlenceli olduğu için kimseini sıkıntı yaşayacağını sanıyorum.

Her zaman olduğu gibi yine teknoloji ve uzaylıları bulmuş Nazi'lerle savaşıyoruz. Bu defa, önceki oyunlarda tanıtığımız karakterlerin tümü oyunda yer almıyor. Tam altı karakterden istediğimi seçebiliyorum fakat sorarsanız ki "Ne farklılar var?" cevapsız kalırım, üzülüürüz birlikte.

Nazi'lerle uğraşmak hiç kolay değil. Hatta fazlasıyla zor. Karakteriniz tek vuruşla ölüyor ve sınırlı sayıda canı var. Neyse ki oyunda güçlü silahları bulmak pek zor değil.

### Alternatif

LittleBigPlanet (9,5)  
Prinny: Can I Really Be the Hero? (8,1)  
Castlevania: The Dracula X Chronicles (-)



Silah, bomba, mühimmat almak için sarı, uzun saçı esirleri kurtarmamanız gerekiyor. Bu esirler yardımınız karşısında siz çeşitli eşyalarla ödüllendiriliyor. Esirler toplamak aynı zamanda "Pow List"te onlara isimleriyle yer verilmesini de sağlıyor. Pow List, bir nevi achievement listesi gibi bir oluşum ve oyunda direkt bir etkisi bulunmuyor.

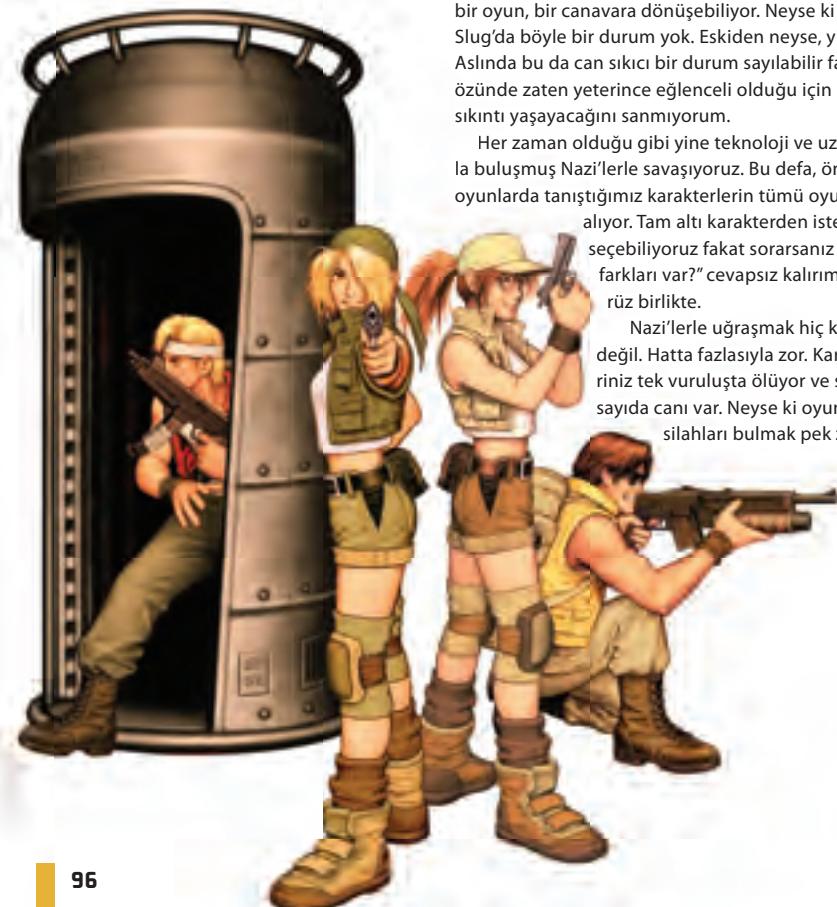
Tek başına bu oyunu bitirebilmek için sağlam refleksler ve sabra ihtiyacınız olacak. O yüzden, eğer başaramıyorsanız bu oyunu bir arkadaşınızla oynayın. İki kişilik ad-hoc moduna sahip oyun, iki kişiyle kesinlikle çok daha eğlenceli ve tek başınıza, ölümden aşmanızın mümkün olmadığı noktalarda büyük kolaylık sağlıyor. Tabii her zaman olduğu gibi keşke infrastructure desteği ile online olarak da bu keyfi yaşayabilesek dedim ama sanırım henüz PSP'deki oyunlardan online oyun desteği beklemek için biraz erken.

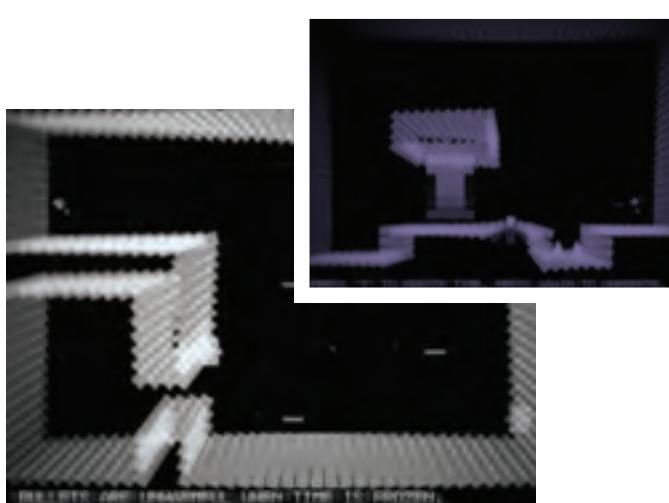
PSP'de oyun kitliği görülen şu dönemde değerlendirebilecek bir yapılmış olmuş Metal Slug XX. Hem eski günlerin keyfini yaşıyor, hem de yenilikleriyle (Az yenilik var ama olsun.) eğlendiriyor. Denemenizi öneririm. ─ Tuna Şentuna

### Metal Slug XX

- + Tüm karakterler, eğlenceli oynanış, co-op oyun modu
- Eski oyunlardan sıkılmış olanlara yenilik vaat etmemesi

8,0





## TimeStill



Zaman durur mu? Durur...

**K**imi oyunlarda zamanı kontrol ettik, kimilerde etmek istedik, kimilerinde ise zaman bizi kontrol etti, kendi kafasına göre takılıp bizi oyunun başına kilitledi.

Zaman üzerinde söz sahibi olduğumuz ama kendi zamanımızda kendimizin yaratabileceği yapının ismi TimeStill. GameMaker ve biraz yaratıcılıkla ortaya çıkan, bağımsız bir oyun. Amacımız bir topu gösterilen noktaya götürmek. Topu sağa sola iler-

letebiliyoruz, zıplamasını sağlıyoruz ve gizli silahımız olan "zamanı durdurma" özelliğle de bulmacaların üstesinden geliyoruz.

TimeStill özünde bir platform oyunu aslında fakat her bölümde gitmeniz gereken nokta o kadar saçma bir yerde olabiliyor veya engeller o kadar aşılmasa gözüküyor ki iş platform oyunu olmaktan çok bir bulmacaya dönüşüyor. Zamanı durdurma özelliğini

akıllica kullanmak ve kendinize bir yol çizmek, bu oyunda dikkat etmeniz gereken iki önemli unsurları. Geriye de bir şey kalmıyor asla bakarsanız... ■ **Tuna Şentuna**

Tür **Puzzle**  
Yapım **Zack Banack**  
Web [www.groundzero-gamez.com](http://www.groundzero-gamez.com)

**8,8**

## Constellation Chaos

Uzaktaki yıldızlar

**E**n çok da neyi seviyorum biliyor musunuz; bir yazıya bir dosyada başlayıp ardından bir başka dosyada devam edip sonra bitmiş olan yazıya ait dosyayı silmeyi. Bunu gerçekten seviyorum. Öylesine ki şu klavyeyi alıp monitörün ortasına her an gömebilirim.

Ne var ki bu sayede Constellation Chaos'u bir kez daha tecrübe etme imkanına ulaşım zira web tabanlı olan bu oyunun adresini bulduktan sonra, "Hazır bulmuşken neden oynamıyorum?" dedim. Bir kez daha yıldızlara

ulaşma adına hızlı davrandım, bir kez daha en yüksek puanı yapayım diye debelendim.

Amacımız çok basit aslında. Yıldızlarla dolu olan bir alanda, bir yıldızdan diğerine sekiyoruz. Ne kadar uzağa gidersek, o kadar yüksek puan alıyoruz ama elbette göktaşları veya uzayı arkadaşlarımız bizi rahat bırakmıyor. Daha da kötüsü, bir çerçeveye kaplı oyun alanında eğer üç kez bu çerçeveye isabet edersek, çerçeve kayboluyor ve biz de oyun alanında çok yok oluyoruz. İlginç bir oyun olmasına rağmen, uzun süre eğlendirmiyor maalesef. ■ **Tuna Şentuna**

Tür **Aksiyon**  
Yapım **Andy Wolff**  
Web [www.newgrounds.com/portal/view/530467](http://www.newgrounds.com/portal/view/530467)

**7,1**



## Wake

Titanik batıyor!

**S**imdi ortamda bir gemi var ve bu geminin içinde de bir teknisyen var. Gemi yavaş yavaş batmaktadır ve ne hikmetse bu teknisyen dışında, koca yolcu gemisinde kimse kalmamış. Ve daha da kötüsü, teknisyen gemiyi hemen terk edemiyor zira yüksek puan toplaması lazımdır...

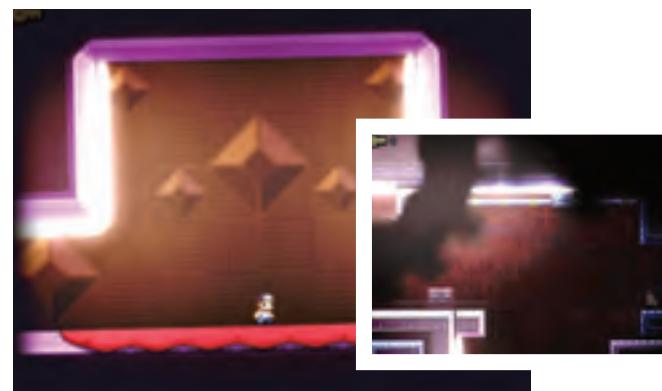
Sağça değil mi? Değil çünkü bu bir oyun. Teknisyeniniz gemiyi tek seferde terk etseydi, oyunun da bir anlamı kalmazdı bence. Amaç en hızlı şekilde ve en yüksek puanla gemiden çıkabilmek. Tabii bu, okunduğu

kadar kolay değil. Bir kere gemi su alıyor ve suda uzun süre kalırsanz boğuluyorsunuz. İkinci gemi karanlık. Üçüncü gemi karışık ve dördüncüsü... Evet her şey biraz zor. Misal ben geminin bir üst katına çıkıncaya kadar beş kez boğuldum.

Oyun hakkında detaylı bilgiyi LEVEL DVD'sinde, oyun klasöründeki kılavuzdan edinebileceğinizi bildirerek yeniden suya dalıyorum; bu sefer kesin çıkışacağım! ■ **Tuna Şentuna**

Tür **Platform**  
Yapım **Boss Baddie**  
Web [www.bossbaddie.com](http://www.bossbaddie.com)

**7,4**





# ERAY ANT DIRECTOR'S CUT

Sinema ile oyun dünyasının flört ettiği nokta...



**Y**ine çığın konu, yine iddialı başlık: Eray Baba'dan "all in one" sistem tüyoları! Bu ay da altın değerindeki bilgilerimi, sızle, kardeşten öte bildiğim okurlarımıza paylaşayım.

Oyunları seviyoruz, sinemayı seviyoruz. Kaliteli ses önemli, geniş ekran TV önemli, rahat bir koltuk, konsoluz, TV dekoderimiz vs. "E ben bunları aldım her yan dağıldı. Masraflar diz boyu oldu, çıldıracağım" diyorsan "İşte Arif, işte tarif!"

Önce para lazımlı; tabii ki bunların hepsini alacak paranız olmaya bilir ve tam sayfayı çevirmek üzere de olabilirsin ki DUR! İşte bu noktada dur. Vereceğim yöntem sayesinde bahsedeceğim sistemi zamanla da geliştirebilirsin. Sana "Git hemen, hepsini al" demedim, diyemem hiçbirimiz zengin değiliz. (Yani olanlarınız olabilir; onlarla da birebir tanışalım!) Benim vereceğim sistem önerisiyle

daha ekonomik bir yapı ve daha az enerji tüketimi sağlanacaktır. Bunu göz önünde bulundurmak durumundayız.

Tarifimize başlayalım. Bir LCD TV masası ana

## BUNU BİLİYOR MUYDUN?

"Color Correction" filme renk verilmesiyle ilgilidir ve Türkiye'nin zayıf olduğu bir konudur. Dönem filmiye renkler eskitilir mesela ve bu ayrı bir meslektir sinema alanında.



**UWE BOLL DİYOR Kİ**

FÜRRRÜLÜP!  
MUZLU SÜT



gövdəyi oluşturuyor. Alt bölümü uzunca olsun ki bileşenlerimiz sişsin. Bir LCD TV (Zenginsen LED olsun.) gördəmizə oturttuk. Alta sola ya da sağa PC kasamızı (Zenginsen laptop olsun.) bir HDMI kablosuyla TV'meye bağladık; kasayı ve bilgisavarı oluşturduk.

TV de izlemek istiyoruz; dekoderimizi aldık, TV'ye bağladık; ikisi bir arada oldu. Kaliteli bir biçimde DVD film izlemek istiyoruz işte karımız: Player'a gerek yok sadece bilgisayarınıza 2 + 1 ses sistemi almanız yeterli olacaktır. (Zenginsen 5 + 1 olsun.) Hem de bilgisayarınız sayesinde DivX gibi player'lar için sorunlu olan formatı daha rahat çalıştırabileceksiniz. Sandalye belinizi mi ağırttı? E ekran geniş çığın gönüllü okur; uzağa al rahat koltuğu. Al kablosuz klavye, mouse'u; yaprıt ufak bir masa. Bunlar için bel ağrısından kurtul. Yayıldıkça yayıl, göbeğini kaşıya kaşıya izle filmini, oyna oyunuunu, seyret maçını. "E ben konsol da isterim" mi dedim? Bağla TV'ne; TV'de giriş bol ne de olsa; korkmasın. İnterneti de bağladın mı Voltanı oluşturduk demektir. İleride harici harddisk gibi malzemeler almaya nüfelenirsen onlar da orada duracak.

Sonuç olarak DVD player almadık, iki ayrı ekran almadık

tek ses sistemi yeterli oldu, her şey derli toplu oldu yerden tasarruf sağladı, kablolar tek yerde birikti takılıp yere düşmedik. "Yumuş" koltukta oturduk; her yanımız ağrımıadı. Ekranın dibinden bakmadık; gözümüz bozulmadı. Geniş ekrandan her işimizi gördük, görsellik anlamında bayram ettik. Aslında anlattığım, sözde hepimizin bildiğimizi sandığı gerçek multimedya sistemdi. Fakat gerçekçi bir multimedya sistem nasıl kurulur bilenleriniz olabilir ama bilmeyenleriniz çokunlukta olduğundan, bu konuda siz sırtlara alınıp dolaştırılırlar okurlarımıza anlatmak istedim. İyi mi yaptım? Bu yazıyı okuyan okurlardan yüzde 25'ine "Aaa bunu nasıl düşünemedim..." dedirittiğimsem iyi yapmışımdır. Geriye kalan yüzde 75'in de "B'ı bırak hac; ben daha boş kasa alacak parayı bulayım da önce" dediğini farz ediyorum. Ben qidip yatayım en iyisi... 

HAYAL EDİYORUM

Piyangodan para çıkarsa beş okurumuza bu tarz bir sistem kuracağım; sözüm söz. Tek sorun piyango biletini alma huyumun olmaması.

# blue Jean

heygir! & blue Jean  
genç  
shopp

Moda  
oyun

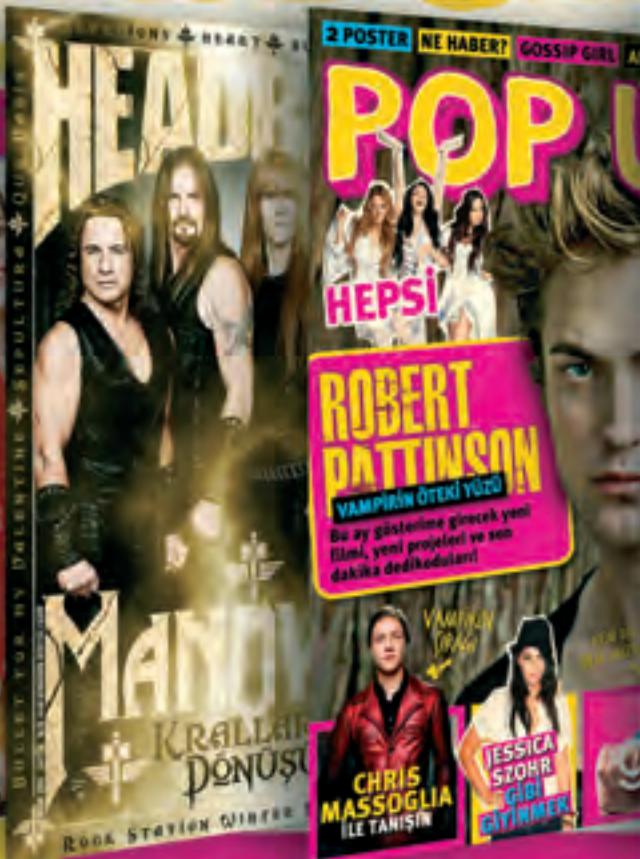
Trend

Giysi > Footwear > Tasarımlar  
Günlük > Casual



2010  
bahar  
alışverışı

ALIŞVERİŞ EKİ  
GENÇ SHOPPING  
İLE BİRLİKTE



## BU AY 4 DERGİ

2 MEGA  
POSTER  
70 x 100 CM



KATLANMAMIS  
POSTER

+8



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



# Online

Online'da hareket bitmez

**W**

oW ve konsollar... Bu iki kelimeyi bir arada hayal edebiliyor musunuz? Biz de edemiyoruz ama bazı dedikodular var kulağıma gelen. Merak

ettiyseniz hemen sayfa 104'e. WoW ile ilgili bu aylık bilgi depolamasını yaptıktan sonra da Joygame'deki gelişmeleri takip edebilirsiniz.



102

## Joygame

Joygame'deki en son yenilikler, en son oyunlar...



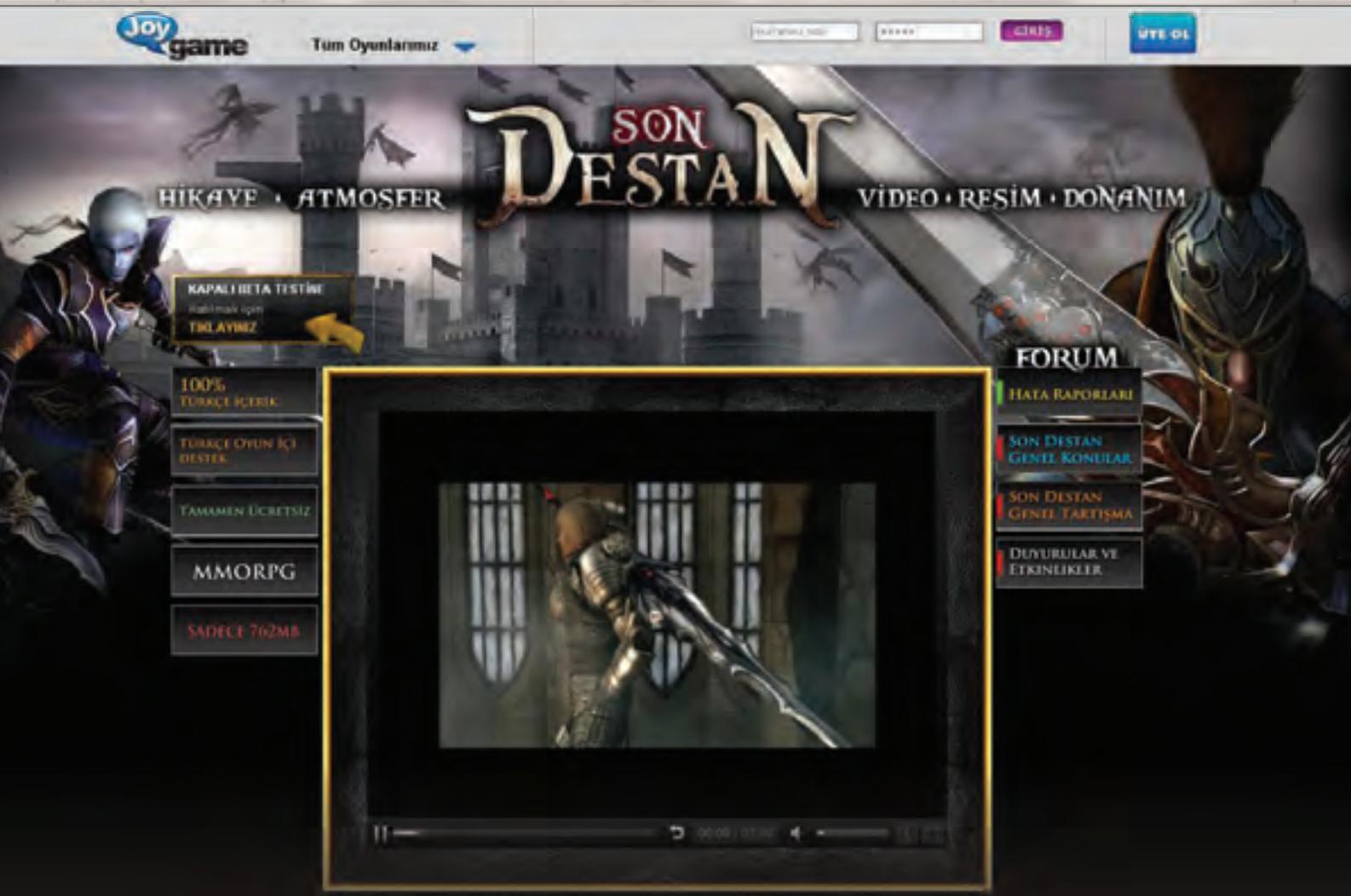
# WoW Gündügü

Yepyeni haberler,  
güncellemler, event'ler...

104

# JOYGAME

## Oyunun Tadını Çıkar



## Joygame Yenileniyor!

Joygame'de değişiklik zamanı. Joygame'den son haberler ve yenilikler...

2009 yılında kurulan, bu sayfalardan aşina olduğunuz Joygame, sunduğu popüler devasa online oyunlarının yanı sıra, sağladığı flash oyunar ve oyuncuların bir araya gelebildikleri sohbet odaları ile resim / video paylaşım imkanları ile dikkat çekmeye devam ediyor. Kısa sürede hızla büyüyen Joygame'de şu sıralar değişim rüzgarları esiyor.

Joygame hem içerik hem de görsel anlamında var olan yapısından oldukça memnun. Ama oyuncular için etkileşim gücünü artırmak ve daha keyifli bir oyun imkanı sunmak için yeni bir versiyon için çalışmalar şimdiden başladı.

Bu değişim adına Joygame'in ilk önemli atılımı kendi yazılım ekibini oluşturarak, sistem üzerinde tüm gerekli değişikliklerin

daha hızlı ve bağımsız bir şekilde gerçekleştirilebilmesini sağlamak. Bu sayede ilerde ihtiyaç duyulabilecek eklentiler ve yenilikler de hızlı bir şekilde sisteme entegre edilebilecek. Ayrıca Joygame'in yeni sürümünde oyuncuları çok daha gelişmiş bir görsellik bekliyor olacak.

Oyuncuların etkileşimine önem veren Joygame, yeni sürümünde bu konuda da bazı sürprizler hazırlıyor. Bunlardan ilki forum sisteminin neredeyse baştan aşağı değişecek olması. Bu sayede forum sistemi daha gelişmiş bir yapıya kavuşacak. Oyuncular için önemli bir konu da sohbet seçenekleri. Joygame'in aktardığı bilgiye göre şu anda kendi sohbet ve MSN sistemi geliştiriliyor.

Tüm bu değişimler için çalışmalar tüm

hızıyla devam ediyor. Büyük değişim ise 2010 yazında olacak.

### **Jamia Online**

Oyuncuların merakla bekledikleri oyunlardan biri de Jamia Online, ikinci kapalı beta'sının tamamlanmasının ardından, Jamia Online, oyuncuların isteklerine yönelik bir şekilde geliştirildi güncellendi. Ardından başlayan açık beta süreci ise şu sıralarda başlamış durumda. Eğer henüz denemediyseniz siz de Joygame üzerinden Jamia Online'nın açık beta'sına katılabilirsiniz.

### **Son Destan Tam Sürüm**

Son Destan'da mutlu sona az kaldı. Oyuncuların da istekleri doğrultusunda



geliştirilen oyunda bunsan sonraki aşaması tam sürümeye geçiş olacak. Beklenmedik bir aksilik olmazsa Bahar aylarında Son Destan'ın tam sürümü çıkacak. Yeni ara yüzler, yeni yaratık ve zindanlar, yeni seviye limitleri, kale kuşatmaları, OÖ(PvP) modundaki yenilikler tam sürümde sizi bekliyor olacak.

#### **Yeni Ödeme İmkanları**

Oyunculardan gelen istek üzerine click&buy ve E-Pin'den sonra "mobil ödem" sistemini de Joygame sisteme eklendi. Bunların yanı sıra ilerleyen dönemlerde Paypal, kredi kartı, OfferPal gibi ödeme sistemlerinin de Joygame'in bünyesine katılması planlanıyor. Fakat bu yenilikler için henüz bir zaman söylemek için erken.

#### **Yeni Oyunlar**

Joygame ile ilgili tüm bu gelişmeler arasında belki de en önemli oyuncular için daha farklı oyunlar sağlayabilmek. Joygame'in gelismesi ile birlikte yurtdışından gelen yeni teklif de değerlendirilmeye başladı. Var olan seçenekler arasında Türk oyuncularının keyifle oynayabileceği oyunlardan bir kaçının daha sisteme dahil olması sürpriz olmayacağı... ■ **Ümit Öncel**

# World of Warcraft Günlüğü

WoW dünyasındaki son gelişmeler...



**Y**oksas siz hala Arthas'ı kesemediniz mi? Merak etmeyin, guild'inizin halen daha "World First Heroic Lich King (25)" yapma şansı var. Şaka bir yana yapacak olursanız haber uçurun, sizi kapağa bile koyabiliriz. Buradan da anlayacağınız üzere Lich King, 10 Normal, 25 Normal ve 10 Heroic raid'lerinde yenilgiyi kabullenmiş görünüyor. Heroic 25 sonunda düşen Arthas'ın epik kanatlı atı "Invincible" ise bu yüzden henüz şanslı sahibini bulamadı. Bu arada World-first'lerden söz açılmışken Shadowmourne quest zincirini tamamlayan ve Shadowmourne'eline alan ilk kişi belli oldu, kendisi bir Death Knight.

#### Bitmeyen bir Public Test Realm: Patch 3.3.3

World of Warcraft dünyası içten içe değişiyor. Bu değişime baş dönütür bir hızla sert bir giriş yapmıştık biliyorsunuz ve geçtiğimiz ay neredeyse hangi birini yazacağımı şaşırıtmışım. Bu ay ise sular biraç daha durulmuş görülmüyor. Devam eden bir patch 3.3.3 PTR yayını bulunuyor ve burada Blizzard

her gün yeni bir mekanikle ilgili değişiklik yapıyor.

#### Blizzard, bizden hiçbir şeyi saklayamazsınız...

Patch 3.3.3 PTR ve bununla ilgili yapılan data mining ile birlikte bu gerçek bir kez daha kanıtlanmış oldu. Çoğu normal insan yeni sunulan yenilikleri oynayarak tecrübe ederken, oyunun arka plandaki kaynak kodlarına sızan WoW casusları bize ne oynadığını değil de ilerde nelerin oynanacağını tüm açıklığıyla göstermeye başladı. "Spoiler Alert" uyarısıyla başlayan onlarca farklı makalede resimleriyle birlikte (!) yeni mount'lar, item'lar, dungeon'lar ve konusma metinleriyle birlikte (!) önemli world event'leri bir bir önüne serilmeye başladı. Bunları burada anlatarak özellikle hikaye kurgusundaki sürpriz unsuru öldürmek istemiyorum ama kısa bir araştırmaya artık özellikle Cataclysm Prologue olarak geçen giriş hikayeleri "recapturing Gnomeregan - Alliance" ve "recapturing Echo Isles - Horde" senaryolarının tüm detaylarına,

transcript'lerine, ses dosyalarına (!), quest'lerine, achievement'larına ve hatta reward item'ların model görsütlereine bile ulaşmanız mümkün. Sizin için okuyorum bunları ama inanın araştırmamayı, bilmemeyi çok isterdim. Yakında bu köşenin bir sayfasını "Spoiler Alert" başlığıyla çıkaracağım, haberiniz olsun.

#### Bunları özleyeceğiz...

Cataclysm ile birlikte oyun mekanlığında çok ama çok şey değişecek. Size sadece bugüne kadar size çok anlam ifade eden ancak yeni eklenen paketiyle oyundan tamamen kaldırılacak olan stat'ları yazıyorum:

- Defense
- MP5
- Attack Power
- Spell Power
- Armor Penetration
- Shield Block Value
- Weapon Skill



### Takviminizde bu ay sizi bekleyen event'ler

Her sene düzenlenen Darkmoon Faire, 4 - 10 Nisan arasında gerçekleştirilecek. Yine aynı tarih aralığında "Noble Garden" ile boyalı yumurtaların peşinden yine bir o yana bir bu yana savrulacağız. Öyle dediğime bakmayın, ben yine Icecrown Citadel'de olacağım. Tek bir yumurta peşinde bile şimdiye kadar koşmadım, koşmayacağım.

### World of Warcraft Trading Card Game: Sular duruldu, Blizzard olaya el koydu

Upperdeck tarafından başından beri yayınlanan ve birçoğumuzun, özellikle koleksiyon meraklılarının yakından takip ettiği kart oyunumuz hakkında uzun zamandır çok endişeliydik. Upperdeck ile yollar ayrıldı artık, köprüler atıldı ama Blizzard bu ay yürüeğime su serpmeye devam etti. Önce resmi TCG forumları açıldı ve daha sonra gelen bir "blue post" ile konu tatlıya bağlandı. Blizzard forumlarında artık "Trading Card Game" adıyla yer

alan bu forumlarda oyun ile ilgili tüm gelişmeleri takip edebilirsiniz. Bahar ve yaz aylarında "Wrathgate" ve "Icecrown" eklenen setlerinin piyasaya sürüleceğini şu aşamada söyleyebiliriz. 20 - 21 Mart'ta Realm Şampiyonaları planladığı gibi yapılacak ve Blizzard açıklamasına göre o güne kadar sonuçlandırılacak olan gelecek planları yine en yetkili ağızdan duyurulacak.

### Ayın dedikodusu: World of Warcraft konsollarda çıkacak mı?

Bu aralar sıkça dile gelen bu soru aslında bir şehir efsanesine döndü diyebiliriz. Konsollarda bir MMO yapmanın zorluklarını dile getiren Blizzard, bu konuda istisna bir örneğin bunu başardığının da farkındadır diye düşünüyorum. Cümleme noktayı koyunca gözüm PS3'ümün yanında duran daha iki gün önce aldığı Final Fantasy XIII oyunumun kutusuna kayıyor ve gülmüşüm. Baktığımızda "Warcraft neden konsol çıkış yapamadı?" sorusunun cevapları kendilerine göre

açık. Harddisk'te 15 GB gibi büyük bir yer kaplayan, sürekli patch'lenmesi gereken ve her şeyden önemli klavye kullanımı üzerine kurgulanmış bir oyun olan World of Warcraft bu hamleyi yapar mı ya da yapabilir mi tartışılar. Bana sorarsınız "Taş yerinde ağırdır" derim. Bakın hiç PC'de Final Fantasy oynamak için yanıp tutuşuyor muyuz...

### Kendi kendimi kutlama zamanı

Uzuun zamandır Winterspring'de kamp kurmuş, bir "Winterspring Frostsaber" sahibi olmak için reputation grind yapıyordum, Winterspring Trainers quest'lerini kaç yüz kez tekrar yaptım ve bu yazıyı yazmadan az önce "Exalted" oldum. Winterspring Frostsaber'ımı aldım, gidiyorum ve daha da Winterspring'e gelmem.

Not: Bu ay yine "World of Warcraft Twitter Developer Chat" ismiyle bir yererde Twitter yayını yapıldığını duydum. Siz yine LEVEL'dan başka bir kanalın Twitter'ını takip etmeyin, biz size olanları anlatırız. ■ **Ömür Topaç**

# DOKTORLAR

CENK - ERODEM SÖZ HASTANESİ,  
AKIL VE FIKİR HASTALIKLARI MERKEZİ



## HASTA: ORKUN TARKAN

Sevgili Level ailesi,  
Size bir şey sözcüğüm. Stubbbs the Zombie adlı oyunu bir kez oy önce vermiştim. Oyunu kurdum fakat bir bölüm var geçmemiyorum. Hani zombimizin ayıptır söylemesi tuvaleti geliyordu bir havuzu yapmak istiyor ya. Orada benim peşimi bir türlü bilimsanları bırakmadı. Ne yapmalıyım?

- OYUNU BIRKAÇ AY ÖNCE VERDİĞİMİZ İÇİN...
- EVET VERDİĞİMİZ İÇİN BİDE YOK.
- YANI OYNU AÇIP SORDUGUN YERE BAKAMIYORUZ
- OYNU SANA VERMİŞ İSEK BİZE GERİ YOLLA BAKALIM.
- YA DA BİRAK ALTINA YAPSIN.

## CİRCİCİ

\*Emergency\*  
PARAMEDIC

## SAPSÜP

\*Emergency\*  
PARAMEDIC

## HASTA: MURAT KURT

(LEVEL Forumları'nda "Hangi yerli dizinin oyunu olsa tutar?" başlığına gelen yorumlardan biri)

Dizi olarak,  
The Monkey Island : Çarlı İş Başında  
Lost Files of Sherlock Holmes : Special Dördüncü Osman Edition  
Scooby Doo : Ruhşar, Where are you?  
Garfield : Pulsar & Odi  
Myst : Sırlar Dünyası

- OYUN OYNAYAN ADAM YERLİ DİZİ İZLEMEZ
- İZLEME BİLE DER Kİ "BİRAZ OYUN OYNAYIN DA UPKUNUZ AĞLISIN".
- YA DA BÜYLE HATA VERİR İSTE.
- CEZALISİN. LEVEL FORUMLARINI SİL ELİF, BAŞTAN HEPSİNİ KENDİN YAZ

## HASTA: ÖMER FARUK

(LEVEL Forumları'nda "Bilgisayarındaki saçılım hobileriniz" başlığına gelen yorumlardan biri)

Klavveye vurarak çalan müziklere ayak uydurmayı severim, yapacak biseyler bulamadığım zaman gözümü kapatıp foremi karıştırırım (ve bu konuda yanlış olmadığını çok iyi biliyorum) bilgisayarın başında bişey yedikten sonra klavyeme kaçan yemek artıklarını çıkarken eğlenirim, kameralı açıp saçma pozlar vermeye çalışırım

## XREYTOS

\*Emergency\*  
PARAMEDIC

## FİSÜCÜ

\*Emergency\*  
PARAMEDIC

## HASTA: OSMAN ALTER KÜLLAC

(LEVEL Forumları'nda "Gerçek olmasını istediğiniz oyun" başlığına gelen yorumlardan biri)

Okey.

- BEN BU MESAJIN GELDİĞİ PAZAR GÜNÜ WOW'DA FISHINGDEYDİM.
- ARTI İKİ FISHİNGLİ AKSESUARINIZ DA ÜZERİNİZDEYDİ GÖRDÜM.
- ŞİKTİM DEĞİL MI?
- BİLEMEM BİZ BİR GNOME'U KESİYORDUK TAM BAKAMADIM.
- KESİYORDUK DERKEN?
- DOĞRAMA ANLAMINDA.
- FOR THE HORDE!





# LEVEL ONLINE

**HABER**  
**DOSYA**  
**İLK BAKIŞ**

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

---

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

# Donanım

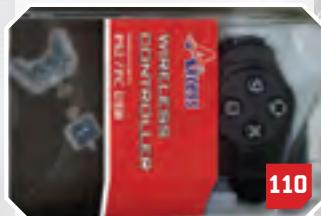
Bu ay PlayStation oynadık!

**D**onanım bölümünde ağırlıklı olarak PC oyuncularının dertlerine derman oluyor, problemlerine çözüm arıyor ve yeni alternatif öneriyoruz. Ne var ki bilgisayarlar için olduğunu kadar, konsollar için de çalışan firmalar ve bu firmaların getirdiği ürünler var ülkemizde. Bunlara en güzel örneklerden biri olan Axcess'in hem PlayStation 2, hem de PlayStation 3 için hazırladığı gamepad'lerse orijinallerine tercih edilebilir özelliklere sahip.

Öte yandan Gigabyte'in anakart piyasasında

ses getiren yeni modeli GA-P55A-UD7, üçlü CrossFireX ve SLI desteği sayesinde göz doldurken, USB. 3.0 ve SATA 6 Gbps yetenekleriyle de tercih edilesi bir ürün olmuş.

Haberler baktığımızdaysa ilk olarak Razer'in yeni ürünü dikkatimizi çekiyor. DeathAdder'in Left Hand Edition'ını hazırlayan firma, bu sayede solak oyuncuları da kaliteli ve etkili bir mouse ile buluşturdu. Intel ise yeni işlemcisi i7 980X'i San Francisco'daki bir konferansta tanıttı.



110

## AXCESS PS-3001-BD

Axcess, PlayStation 2 ve PlayStation 3 için geliştirdiği yeni gamepad'lerle oyunculara alternatifler sunuyor.



112

## Haberler

Donanım dünyasından önemli gelişmeler ve son haberler...



113

## Teknik Servis

Recep Baltaş, bir kez daha donanım mağduru oyuncuların dertlerini dinliyor, çözümler sunuyor.

## Puanlama Sistemi

İncelediğimiz ürünleri satın alıp almama konusunda verdigimiz puanlar size yardımcı olacak...



### Altın

10 üzerinden 10 alan ürünler



### Gümüş

10 üzerinden 9 alan ürünler



### Bronz

10 üzerinden 8 alan ürünler

# Gigabyte GA-P55A-UD7

Anakart piyasası, Gigabyte'in P55A serisinin son üyesiyle bir hayli sarsılmış görünüyor.

111



## AXCESS PS-2003-BD

PlayStation 2'ye özgürlük !

**A**xcess'in emektar PlayStation 2 için piyasaya sunduğu gamepad'i, PS-2003-BD model adına sahip ve üç adet AAA kalem pille çalışıyor. İlk başta her ne kadar bizim de aklımızda pil masraflı gelse de bu işi şarj edilebilir piller satın alarak kolayca çözebilirsiniz. Tabii ki cihazı daimi kullanılmak için altı adet AAA pil almanız şart zira ürünün kendisi pilleri şarj edemiyor, yani piller bitince diğer pilleri takacaksınız. PlayStation 3'ün gamepad'leri gibi USB'den "hem oyna, hem şarj et" yok. Ürünün PlayStation 2'nin yanında PC için de uyumlu olduğunu belirtelim. Bu bağlamda USB bağlantısını yapmanız yeterli. Sürücüler otomatik olarak yüklenmekten sonra tek yapmanız gereken, gamepad'ın altındaki açma tuşunu kullanarak cihazı devreye sokmak. Kullanım konusuna geldiğimizde, dijital yön tuşlarının birleşik olması özellikle Street Fighter gibi tuş kombinasyonu gerektiren oynlarda bir sorun teşkil edebilir. Tabii ki "Ben stick kullanıyorum." derseniz cihazın stick'leri kavramaya uygun ve gayet başarılı. Hoş, eğer bir Street Fighter psikopatiyasanız sizi ancak bir arcade joystick pakları. Ürünün üç adet pilini taktiktan sonra biraz ağırlaştığını ekleyelim. Gamepad'ın kenarında yer alan yumuşak plastiklerse daha iyi bir kavrama sunuyor. Sonuç olarak fiyatına göre gayet başarılı olan ürün sayesinde bir taşla iki kuş vurmuş oluyorsunuz. ■ Recep Baltaş

### AXCESS PS-2003-BD

Fiyat: 34,90 TL

İthalat: Başak Pazarlama

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

Puan: 7/10



## AXCESS PS-3001-BD

Uygun fiyata DualShock

**P**layStation 2'nin DualShock 2 gamepad'ıyla nerdeyse birebir aynı olan PS-3001-BD, DualShock 3 gibi Bluetooth ve şarj özelliğine sahip değil; yani ürünü kullanabilmeniz için sürekli PlayStation 3'e bağlı kalması gerekiyor. Fakat ürünün USB kablosunun kaliteli yapısı bu devamlı kullanım için gayet uygun. Tekerlegi yeniden icat etmenin alemi olmadığını bilen Axcess, klasik DualShock çizgi ve ergonomisini sürdürün bir yapıya sahip. Firmanın PlayStation 2 gamepad'ı gibi dijital yön tuşları birleşik olmayan ürünle dövüş oynlarında kolayca kombolar yapabilirsiniz. Tüm hareket düğmelerinde stick basım duyarlılığı olan gamepad, bu sayede daha hassas bir kullanımına imkan tanıyor. PC ile de sorunsuz çalışan ürün, Windows 7'de de sürücülerin otomatik kurulmasıyla takar takmaz çalışır hale geldi. Akabinde Street Figter IV ile yaptığımız denemelerde gamepad gayet güzel sonuçlar vermesine karşın, benim oyuna Fransız olmam sayesinde oyuna yeni başlayanlar için güzel bir deneme tahtası hizmeti verdim. Örneğin L1 ve R1 tuşlarının bastığınızda gamepad'a gömülmemesi tepkilerinizin çok daha iyi olmasını sağlıyor. Yine tuşlara bastığınızda çıkan dolgun ses de kendinden emin bir kullanım sağlıyor. Sonuç olarak uygun fiyata titreşimli ve uzun süre kullanabileceğiniz bu gamepad'ın orijinal DualShock 2'den eksiği yok, fazlası var diyebiliriz.

■ Recep Baltaş



### AXCESS PS-3001-BD

Fiyat: 34,90 TL

İthalat: Başak Pazarlama

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

Puan: 8/10



**EDITÖRÜN  
SEÇİMİ**

- Mavi hapları alırsanız USB 3.0'nın 5 Gbps hızını tadabilirsiniz.

## Gigabyte GA-P55A-UD7

Anakartların babası olmaya aday



**G**igabyte'in en yeni teknolojilerle donatılmış ve P55A serisinin son üyesi olan P55A-UD7'yi işkence masasına yatırıldı. Anakartın standart özelliklerinden bahsetmeye başlamadan önce, UD7 ile önceki nesiller arasında ne gibi farklar olduğuna bir bakalım ve firmanın "UD" takisini biraz daha iyi anlamaya çalışalım.

İlk olarak UD'nin ne demek olduğunu açıklamak gereklse, İngilizce'de "Ultra Durable" kelimeinin kısaltılmış hali olduğunu belirtmeliyiz. Ultra, "en üst seviye" anlamına gelirken Durable ise "dayanıklı" manasına sahip. (Recep Balta'dan İngilizce derslerine hoş geldiniz!) Gigabyte'in anakartlarında UD3 ve üzeri takıları gördüğümüzdeyse bu anakartlarda ilk olarak dört adet teknolojinin mutlaka yer aldığığini görüyoruz. Bunlardan ilki katı kapasitörler. Katı kapasitörler, anakartın ömrünü uzatırken daha stabil bir çalışma sağlıyor. Katı kapasitörlerin kömür kapasitörlerle oranla daha az soğuk gazi zehirlenmesine... Şaka tabii ki. Kömür kapasitörlerle oranla yarı yarıya daha uzun ömrülü olduğunu da belirtelim. Bir diğer özellikse demir alaşımı boğucu bobinler. Yaygın olarak kullanılan demir çekirdekli boğucu bobinlere nazaran enerjiyi yüksek frekansta daha uzun süre tutma özelliğine sahip demir-oksit bileşiminden ve diğer metal elementlerden oluşan bu bobinler, uzun

süreli sistem güvenilirliği için azaltılmış çekirdek enerji kaybı ve daha düşük EMI paraziti anlamına geliyor. (Sergili Eray Ant, bu cümleyi görünce bir - iki saniye duraksamıştı.) Ayrıca demir alaşımı boğucu bobinler, demir çekirdekli boğucu bobinlere nazaran pasaj karşı da daha dayanıklılırlar. Yani yıllar geçse de anakartınız Cif ile temizlenmiş gibi pas ve kirden uzak duracak. UD etiketli anakartların üçüncü özelliği PCB içerisinde yer alan ve standart anakartlarda 1 ons olan bakır tabakanın, Gigabyte anakartlarda 2 ons, yani 57 gram olması. Bakır miktarının iki katına çıkarılması, anakartın yeraltı madde-lerini açısından ne kadar zengin rezervlere sahip olduğunu mu gözler önüne seriyor? Tabii ki hayır. Kullanılan 57 gram bakır, tüm PCB genelinde, özellikle de işlemci güç bölgesinde gibi kritik alanlarda isının daha etkili biçimde yayılarak, termal soğutmanın etkili olmasını sağlıyor. Bunun sonucunda da Ultra Dayanıklı 3 anakartlar, klasik anakartlara kıyasla 50°C'e kadar daha düşük çalışma isisi sağlayabiliyor. UD3 anakartların dördüncü özelliği de daha hızlı elektrik akımı iletimini mümkün kılan ve daha az ısı üreten yeni mosfetler.

Tüm bu özellikler, UD etiketli çoğu Gigabyte anakartta yer alıyordu. Peki UD7'de ne gibi farklı özellikler mevcut? UD7'ye baktığımızda ilk olarak su soğutma ile hava soğutmanın birleştirilmiş hali olan Hybrid Silent-Pipe 2 teknolojisini dikkatimizde čekiyor. Hali hazırda evinize şebekede suyu geliyorsa, daha doğrusu elinizde bir su soğutma bloğu mevcutsa bunu doğrudan anakartın kuzyey köprüsüne bağlayarak daha etkili bir soğutma sağlayabilirsiniz. Fakat burada belirtmemiz gereken en önemli nokta, su soğutmanın standart kullanıcılar için gerekli olmadığı. Özellikle overclock tutkunları; işlemci, QPI, bellek ve PCI Express frekanslarını artırdıkları ve tüm bu bileşenlerin yükü de kuzyey köprüsüne bindiği için kuzyey köprüsünün su soğutma ile soğutmak daha mantıklı olacaktır. Öte yandan standart kullanıcılar içinse firmanın kullandığı bakır ısı boruları, yaptığı testlerde gayet serin bir çalışma

sağlayarak beğenimizi kazandı.

UD7'nin Ultra Combo'su ise dört adet PCI Express x16 yuvasına sahip olması. Üç adet PCI Express yuvasından sadece biri x16 hızında çalışan UD6'ya karşın, UD7'deki yuvaların ikisi x16 hızında çalışıyor. Bu durumda üç adet ATI ekran kartı takarak Triple CrossFireX veya üç adet nVidia ekran kartı takarak Triple SLI konfigürasyonları oluşturabiliyorsunuz. Tüm bunların yanında USB 3.0 ve SATA 6 Gbps desteğini de yanınızda alındınız mı kimse sizi durduramaz. For Ziooon! ■ Recep Baltaş

**Gigabyte  
GA-P55A-UD7**

- + Su ve hava soğutmaya uygun
- + Üçlü CrossFireX ve SLI desteği
- + USB 3.0 ve SATA 6 Gbps desteği
- Yetersiz PCIe x1 yuvası

**Fiyat:** 367\$ + KDV  
**İthalat:** Arena, Kont  
**Web:** Arena, Kont  
**Puan:** 8/10

### TEKNİK ÖZELLİKLER

Form faktör	ATX
Yonga seti	Intel P55
İşlemci yuvası	Core i7/i5/i3 LGA 1156
Depolama arayüzü	SATA III
Bellek yuvası	DDR3 2600+
Yuva sayısı	4 x PCIE 2.0 x16, 2 x PCI, 1x PCIe x1



## Razer'dan Solaklara Özel Mouse

**O**yuncular için ürettiği üst uç ekipmanlarla begenimizi kazanan Razer, sonunda solaklıları da düşünerek DeathAdder mouse'unun Left Hand Edition, yani sol el sürümünü piyasaya sürdü. Bu sayede DeathAdder Left Hand Edition, dünyanın solaklılar için üretilen ilk oyuncu mouse'u olma şerefine nail oldu. Güçlü 3500 dpi kızılıtesi algılayıcıyla gelen DeathAdder, rahat bir kullanım sunması için tasarlandı. Kendisi de bir solak olan Razer Amerika'nın başkanı Krakkoff, artık sol eliyle rahatlıkla kullanabileceğii bir oyuncu mouse'u olduğu için mutlu. DeathAdder'in tepki süresinin 1 ms olduğunu da belirtelim.

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

## GTX 480'de 480 Çekirdek

**D**aha önce duyurulduğunda 512 adet CUDA çekirdeğine sahip olacağı söylenen nVidia'nın heyecanla beklediğimiz yeni ekran kartı GTX 480'in çekirdek sayısının 480'e düşürülmüş olduğunu öğrendik. Bazı kullanıcılar bunu "nVidia'nın isimlendirme sistemi ilk defa doğru çalışacak." şeklinde yorumlaştı da işin aslinin, kartın güç tüketimini düşürme amaçlı olduğu belirtiliyor. Öte yandan 384-bit GDDR5 bellek arabirimine sahip olacak olan GTX 480'de, 1536 MB bellek yer alacak ve 449\$ - 499\$ aralığında satılacak olan kartın güç tüketimininse 298 Watt olacağı belirtildi. 300 olsa ne yapardık! Vah vah...

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



## Canavar Core i7 980X Kafesten Çıktı

**S**an Francisco'da gerçekleşen oyun geliştiricileri konferansını fırsat bilen Intel, yeni işlemcisi i7 980X Extreme Edition'ı geliştiricilere tanıttı. 3.33 Ghz hızında çalışan, altı gerçek çekirdek ve altı da Hyper Threading teknolojisi sayesinde oluşturulmuş sanal çekirdek ile toplamda 12 çekirdek sunan yeni 980X, piyasada son kullanıcıya sunulan en hızlı işlemci olma özelliğini taşıyor. Yine de bu işlemcinin suyunu çıkarmak istiyorsanız, çok çekirdeğin gücünde yararlanan uygulamalar kullanmanız gerekiyor. 32 nm üretim teknolojisine sahip olan 980X'in güç tüketimi 130 Watt iken fiyatı da sadece 999\$'dır.

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



# Teknik Servis

Siz sevgili LEVEL okurları ve özellikle de donanım müdavimleri ile burada ilk tanışlığımızda ben üniversite sıralarında dirsek çürütyordum. Tarih tekerrür eder hesabı, ben tekrar üniversite sıralarına geri döndüm ama bu defa bir farkla: yüksek lisans öğrencisi olarak. Geçen süre zarfında donanım bölümüne olan ilgi inanılmaz seviyede arttı. Dergiyi aldığında bu bölümü okumak için can atanlar olduğunu bilmek beni onurlandırıyor. O zaman tam gaz devam edelim ve sizleri üzен şu lanet olası sorunlara -ve ekran kartlarını GB hesabı tartıp satan bakkallara- derslerini verelim! Hell yeah!

*Not: Ekran kartlarını değerlendirirken, geçtiğimiz aylarda, birkaç cevapta "soldan ikinci rakam" yerine "sağdan ikinci rakam" yazmışız. Okurlarımızdan özür dileriz.*

**S:** Benim bilgisayarımın özellikleri: MSI G31M3 V2 anakart, Q6600 2.4 Ghz işlemci, 2 + 1 olmak üzere 3 GB DDR2 667 bellek, Nvidia GeForce 7300 LE 256 MB 64 Bit ekran kartı, 250 GB Sabit Disk, 230 Watt power supply. Bilgisayarında ekran kartının normal sıcaklığı 70 derece civarında, oyunlarda 102 dereceyi buluyor ve mavi ekran veriyor veya kendiliğinden donuyor. Sabit diskin yarısı dolu olduğu halde bilgisayarda donmalar oluyor ve yeniden başlatmak zorunda kalmıyorum veya kendisi yeniden başlatıyor. Bilgisayarımın sorunları dışında ekran kartı almayı düşünüyorum ama oyunlarda bana yetecek orta sınıf bir ekran kartı olarak ne önerisiniz. *Mert Şahin*

**C:** Mert Bey, ilk olarak sisteminizin parçaları birbiriyle pek uyumlu değil maalesef. Q6600 işlemciye G31M3 anakart pek uyamamış. Yine bu sisteme çift değil de tek kanal RAM takmışsınız ve RAM'ler de 667 Mhz. Ayrıca güçlü bir işlemciye karşın neden 7300 LE gibi zayıf bir ekran kartı kullandığınızı anlamak da güç. Bu sistemi 230 Watt güç kaynağı ile desteklemek ise tam bir fiyasko. Sanırım bu sistemi size bir bakkal ya da kasap topladı. 7300 LE pasif soğutmalı bir kart. Ben daha önce pasif soğutmalı kartlar alınmaması konusunda gerekli yazıyı yazmıştım ama "gözünüzden kaçtı" sanırım. Şimdi tüm bu olumsuzluklardan sonra bu sistem mavi ekran vermezse zaten biz buna mucize diyoruz. Orta sınıf bir karttan önce sizin önce güç kaynağınıza değiştirmeniz gerek. En az 450 Watt gerçek güç sunabilecek bir güç kaynağı aldıktan sonra HD 5670 alabilirsiniz. Kartın fiyatı en son baktığımıda 176 TL idi.

**S:** Bilgisayarımı en son 2009'un Haziran ayında yeniledim: Intel Core2Quad Q8400 - Kingston 2 x 2 800 Mhz Bellek - PALIT 9800 GT 1 GB ekran kartı. Bu sistemden memnunum ancak ekran kartından biraz şüpheliyim. Ekran kartları o kadar hızlı yenileniyor ki daha biri eskimededen başka bir kart çıkıyor. Birkaç kere de dergide 9800GT'nin eski bir kart olduğuna dair bir şeyler okudum ve ekran kartımı yenileme vaktinin gelmiş olabileceğiğini düşündüm. Sana sorum ise

şu, 9800 GT eskidi mi veya güncel oyunları ne kadar idare eder? *Burak*

**C:** Merhaba Burak, yeni alacak biri için bu saatten sonra kesinlikle 9800 GT önerilmmez. Fakat 9800 GT ile oyunları oynamakta herhangi bir sorun yaşamazsınız. (DirectX 11 hariç.) Kartın eskiğine bakacak olursak 9000 serisinden sonra GT200 serisi, en son olarak da GT400 serisi çıktı. Yani kart epey eskidir. İllia ki değiştirmek istiyorsan sana tavsiyem DirectX 11 destekli bir HD 5750 veya HD 5670 almandır.

**S:** Yeni bir bilgisayar toplamayı düşünüyorum ama son 1 yıldır donanım dünyasını takip edemiyorum okul yüzünden. HD4xxx serisinden beri takip edemiyorum ekran kartlarını. PC'mde şuan ATI Radeon HD4850 var. Gayet memnunum ama bazı oyunlarda problem de çıkarmıyor değil. Modern Warfare 2'yi Full HD Extra ayarlarında oynatacak bir ekran kartı olmasını istiyorum ama çok pahalı olmasına yani eski HD4870 gibi olsun ama 5xxx serisinden. Ne önerisiniz? Bilgisayarım Core 2 Duo E6300 1.86 GHz, 2GB DDR2 RAM; ATI Radeon HD4850; Win 7 x86 konfigürasyonlu. Eskiden 1366x768 çözünürlükte bir takımla yaşamıyorum ama FullHD çözünürlük yaptıkten sonra bilgisayarım Windows'ta takılmaya başladı. Ne neden olabilir? İşlemci mi? *Mert Dümenci*

**C:** Sana tavsiyem en azından bir HD 5750 olacaktır. Daha iyisini istersen HD 5770 de alabilirsin. Yakında HD 5830 çıkışlığını da hatırlatayım. Full HD için sanırım monitörde değiştirdin. Tavsiyem ekran kartı sürücünü güncellemen. En son Catalyst 10.3'ü kurup bir bak bakalım sorun düzenecek mi. Bu arada işlemci ve RAM'in biraz yavaş kalyor. Oyunlardaki darboğaz ekran kartı değil bu iki bileşenlerin.

**S:** Ben bir süredir sistem kurmaya çalışıyorum, kurduğum sistem şu: AMD Phenom II X4 965 BE, 790XTA-UD4, HD 5870, 4 GB 1600 MHz RAM, WD 500 GB Caviar Black, LG DVD-RW ve LED bir AOC monitör, kasaya henüz karar veremedim. Tavsiyede bulunursanız sevinirim. Bu sistem şu

anda en ekonomik haliyle bir firmada mevcut ama ailem bu firma tanık birinden almak istiyor. Benim önerdiğim firmaya nedensiz bir şekilde güvenmiyorum. Her ne kadar daha yüksek fiyat çıksa bile tanıklarından almak istiyorlar. Ben onları bir türlü ikna edemiyorum umarım sizin tavsiyeleriniz onları ikna eder. *Anıl Çakır*

**C:** Merhaba Anıl, son iki aydır ailelerden çok şikayet almaya başladık nedense. Kişisel tecrübelerim bana tanık ile iş yapılmaması gerektiği gösterdiği için diyorum; hem ailenin, hem de o tanıdığını kişinin iyiliği için başka bir yerden alışveriş yapın. Zira herhangi bir sorun olduğunda ailen o tanık kişi hakkında olumsuz düşüncelere kapılacakken, tanık kişi de ufak tefek sorunlardan dolayı sık sık rahatsız edilmeye başlandığında zor durumda kalacaktır. Mümkünse alışverişinizi internetten yapın zira online firmaların raf ücreti, eleman ücreti vb. giderleri olmadıkları için ürünleri çok daha uygun fiyata sunabiliyorlar. Kasa olarak ise bu sisteme Thermaltake Wings RS 200 veya 201 uygun olacaktır. Kasadaki dahili gerçek 500 Watt güç kaynağı bu sistem için gayet yeterli.

**S:** Benim sistemim Core 2 Duo E6550 2.33 GHz, 2 GB RAM. Ekran kartım ise nVidia GeForce 7300SE/7200GS 512 MB. Bilgisayarım çoğu oyunda kasıyor. Bunun nedeni ne olabilir? Ben ekran kartıdır diye düşünüyorum. Ekran kartımın Left 4 Dead 2, CoD:MW2, Napoleon:Total War ve Battlefield Bad Company 2 gibi oyunları iyi kalitede çalıştırması için 250-400 TL fiyat aralığında öncerebileceğiniz bir ekran kartı var mı? Tercihen nVidia. Ayrıca 2GB RAM'ı artırmalı mıymış? Artırmalısam ne kadar ve nasıl artırmalıyım? *Can Usta*

**C:** Merhaba Can, sorun ekran kartından kaynaklıyor. Ekran kartının soldan ikinci rakamı 3 ki bu da giriş seviyesinde bir kart demek. Bu kartlar oyun için üretilmeye fakat sonrasında bakkal amcalar tarafından ucuza alınıp "İyi oyun oynatır bu 1 GB abi" gaziyla yüksek kar marjı ile pahalıya satılan kartlardır. Bütçe olarak 400 TL çok iyi. Bu

## En Saçma Donanım Soruları

### İşletim sisteminin çok RAM kullanması sistemi yavaşlatır mı?

Bazı kullanıcılar Windows XP, Windows Vista ve Windows 7'nin bellek kullanımını görev yöneticisinden kontrol ediyorlar. Windows 7 gerçekten de olan RAM'i kullanıyor ve bunun performansı düşürüldüğüne inanıyor. Yine iddialara göre bellek kullanımı fazla olunca sistem sabit diskte önbellek dosyaları oluşturmak zorunda kalyor ve performans düşüyor. Ancak yapılan yorumlar gerçekten bu kadar uzak olabildi. Windows 7 RAM'i zaten önbellekleme işlemi için kullanıyor. Eğer sistem, belleği kullanmıyorsa, Windows 7 sık

uullanılan uygulamaların bilgilerini otomatik olarak RAM'de önbelleğe atıyor. Windows 7 bu sayede performansı kötüklüyor ve olan sistem belleğinden maksimum performans sağlıyor. Sık kullanılan masaüstü işlemlerinin verilerini bu sayede çok hızlı çalışıyor. Eğer bir uygulama RAM'e ihtiyaç duyuyorsa, bellekteki bu tür verileri silerek, hemen gereken verileri yükliyor. Kisacasi Windows 7 ne kadar çok RAM kullanırsa, sistem o kadar iyi performans veriyor. Kisacasi çok RAM kullanımı kötüdür düşüncesi Windows XP devrindeki anlayıştan kalma ve modern işletim sistemleri için kesinlikle geçerli değil.

### Sabit Diskler neden vaat ettiğleri kapasiteleri sunmazlar?

Sabit disk üreticileri disk kapasitelerini 1000'in katlarına göre sınıflandırmaktadır ancak bilgisayar mimarisinde kullanılan teknoloji gereği gerçek kapasite 1024'ün katlarına göre hesaplanır. Bu yüzden de 250 GB olarak aldığınız bir sabit disk gerçek anlamda 232,83 GB'dır.



## Sistem Gereksinimleri



### C&C 4: Tiberian Twilight

C&C 4: Tiberian Twilight'ı rahat bir biçimde oynamak istiyorsanız Core 2 Duo 2.6 GHz veya Athlon 64 X2 5600+ bir işlemciye sahip olmanız gereklidir. Yine -buraya dikkat- soldan ikinci rakamı 8 ya da 9 olan, yani üst seviye bir ekran kartı da ayarları üst seviyeye getirebilmeniz için gerekli bir bileşen. Örneğin 256 MB 8800 GT veya emektar X1900 bu iş için uygun. DirectX 9.0c destekli olan oyunu XP SP3, Vista veya 7'de oynayabilirsiniz.



### Just Cause 2

Eğer hala XP kullanıyorsanız (Ayıp be kardeşim!) DirectX 10 destekli bu mükemmel oyun sadece Vista SP1 ve 7'de çalıştığı için siz oturup avucunuza yalayacaksınız. Çift çekirdekli 2.6 Ghz hızında bir işlemci, 3 GB sistem belleği (Siz şunu 4 yapın çift kanal daha hızlı olur.), 10 GB boş disk alanı ve HD 5750 veya GTS 250 bir ekran kartı oyunu akıcı bir biçimde oynamak için gerekli bileşenler arasında.



### Metro 2033

Steam kullanıcılarının %40'ı Windows 7'ye geçti, herkes kaç kaç XP'den ayrıyor sen gelmiş bana "XP'de Metro 2033 oynayacağım" diyorsun. DirectX 11'li bu oyuna yatkın etme. Ecran kartı olarak firma GTX 480 ya da 470 al dese de piyasada olmadığı için size ben HD 5870 veya 5830 önereceğim. Yağ gibi bir oyun keyfi için 8 GB RAM -yanlış duymadınız-, en az 2.5 Ghz çift ya da dört çekirdekli işlemci (Tercihen Core i7 veya Phenom II) ve işletim sistemi olarak Vista veya Windows 7 kaçınlırmaz.



### StarCraft II [Beta]

Her ne kadar Blizzard'in verdiği bilgiler açık bir "tavsiye edilen sistem" örneği oluşturmaması da oyunun DirectX 10 destekli olacağını düşündüğümüzde ilk olarak "siz ekran kartınızı bir değiştirin" diyebiliriz. Bütçeniz varsa en azından DirectX 11 destekli HD 5670, bütçeniz yoksa da bir HD 4670 veya GTS 220 almanızda fayda var. Oyunun XP SP3, Vista ve 7'de çalışacağı kesinleşmiş durumda fakat DirectX 10'un XP'de olmadığını hatırlatalım. 1.5 GB bellek ve en az 4 GB disk alanı da olmazsa olmazlar arasında.

durumda sana ben hangi ekran kartını önersem, bu kart ek güç ihtiyaç duyacağı için paranın bir kısmı ile bir de güç kaynağı alıracığım sına. Uzun zamandan beri nVidia önermemiyyorum zira firmanın DirectX 11 destekli kartları piyasaya çıkmadı. Her zaman geleceğe dönük ürünlerini tavsiye eden

ben, tutup ta sana DirectX 10 ekran kartı al diyemem. Bu durumda sana tavsiyem 250 TL ile PowerColor HD 5750 PCS alman, bunun yanında da 115 TL'ye High Power 500 Watt HPC-500-H12S almandır. Artık saydırın oyunların yanında DiRT 2, Call of Pripyat, BattleForge, Alien vs Predator ve Crysis 2'yi de

oynayabilirsin. Unutmadan, 2 GB daha RAM takviyesi yapmanız gereklidir, tabii bir de DirectX 11 ve 4 GB RAM desteği için 64 Bit Windows 7 şart. ■

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

## SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	300 Watt Güç Kaynaklı Standart / Micro ATX	450 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel P4X Yonga Seti / AMD 7xx Yonga Seti	Intel P4X / AMD RS7XX PCI Exp 2.0 / e-Sata / HDMI	Intel P55- X58 / AMD 890 Yonga Seti [SATA 3.0]
İŞLEMÇİ	Intel Dual Core E1400 / AMD Athlon II X2 215	Intel Core 2 Duo E8XXX - Q6XXX / AMD Phenom X3 - X4	Intel Core i5 - i7 / AMD Phenom / Phenom II X4- Black Edition
BELLEK	2 GB DDR2 800 [2 x 1024 MB]	4 GB DDR2 800-1066 [2 x 2048 MB]	4 GB DDR3 1200-1600 6 x 2048 MB DDR3 Triple Channel
EKRAN KARTI	GeForce GT 210 / Radeon HD 4350	Radeon HD 5750 / HD 5770	HD 5870 / HD 5970 / GeForce GTX 480
SABİT DİSK	320 GB 7200 RPM	750 GB 7200 RPM	2 x 1 TB [RAID 0 / 1] / SATA II SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	22X DVD Yazıcı [Çift Katman]	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı [Çift Katman]	Blu-ray ile 22X Multi BD/DVD Yazıcı [Çift Katman]
TV KARTI	Yok	Analog - Hybrid veya DVB-S	DVB-T / 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 Starter	Microsoft Windows 7 Home Premium	Microsoft Windows 7 Professional 64 Bit
FİYAT	<b>750 Dolar</b>	<b>1500 Dolar</b>	<b>3000 Dolar</b>

# Erlağral Sängü ROIC PLAYING GÜNLÜKLERİ



**N**e zamandır FRP hakkında yazıp çiziyorum ama uzun bir süredir konu hakkında herhangi bir röportaj yapmadığımı fark ettim. Hal böyle olunca hem siz sevgili FRP'nin Türkiye'deki gelişimini merak eden LEVEL okurları için, bu sektörde yıllarını vermiş ve çok şey katmış bir kişi olan Kayra "Keri" Küpcü ile bir röportaj gerçekleştirdim.

#### **Kimdir Kayra insanı, tanıyalabilir miyiz önce?**

1983 İzmit doğumluyum. Kocaeli Üniversitesi Uluslararası İlişkiler mezunuyum. 1997 yılından beri FRP ile ilgileniyorum. FRP oynamaya Fantastik Edebiyat okuyarak başladım. Son altı yılda Fantastik Kurgu konusunda uzmanlaşmış yayın evlerinde danışmanlık ve editörlük yaptım. Şu anda Laika Yayıncılık'ta editörlük ve bir oyun firmasında iş geliştirme sorumlusu olarak çalışmaktayım.

#### **Türkiye'de Fantastik Kurgu ve FRP'nin gelişmesi için önemli işler yaptığı biliyoruz. Bu konu hakkında bana biraz bilgi verebilir misin?**

Türkiye'de FRP'nin ve Fantastik Kurgu'nun gelişmesi ve fazla kişi tarafından fark edilmesi gerektiğini düşünerek, 2004 yılında FRPNET sitesini kurdum. FRPNET kurulduğundan bu yana, fantastik kültürün gelişmesi için pek çok projeye katkıda bulunduk ve onlarca projeyi hayata geçirdik.

Bu süre içerisinde fantastik kitapların da Türkçe'ye kazandırılmasında editöryal anlamda katkılarım oldu.

Aynı zamanda geçen yıl kuruculuğunu yaptığım ve halen başkanı olduğum Türk Fantazyası Birliği ile pek çok fantastik kurgu sitesi ve LEVEL da dahil olmak üzere bir çok kuruluşu bir araya topladık. Halen çeşitli projeler yürütütmekteyiz.

#### **FRPNET sitesini tabii ki biliyoruz. FRPNET, pek çok FRP ve Fantastik Kurgu sever için vazgeçilmez bir portal haline geldi. Bu siteyi kurarken düşüncelerin nelerdi?**

2004 yılında, FRP maalesef ülkemizde çok yanlış tanıınıyordu. Bununla beraber ülkemizde kaynak bulma sıkıntısı da yaşanıyordu ve bulunabilen kaynaklar da tamamen İngilizce içeriğtedi. Biz de bu kaynaklara ulaşamayan fakat bu oyunla ilgilenmek isteyen insanlara, bu bilgileri Türkçe olarak detaylı olarak verelim dedik. Aynı zamanda FRP oynayan Türkiye'nin farklı bölgelerindeki insanların da tanışması ve kaynaşması, birlikte oyunar oynaması en önemli hedeflerimizden biriydi. Bu düşünceler doğrultusunda hem FRP, hem fantastik kitaplar, hem fantastik diyarlar, hem de fantastik konularla ilgili makaleleri, incelemeleri Türkiye'deki fantastik severlere ulaştırmayı başardık.

### Tanınmış yazarlar ile yakın ilişkide olduğunu biliyoruz. Bu durum sana ve FRPNET ekibine bir avantaj sağlıyor mu?

Böylelikle birinci açıdan tüm yenilikleri takip edebiliyoruz. Aramızda kurulan dostluk bağınnen bir getiri olarak bu yazarların yaptıkları işlerle ilgili kendi ağızlarından daha detaylı bilgilere ulaşabiliyoruz. Aynı zamanda gelecek projelerle ilgili en doğru ve en detaylı bilgilere ulaşabiliyoruz. Bu dostluk sayesinde Margaret Weis ve R.A. Salvatore, Türkiye'deki fantastik kurgu okurunun potansiyelini ve ilgisini öğrenmiş oldu ve FRPNET olarak bu girişimlerimiz doğrultusunda onlarda da ülkemizi ziyaret etme isteği oluştu.

### Bize biraz da FRPNET'in şu anki durumundan bahseder misin?

Aylık 4000'in üzerinde tekil kullanıcılı sahip, Türkiye'nin en büyük Fantastik Kurgu sitesi olmuş durumdayız. Bu kadar kişinin daha iyi bir tasarımlı hak ettiğini düşünerek, tasarımımızı yeniledik. Şu anda altıncı senesini doldurmuş olan site ilk kez baştan aşağı yepyeni bir tasarımla ziyaretçilerinin karşısına çıktı. Biz buna "versiyon iki" diyoruz. Bundan sonrasında da ziyaretçilerimize ve üyelerimize Fantastik ve Bilim Kurgu konularında en güncel ve en detaylı bilgileri vermek için elimizden gelenin en iyisini yapmaya devam edeceğiz.

### Günümüzde FRP'nin geldiği nokta hakkında ne düşünüyorsun?

Yüzüklerin Efendisi filminin vizyona girmesinden sonra, Türkiye'de Fantastik Kurgu'ya bakış açısı değişmeye bilinc, gitgide gelişmeye başladı. Senin de bildiğin üzere her geçen gün Fantastik Kurgu ile ilgilenen ve bu tür merak saran insanların sayısı artıyor. Üniversitelerin öncülüğünde gerçekleştirilen "Convention"lar ve LEVEL'da bu köşede yazılan yazılar da insanların FRP'ye başlamasına ön ayak oluyor. Son dönemde Fantastik türkediği kitapların artışı ve sinemada Fantastik filmlerin çokraiget görmesi, bu türü bir alt kültür olmaktadır çıkış popüler kültür olma yolunda ilerletti. RPG türündeki oyunlar da oyun oynayan kitlenin bu alt kültüre ortak olmasını sağladı.

### "Oyun" demişken, Kayra Küpcü ne zamandan beri oyun oynuyor ve RPG oyunları hakkındaki düşünceleri neler?

Yaklaşık olarak üç - dört yaşımdan beri Commodore, Amiga gibi konsollarda başladım oyun oynamaya. Kafa ayarı, teybin 40'a kadar sarması derken günümüze kadar oyun oynamaya devam ettim. (Oyun firmasında çalışmamdan da belli oluyordur sanırım.) Hep bir PC oyuncusu oldum. Bir dönem Sega Master System oyunlarının esiri olmuş olsam da hiçbir zaman bilgisayar oyunlarından vazgeçmedim. DOS oyunları ile çok uzun yıllar hiçbir neşir olduktan sonra günümüze kadar çokmış hemen hemen her oyunu, bir şekilde oynamaya çalıştım. Eye of the Beholder, Daggerfall, Betrayal at Krondor, Champions of Krynn gibi RPG oyunlarıyla büyümüş desem abartmamış olurum. Sonrasında da Baldur's Gate, Planescape: Torment gibi



efsane oyunlarla devam ettim ve halen hardcore bir RPG oyuncusuyum. Online sektörde gelirse, senin gibi ben de Ultima Online oynamarak başladım online oyunları oynamaya. Son dönemlerde Son Destan, World of Warcraft gibi online oyunlar dışında BioShock 2, Dragon Age: Origins gibi oyunları da oynamaya devam ediyorum. Ama Sanitarium'u hiçbir şeye değişim! (Ben de Sanitarium'u hiçbir şeye değişim! -Ertuğrul)

### FRPNET daha öncesinde bir convention düzenlemiştir.

#### Bunun devamını düşünüyor musun?

2007 yılının ilk convention'ı olarak düzenlemiştik. Türkiye'de üniversitelerden ve kurumlardan bağımsız ilk convention oldu. FRP'ye yeni başlayan pek çok arkadaş da düzenlediğimiz convention sayesine ilk oyunlarını oynama fırsatı buldu. Fakat üniversiteler gibi kullanabileceğimiz bir yerimiz olmadığı için sürekli düzeltme şansımız olmadı. Yine de yakın zamanda bir sürpriz yapabiliriz.

### LEVEL dergisi alıyor musun? Alıyorsan dergide en çok ilgini çeken bölüm hangisi?

Normalde çok fazla dergiyi düzenli olarak takip etmiyorum fakat LEVEL dergisini uzun süreli zevkle okuyorum. Çok uzun süreli istikrarlı olarak yayın hayatına devam eden bir oyun dergisi. Dergide yapılan incelemeler gerçekten okumaya değer. Bir oyun firması çalışanı olarak oyun incelemelerini özellikle okuyorum. Bunun dışında yazdığım Role Play Günlükleri de oldukça güzel giydir. Çok önceki zamankılarda da LEVEL'in RPG yazılarını özenle okurdum, halen de okuyorum.

Bolca kahkaha ve bilumum eğlencenin hayat bulduğu bu güzel röportaj için sevgili Kayra "Kerî" Küpcü'ye çok teşekkür ediyor ve hayatında başarılar diliyorum. ■



# God of War III

Tanrılarla bir probleminiz mi var? Arayınız: 444 0 KRATOS!

Nedir; Kratos herkesi öldürür. Peki ne değildir? Kratos herkesi, en etkili biçimde ölüremeyebilir. İşte bu noktada Tuna devreye girer, size ipuçları vererek işinizi kolaylaştırır. Haydi Tuna, göreyim beni! Bizi. Seni? İyi okumalar.

## SİLAHLAR

Oyun boyunca Kratos'u yepyeni dört farklı silahla donatacaksınız. Bunlara ek olarak da üç farklı gücünüz olacak.



### Blades of Exile □

Styx nehrine düştükten sonra kayiplara karışan Blades of Chaos yerine, Athena'nın bize itelediği Blades of Exile birincil silahımız oluyor. Blades of Chaos'tan pek bir farkı yok ama özel güç olarak Army of Spartans'ı kullanabiliyoruz bu defa. Army of Spartans, özellikle kalabalık grupları dağıtmak için kullanabileceğiniz bir güç.

#### Level 2 - 4000 Orb

Daha yüksek hasar  
Argo's Ram gücü  
Cyclone of Chaos hareketi (Havada da kullanılabilir): L1 + Kare  
Argo's Ram kaçış hareketi L1 ve ardından Kare

#### Level 4 - 8000 Orb

Daha yüksek hasar  
Cyclone of Chaos Lvl 2: L1 + Kare  
Tartarus Rage hareketi: L1 + Üçgen  
Argo's Rise: L1 ile kaçış ve ardından Üçgen

#### Level 3 - 7000 Orb

Daha yüksek hasar  
Valor of Hercules hareketi: Üçgen, Üçgen, Kare  
Hyperion Fury hareketi: Kare'de basılı tutun  
Athena's Wrath (Kaçış): Sağ analog kol ve Üçgen  
Army of Sparta Lvl 2: R2



### Claws of Hades □

Hades'in ağızının payını verdikten sonra edindiğimiz "Hades'in Penceleri", ruh gücü kullanan güçlü bir silah ve favorim. R2 tuşuyla türlü türlü yaratığı birkaç saniyelik savaşa sokabiliyorsunuz ve silah seviye atladıkça bu yaratık çeşidi artıyor ve yaratıklar da daha güçlü hale geliyor.

#### Level 2 - 3000 Orb

Daha yüksek hasar  
Tormenting Lash hareketi (Havada da kullanılabilir): L1 + Kare

#### Level 3 - 5000 Orb

Daha yüksek hasar  
Hades Bane (Kaçış): Sağ analog kol + Üçgen  
Soul Summon Lvl 2: Chimera, Gorgon Serpent ve Olympian Fiend

#### Level 4 - 6000 Orb

Daha yüksek hasar  
Unending Sorrow hareketi (Havada da kullanılabilir): L1 + Üçgen

#### Level 5 - 9000 Orb

Daha yüksek hasar  
Soul Summon Lvl 3: Cyclops Berkserker, Siren Seductress (Favorim) ve Centaur General

#### Level 5 - 10000 Orb

Daha yüksek hasar  
Tartarus Rage Lvl 2: L1 + Üçgen'de basılı tutun  
Army of Sparta Lvl 3: R2 + Daire



### Head of Helios

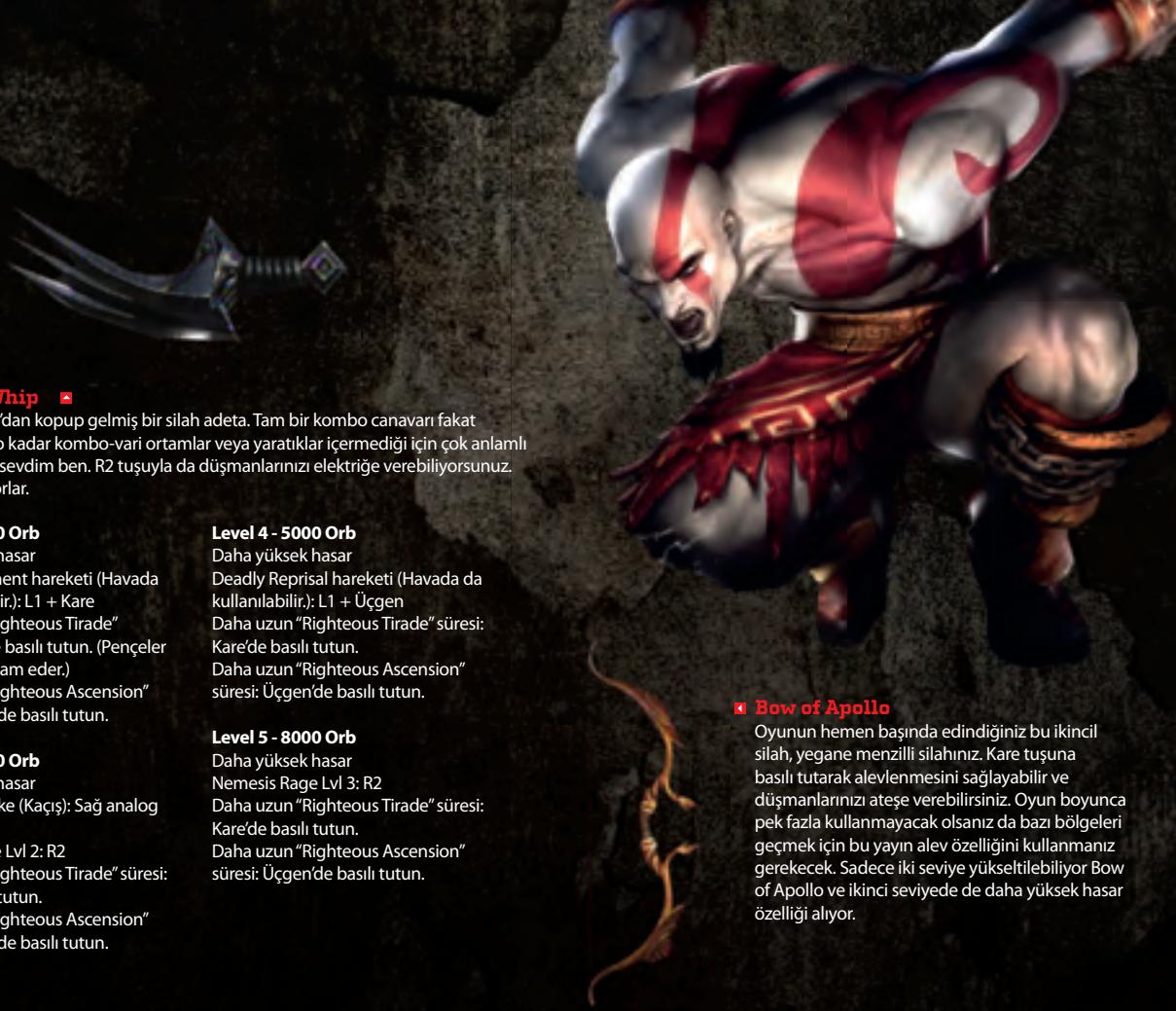
Güneş tanrısının kafasını bir silah olarak kullanabiliyoruz. Karanlığı aydınlatma, düşmanların gözünü kamaştırıp sendelemelerini sağlama özelliliklerinin dışında, gizlilikleri de açıyor bu parıldayan kafa. Gizli sandıkları bulmak için yerli yersiz, sürekli Head of Helios'u kullanın.



### Boots of Hermes

Afacaçocuk gibi koşuran Hermes'in çizmelerini elde ederek Kratos'un hızla koşarak düşmanlarını dağıtmasını sağlıyoruz. Bu çizmeler aynı zamanda Kratos'un Prince gibi duvarlarda koşmasına da yarıyor. İkinci seviyede daha yüksek hasar özelliği getiren Boots of Hermes, Hermes Jest adındaki hareketi de kullanmanızı sağlıyor.





#### Nemesis Whip

Devil May Cry'dan kopup gelmiş bir silah adeta. Tam bir combo canavarı fakat oyunun tarzı o kadar combo-varı ortamlar veya yaratıklar içermediği için çok anlamsız değil. Yine de sevdim ben. R2 tuşıyla da düşmanlarınızı elektriğe verebiliyorsunuz. Çarpılıp kılıyorlar.

#### Level 2 - 3000 Orb

Daha yüksek hasar  
Severe Judgment hareketi (Havada da kullanılır): L1 + Kare  
Daha uzun "Righteous Tirade" süresi: Kare'de basılı tutun. (Pençeler dönmeye devam eder.)  
Daha uzun "Righteous Ascension" süresi: Üçgen'de basılı tutun.

#### Level 3 - 5000 Orb

Daha yüksek hasar  
Avenging Strike (Kaçış): Sağ analog kol + Üçgen  
Nemesis Rage Lvl 2: R2  
Daha uzun "Righteous Tirade" süresi: Kare'de basılı tutun.  
Daha uzun "Righteous Ascension" süresi: Üçgen'de basılı tutun.

#### Level 4 - 5000 Orb

Daha yüksek hasar  
Deadly Reprisal hareketi (Havada da kullanılır): L1 + Üçgen  
Daha uzun "Righteous Tirade" süresi: Kare'de basılı tutun.  
Daha uzun "Righteous Ascension" süresi: Üçgen'de basılı tutun.

#### Level 5 - 8000 Orb

Daha yüksek hasar  
Nemesis Rage Lvl 3: R2  
Daha uzun "Righteous Tirade" süresi: Kare'de basılı tutun.  
Daha uzun "Righteous Ascension" süresi: Üçgen'de basılı tutun.

#### Bow of Apollo

Oyunun hemen başında edindiğiniz bu ikinci silah, yegane menzilli silahınız. Kare tuşuna basılı tutarak alevlenmesini sağlayabilir ve düşmanlarınızı ateşe verebilirsiniz. Oyun boyunca pek fazla kullanmayacak olsanız da bazı bölgeleri geçmek için bu yayın alev özelliğini kullanmanız gerekecek. Sadece iki seviye yükseltilerek Bow of Apollo ve ikinci seviyede de daha yüksek hasar özelliği alıyor.

### BOSS'LAR

Önceki God of War oyunlarına kıyasla, bu oyundaki Boss'ları yenmek bayağı kolay. Yine de birkaç tiyodan zarar gelmez.



#### Poseidon

Su tanrıları Poseidon, oyunun ilk Boss'u ve Kratos'u en aciz halinde yakaladığı için dikkatli olmazsanız sizi yerlebir edebiliyor. Üç aşamalı bir boss Poseidon ve ilk aşamasında bile ölmemeniz mümkün. Gaia'ya pençeleriyle yapılan tanrıyi oradan sökmek gerekiyor ve bunun içen de takılı olan pençelerine saldırıyorsunuz. Bulunduğunuz yere saldırımıya çalışırsa hemen yana kaçın ve bunu tekrarlayın. İkinci aşamada Poseidon'a iyice yaklaşıyoruz ve göğsüne çalışıyoruz. Bu sırada yeri sallayan bir saldırısı hareketi yapıyor; yuvarlanarak bu saldırından kaçmaya bakın. Üçüncü aşama da bir hayli zor asılma bakarsanız. Silahıyla yere elektrik yolluyor Poseidon ve yine Gaia'ya pençelerini geçiriyor. İlk aşamadaki gibi pençeleri parçalamaya bakın.

#### Hades

Yeraltıının kralı Hades. Onu yenmekse çocuk oyuncuğı. İki aşamalı bir boss olmasından mütevelli, onunla daha kısa zaman geçireceksiniz. İlk aşamada sizden birkaç kat daha büyük bir cellat görüntüsüyle geliyor Hades. Elinizde ne varsa üzerinde kullanmakta çekinmeyin ve ona fazla yakın durmamaya çalışın. Yeterince dayak yedikten sonra kafesin üst kısımlarına tırmalıp üzerinize atlayacak; bu saldırıldan zıplayarak kurtulabilirsiniz. Biraz daha dayak yiyrince içiye sinirleniyor Hades ve size güçlü bir saldırıyla geliyor. Bulunduğunuz alanı ölümçül zincirlerle kaplayan bu saldırıldan kurtulmak için, saldırıldan hemen önce kararan yerlerden boş kalan kısımda durmaya özen gösterin. İkinci aşamada ise Hades sizden katbekat büyük bir şekilde karşınıza çıkıyor. Bulunduğunuz yerleri yumruklayan Hades'in etrafında dönün (R1 ile kanca atılabilen yerler mevcut.) ve arkasına geçerek ona saldırın. Sonunda pes edip yiğilacak, siz de silahına kavuşacaksınız.



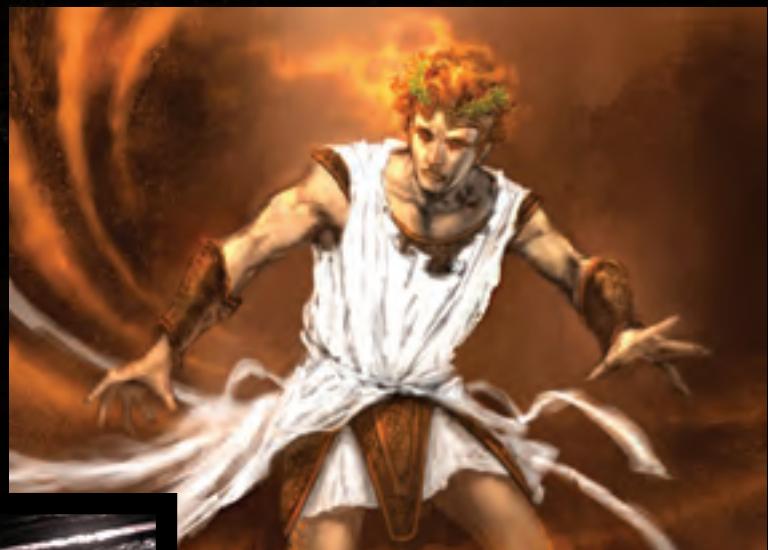


#### ■ Helios

Sizinle savaşmayan bir tanrı Helios çünkü dev Titanlardan biri onu avucunda eziyor ve bir köşeye fırlatıyor. Onu öldürmek de bize kalyor fakat Helios'a yaklaşırken kalkanlı bir grup asker onu korumaya alıyor. Kalkanları parçalamak için size saldıran Cyclops'u kullanıyzınız. Askerleri temizledikten sonra da Helios'un kafası kemerimizi süslüyor!

#### ■ Hermes

Zeus'un habercisi olduğu için son derece hızlı hareket eden bu altın saçlı tanının hızlı hareket etmekten öte bir yeteneği yok. Sizirle dalga geçeresine etrafınızda koşuyor ve bir bölüm boyunca onu yakalamak için peşinden koşuyorsunuz. Onunla savaşmanız gerektiğinde de standart hareketlerinizi kullanarak kısa bir sürede yere indiriyorsunuz. Ondan kalan çizmeler de hediyez.



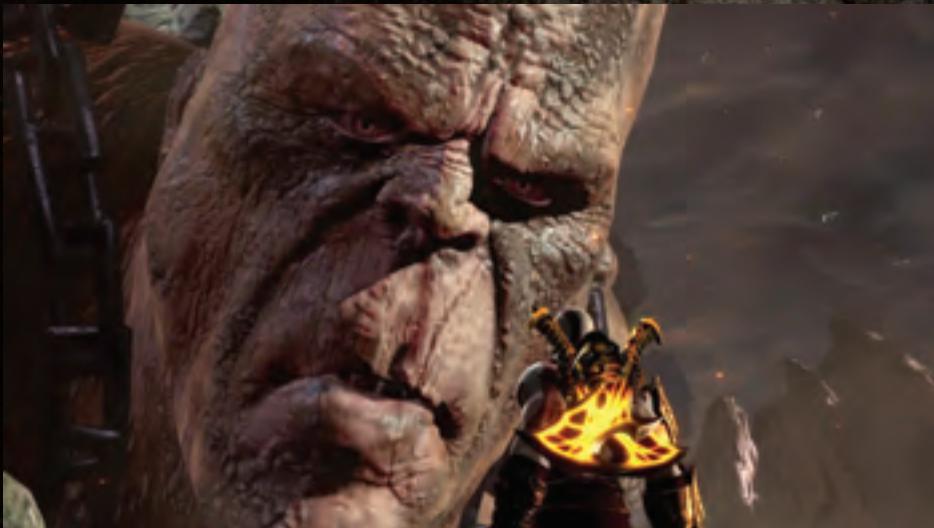
#### ■ Hercules

Ares'in yerine oturmanızı kıskanan Hercules, sizden daha güçlü olduğunu kanıtlamak isteyecek ama ona izin vermeyeceğiz. İlk aşamada üstünüzde askerlerini yolluyor Hercules ve eğer bu askerlerin tümünü yayınızla öldürürseniz, bir Trophy'ye de ulaşabiliyorsunuz. Büyü gücünüüz hiç harcamadan bu aşamayı geçin ve ikinci aşamada Hercules ve askerleriyle karşılaşın. Ona bir süre saldırdıktan sonra sizin üstünüzde koşacak ve tuşa basma oyununda başarılı olursanız, onu sırtına alıp koşabileceksiniz. Bunu, Hercules'i dikenli duvarlara yapıştırmak için kullanın ve üçüncü aşamaya geçin. Bu aşamada Hercules'le birebir savaşacaksınız. Yakınına girmemeye özen göstererek, büyük gücünüzü devreye sokup Hercules'in eldivenlerini alın. Ve fakat bitmed! Hercules'le son bir savasımız daha olacak ve sırı eldivenleri aldıgınız için de güveniniz yerine gelmesin. Eğer fazla yakınına girerseniz, sizi boynunuzdan tutup kaldırıyor Hercules ve uzakta durduğunuzda da size dev kayalar fırlatıyor. Yapmanız gereken hızlı hareket etmek ve sizi tutmasına izin vermeden yumrukları şimdirmek.



#### ■ Cronos

Sürgüne gönderilen ve sizden nefret eden Cronos, sizi iki parmağının arasında ezmek isteyerek başlıyor sizinle savaşına. Cronos'la olan savaşınız bayağı uzun sürüyor, o yüzden size kilit bölmeleri anlatabağım sadece. Cronos'un tırnaklarını söktüğümüz bölümünden sonra, Cronos eliyle size ezmeye çalışacak. Burada elinin gölgesinin düşmediği yerde durmayı esas almalısınız. Ardından birkaç turmanma bölümümle uğraşacaksınız ve finale yaklaşırken Cronos kollarını sıvazlayacak ve kolunda siz olduğunuz için arkanızdan gelen dev elden koşarak kaçmanız gerekecek. Burada hiçbir yere takılmamaya bakın ve hızla koşun. Helios'un kafasını kullanarak onu kör ederek, göğsündeki taşı kırarak onu sersemletiyor ve sonunda kafasına Blade of Olympus'u gömüyoruz.



#### ■ Zeus

Oyunun finalinde elbette ki Zeus'la karşılaşıyor. Zeus da üç aşamada bizimle mücadele ediyor ve ilk aşamada hareketlerimiz fazlasıyla kısıtlı. İki boyutlu platform oyununa dönünen ilk aşama, Zeus'ın bize kafa atmaya çalışması ve bizim onun üstünden zıplamaya çalışmamızla geçiyor. Yıldırım saldırısı kullandığında yuvarlanmak (Sağ analog kol.) ve Namean Cestus'un R2 ile aktive edilen gücüyle onu sersemletip saldırmamız lazım. İkinci aşamada özgürce koşabildiğimiz için daha rahat savıyoruz. Özel pek bir şey yapmanız gereklidir; mesafenizi koruyarak hızına ayak uydurmaya çalışın ve hızlı saldırıları ona haddini bildirin. Üçüncü aşamada iyicene çamurla yatacak Zeus ve kendini klonlayacak. Üç tane Zeus'la mücadele etmekse kesinlikle kolay değil. Hem hızlı hareket ediyorlar, hem de fazlasıyla güçüler. Silahlarınızın ağır saldırılarından çok hafif saldırılarını kullanarak savaşın ve Claws of Hades'e geçiş yaparak Siren Seductress'i veya Blades of Exile ile Army of Spartan'ı çağırın. (Alan etkili hasar vermek için.) Hermes'in çizmeleriyle hızlı koşmak da opsiyonel bir çözüm olabilir.

#### ■ Hephaestus

Zavallı demirci de aynı Cronos gibi sizden nefret ediyor ama o bir Boss bile sayılmaz. Sadece size birkaç kez başarısızca saldırıyor ve birkaç tuşa basma oyunuyla onu kolayca yeniyorsunuz. Ondan aldiğiniz yeni silahı üstünde denemekten çekinmeyin.



# BioShock 2

## Bir baba - kızın hikayesi

İlk oyunu bolca sansasyon yaratan BioShock serisinin ikinci oyununun rehberi ile karşınızdayım. İkinci oyun, çok büyük değişiklikler içermemişinden dolayı açıkçası anlatabacak çok fazla farklı özellik yok. Yine de oyunu oynarken en çok dikkat etmeniz gereken ve işinize yaracak bilgileri sizlerle paylaşmak istiyorum.



### Hacking

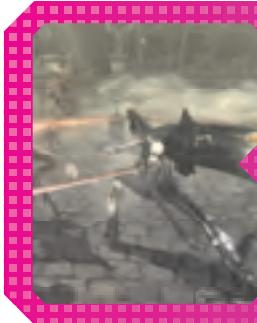
Tipki ilk oyunda ki gibi ikinci oyunda da hacking önemli bir yer tutuyor. Hack'leme esnasında sağdan sola sürekli hareket eden bir ibre ile karşı karşıya kalacaksınız. Hack'lemeye çalışığınız yerin ya da makinenin zorluk seviyesine göre; ya daha hızlı bir ibre ya da çok daha kısıtlı bir yeşil tabakaya sahip olacaksınız. Başarılı bir hack'leme işlemi için; hiç hata yapmadan üç ya da dört kere yeşil tabakaların üzerlerinde durmalarınız. Renksiz kısımlara denk gelirseniz direk olarak zarar görürsünüz. Turuncular sadece işleminizi iptal ederken, eğer kırmızı tabakalarla denk gelirseniz anı bir alarm sesiyle bir anda üstünüze uçan koruma robotlarıyla karşı karşıya kalacaksınız. Gelgelelim eğer mavi tabakaları kullanarak hack işleminizi sonlandırırsanız bolca bonus toplayacaksınız. Bu arada eğer bir makine hack edilebiliyorsa mutlaka hack'leyin! Özellikle alış - veriş yapılan makinelerde bolca bedava mühimmat toplayacaksınız. Ayrıca satılan eşyaların da fiyatları düşecek.

### Upgrade

BioShock 2 oynarken beni en çok uğraştıran şeylerden birisi oldu upgrade'ler. Çünkü bazı upgrade makineleri inanılmaz garip yerlerde ve ulaşması çok zor. Bu makinelerin hepsine ulaşmak istiyorsanız; öncelikle etrafındaki bütün kayıt cihazlarını bulmanız ve dinlemeniz gerekiyor. Çünkü birçok kapı şifresi bu kayitlarda bulunuyor. Ayrıca görüp de gidemediğiniz birçok makine olacak etrafınızda. Bu sebepten düzenneli olarak bulunduğuğunuz yer konusunda hesaplama yapmalısınız. Çünkü bir üst kattayken aslında nereye çıktıığı belli olmayan bir kapı ya da boşluk sizi direk olarak az önce gördüğünüz bir alt kattaki upgrade makinesine götürüyor. Bu makinelere tek kullanımlıklar ve her silah için (Tabii ki önce silahı edinmiş olmanız gerekiyor.) üç farklı ekleni bulunduruyorlar. İlk ikisini yaparak üçüncü ve en güçlü upgrade'i açabiliyorsunuz. Bence ilk olarak Drill'inizi upgrade edin. Zira oyunun sonuna kadar "bolca" kullanacaksınız. Sonrasında makineli tüfeyinizi ve son olarak da roketinizi upgrade etmek çok mantıklı olacaktır.



### Hilekar



#### Bayonetta Xbox 360

Chapter 2'deki Verse 3'ten sonra meydandaki telefonları kullanın. Merdivenin oradaki telefonu silah kodlarını girmek için ve sağ taraftaki telefonu aksesuar kodlarını girmek için kullanabilirsiniz. Meydanın diğer ucunda yer alan telefonu ise karakterleri açmak için kullanabilirsiniz. Girdiğiniz kodlardaki hilelerin aktif olabilmesi için belli mikarda "Halo"lara sahip olmanız gerekiyor. Aşağıda kodların yanında sahip olmanız gereken halo miktarları da belirtilmiştir. D-padi kullanarak kodları girebilirsiniz.

**Yukarı (4 kez), Aşağı (4 kez), Sol, Sağ, Sol, Sağ, L2:**  
Bangle of Time (Aksesuar) / 3 Milyon Halo

**Yukarı (4 kez), Aşağı (4 kez), Sol, Sağ, Sol, Sağ, Üçgen:**  
Bazillions (Silah) / 1 Milyon Halo

**Yukarı (4 kez), Aşağı (4 kez), Sol, Sağ, Sol, Sağ, R2:**  
Climax Bracelet (Aksesuar) / 5 Milyon Halo

**Yukarı (4 kez), Aşağı (4 kez), Sol, Sağ, Sol, Sağ, R1:**  
Eternal Testimony (Aksesuar) / 2 Milyon Halo

### Dövüş Stili

Hem silah, hem de Plasmid gücünü aynı anda kullanabilmenin en iyi yanı bence çok güzel kombolar yapılabilmesi. Ben oyunu olabildiğince yakın dövüş usulü oynadım. Yani zaman zaman uzaktan topluluklara roketimi kullandım ama yine de matkabim benim en yakın dostumdu. Neden diyecek olursanız; gördüğüm kadarıyla oyun yapı olarak yakın mesafe dövüşleri için tasarlanmıştır. Çünkü uzak menzilden ateş eden mob'lar genelde çok dengesiz atışlar yapıyorlar. Oysaki yakın mesafedeki mob'lar neredeyse her seferinde kafama kafama vurmayı gayet güzel bir şekilde berceriler. Ayrıca yakın mesafede kafama aldığım bu zararlar, uzaktan yapılan atışlardan neredeyse üç kat daha fazla canımı yaktı. Ben de baktım yakınıma yakınıma geliyorlar; sol elimde buz sağ elimde matkap Allah ne verdiyse... Oyun boyunca en fazla yedi - sekiz kere ödüllüğüm de belirtmek isterim. Siz siz olun sakın; aman saklandım, aman kaçtım diye oynamayın bu oyunu.



### Gene Bank

Oyunda en çok arayacağınız yerlerden bir tanesi belki de. Çünkü bu banka sayesinde topladığınız Tonic'leri ve Plasmid'leri organize edebileceksiniz. Özellikle onlarca Gene Tonic olduğundan bu banka çok önem taşır ve bu banka olmadan herhangi bir şekilde güçlerinden değişiklik yapamıyorsunuz. Bir başka artısıya Gene Tonic için boş slot'unuz olmadığı zamanlarda, bulduğunuz yeni yeteneğinizin kaybolmasından bu bankada saklıyor olması.

**Yukarı (4 kez), Aşağı (4 kez), Sol, Sağ, Sol, Sağ,  
Daire:** Jeanne (Karakter) / 1 Milyon Halo

**Yukarı (4 kez), Aşağı (4 kez), Sol, Sağ, Sol, Sağ, Kare:**  
Little Zero (Karakter) / 5 Milyon Halo

**Yukarı (4 kez), Aşağı (4 kez), Sol, Sağ, Sol, Sağ, X:**  
Pillow Talk (Silah) / 1 Milyon Halo

**Yukarı (4 kez), Aşağı (4 kez), Sol, Sağ, Sol, Sağ, L1:**  
Rodin (Silah) / 5 Milyon Halo



### Darksiders: Wrath of War

Xbox 360  
Oyun anında pause tuşuna basın, "Options'a girin, ardından "Enter Code'u seçin ve şu kodu yazın: The Hollow Lord

Artık Harvester'i Vulgrim'den 1000 soul karşılığı satın alabilirsiniz. Eğer önceden Harvester'i açmışsanız bu kodu girdikten sonra onu Vulgrim'den bedava yiyebilirsiniz.



## Hilekar



### Battlefield: Bad Company 2 Xbox 360

Aşağıdaki Gamescore'ları elde etmek için karşıslarında yazanları yapın.

**Airkill (15):** Online oyun esnasında düşmanlarınızdan birisini yoldayken herhangi bir helikopterde öldürün

**Award Addicted (30) (Online):** 50 tane unique award kazanın

**Award Aware (15) (Online):** 10 tane unique award kazanın

**Battlefield Expert (50) (Online):** Herhangi bir kit'teki bütün unlock'ları toplayın ya da bütün araçların unlock'larını toplayın

**Careful Guidance (15) (Online):** Düşman helikopterini stationary RPG kullanarak yok edin.

**Combat Service Support (15) (Online):** 10 adet; resuplie, repair, heal, revives ve motion mine spot yardımı yapın

**Communication Issues (15) (Campaign):** 15 adet satellite uplinks yok edin

**Complete Blackout (50) (Campaign):** Bütün satellite uplink'leri yok edin

**Destruction (15) (Campaign):** 100 tane obje yok edin

**Destruction Part 2 (30) (Campaign):** 1000 tane obje yok edin

**Engineer Expert (15) (Online):** Engineer kit'te üç tane silah açın

**Et Tu, Brute? (15) (Online):** 5 takım arkadaşınızı bıçaklayın



### Plasmids

İlk oyundaki Plasmid'lerin çoğu BioShock 2'de de yer alıyor.



**Electro Bolt:** Oyunun henüz başında edineceğimiz bir yetenek. Etrafa bolca elektrik yaymamıza olanak sağlıyor. Asıl gücüse etrafımıza birazcık dikkat etmemizle geliyor. Özellikle su barındıran bölgelerde tek seferde onlarca düşmanımızı alt etmemize olanak sağlıyor.



**Winter Blast:** Düşmanı bir anda oyun dışı bırakan tek özellik. İlerleyen seviyelerinde de iyice dondurarak bir buz dolabı haline getirebiliyor. Ayrıca dommuş düşmanınızı HP'sine bakmaksızın öldürebilme şansı da tanıyor bu yetenek.



**Telekinesis:** Başlarda çok işe yaramaz gözükken yeteneklerden birisi. Nitekim tutup, çekme işlemi üzerinde biraz çalıştıkta sonra neredeyse mermi harcamadan düşmanlarınızı yok edebiliyor, hatta etraftaki varilleri fırlatmak suretiyle oyundaki en fazla "aoe" (alan) zararı verebiliyorsunuz.



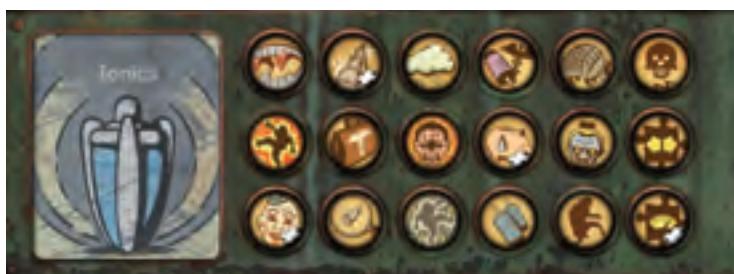
**Hypnotize:** Açıkcası son seviyeye getirdiğim halde kullanmadığım bir yetenek. Düşmanlarınızı kontrolünüz altınla almanızı sağlayan bu yetenek, ilerleyen seviyelerde çok daha zorlu ve "büyük" düşmanlarınızı etkisi altınla alabiliyor.



**Incinerate:** RPG'cilerin ziyadesiyle bildiği bir yetenek. Düşmanımızı arasında tutunuştur bu özellikle asıl gücüne son seviyesinde ulaşır. Özellikle bir seferde bir alanı ateşe verebilmek, oyun esnasında çok iştimize geliyor. Ayrıca verdiği zarar da hiç azımsanacak cinsten değil.



**Summon Eleanor:** Oyunun sonunda, senaryo gereği sahip olacağınız bir yetenek. Ortalamala üç dakika aralıklarla kızımız olan Big Sister'ı yardımınıza çağrımanıza yarıyor. Gelen kızımız da maşallah; vurduguunu deviriyor. Malum hal böyle olunca sürekli çağrırlıyor insan.



### Tonics

Benim oyun boyunca izlediğim sistem buna benzer bir şekilde vuku buldu. Plasmid'ler hariç özellikle Tonics kullanımına bolca dikkat edin derim. Eğer bu konuda çok zorluk çekiyorsanız; buyurun, işte size hazır bir örnek.

**Light Machine Gun Lash Out (15) (Campaign):** Hafif makinalı tüfekle 50 kişi öldürün  
**Link to the Past (15) (Campaign):** 1 tane satellite uplink yok edin  
**Medic Expert (15) (Online):** Medic kit'te 3 tane silah açın  
**Mission... Accomplished. (15) (Online):** Bir raunta; bir tane biçaklı, bir tane M60 ile ve bir tane de RPG-7 ile düşman öldürün  
**Multiplayer Elite (50) (Online):** Rank 22'ye ulaşın (Warrant Officer I)  
**New Shiny Gun (15) (Campaign):** 5 tane collectable weapon bulun  
**Pistol Man (15) (Online):** Oyundaki bütün tabancalarla beşer tane düşman öldürün  
**Recon Expert (15) (Online):** Recon kit'te üç tane silah açın  
**Retirement just got postponed. (15) (Campaign):** Cold War'ı bitirin

**Salvage a vehicle. (15) (Campaign):** Crack the Sky'yi bitirin  
**Save me some cheerleaders. (15) (Campaign):** Zero Dark Thirty'yi bitirin  
**Sierra Foxtrot 1079 (15) (Campaign):** Sangre del Toro'yu bitirin  
**Sniper Rifle Strike (15) (Campaign):** Sniper rifle ile 50 düşman öldürün  
**Squad Player (30) (Online):** Gold Squad Pin'i beş kere ele geçirin  
**Sub Machine Gun Storm (15) (Campaign):** Sub machine gun ile 50 düşman öldürün  
**Taxi (15) (Campaign):** Herhangi bir karar aracı ile beş km. yol alın  
**Ten Blades (15) (Campaign):** Yakin dövüşte 10 kişi öldürün  
**Thanks for the smokes, brother! (15) (Campaign):** No One Gets Left Behind'ı bitirin  
**The Dentist (15) (Online):** Repair tool ile Headshot yapın  
**Wall of Shotgun (15) (Campaign):** Shotgun ile 50 kişi öldürün  
**Won Them All (15) (Online):** Bütün online oyun modlarında birer kere oyunu kazanın

# **HASAN HASAN'A KARŞI!**

**"KENDİMİ KONTROL  
EDEMIYORUM!"**



# ÜÇÜNCÜ TÜRLE YAKINLAŞMALAR

HASAN BASARAN

- Hasan'ım artık zamanı geldi!
- Neyin zamanı geldi Hasan'cığım? Hem bak yine geçen seferki gibi Prince of Persia: Sands of Time'a bağlayamay deme konuyu. Pata küté dalarenga!
- Yok yok, şeyi diyorum; üçüncü türle yakınlaşmamız gerek artık ufaktan.
- Nasıl yanı üçüncü tür? Noliy?
- Hatun kişileri kastediyorum canım.
- Hobaaa!
- E n'apuum? Arkadaşlara, çevremizdeki insanlara bakıyorum. Herkesin bir yavuklusu neyim olmuş. Evlenen, çocuk çocuğa karışınlar bile var; lakin bizde bir numara yok.
- E konuştuk ya geçenlerde, zamana ihtiyacımız var demişik en son hani.
- Evet ama "zamanın kumlari" tükdendi galiba. Yeni bir aşk lazım bize.
- Ohooo, bana hiç bakma Hasan'cığım; aşkla meşke işim olmaz biliyorsun.
- Evet evet, senin yüzünden bu haldeyiz zaten.
- Ne var ki halimizde? Keyfimiz, huzurumuz yerinde.
- Kendi adına konuş sen! Hem ayrıca rahat da durmuyorsun ki ben birileriyle muhabbet halin-deyken. İlla araya laf sokup ortamı şıp-şak soğutuveceksin.

## FLASHBACK:

- Merhaba Arzu n'abersin? Saçların harika görünüyor, ayrıca çok şıksın bugün.

(Kural #1: İltifat et)

- Hihi, beğendigine sevindim. Sen de bugün pek güzel gördün gözüme Hasan'cığım.

(Sonuç: Karşılığımı al.)

- O pencere camı kadar gözlüklerle normal bence, heheh.

(Balta: Araya gir, elektriği bitir. Aferin!)

- E ben gideyim öyleyse, sniff sniff. (Kayip: Gitti gül gibi kız, böbürg...)

- Hasan'cığım bırak bu flashback tatlandırmalı okuyucuya kafaya alma numaralarını. Bi' kere o Arzu dediğin kız hacim olarak en az üç katımız kadar yer kaplıyordu uzayda. Hem ayrıca sana da yaranamıyoruz ki. Misal; Figen'le her şey ne güzel gidiyordu hatırlarsan. Ama, fakat, lakin...

## FLASHBACK:

- Hasan bu Cumartesi için bir planın var mı? Bak çok güzel bir film düşmüş sinemaya.

(Olay budur: Gelinen aşama ortada.)

- Eheüergh! N'apacz yavrurn sinemayı. Bana gidelim, oyun koleksiyonumu göstereyim sana, şapırı! (Yuh! N'aptın adamım?)

- Oha! Nasıl yanı? (Oha: Kızcağıza kal gelmesi gayet doğal, bence de oha yanıl!)

- Uff, puff... Sanırım biz birbirimize uygun değiliz Figen. Sen daha iyilerine layksın filan.

(Kayip: Gitti gül gibi kız, böbürg.).

- Bari en sondaki "şapırı" efektini kırpşaydın be Hasan'cığım, sevgili asılganım.

- E ama sen de nerede 90-60-90'lık bir dişi görsen, arkadaş olacağın tutuyor. Onlar da tipki diğerleri gibi birer karşı cins Hasan'ım, onlarla da yakınlasabilirim yani.

- Tamam onlar da karşı cins ama işimiz sana kalırsa iki vakte kadar adımız sapığa çıkacak, söylemedim dele Hasan'cığım.

- E n'apalm öyleyse? Senin keyfini beklersek daha bir 10 sene evdeyiz demektir.

- Nesi varmış evin? Ben memnunum evde kalmaktan.

- Peki sen evde kal, ben gideyim.

- Oluyor mu öyle?

- Galiba olmuyor.

- Hehe, hadi Figen'i arayalım.

- Yupp!

Hasan'lar baharın henüz başlangıcında kendilerini aşkin büyüsüne kaptırmışlar, yaz aylarına kadar sürecek olan sürprizlerle dolu, heyecanlı ve yüksek gerilimli bir serüvene doğru yelken açmışlardır. Acaba ihtiras rüzgarları kahramanımızı doğru yöne sürükleyecek midir? Onu da geçtiğim, oyun oynamaktan gönül işlerine zaman ayıracaklar midir ki? Hmmmm...

To be continued...



# PC TOP 10

**1****Dead Space**

Oynanış sistemindeki devrimsel yeniliklerle survival horror türünü bambaşka bir boyuta taşıyan Dead Space, son dönemde çıkışmış olan en gerilimli oyun.

**Sistem Gereksinimleri**  
2.0 Ghz İşlemci / 1 GB RAM /  
256 MB Ekran Kartı

**Yapım** EA Games  
**Dağıtım** EA  
**Çıkış Tarihi** 2008

**9,6****2****Mirror's Edge**

Mirror's Edge piyasaya sürülmeden önce beklenilerimiz yükseltti belki ama oyun elimize geldiğinde anladık ki Faith "yüksek atlama" yeterince başarılıydı.

**Sistem Gereksinimleri**  
2.4 Ghz İşlemci / 1 GB RAM /  
256 MB Ekran Kartı

**Yapım** EA DICE  
**Dağıtım** EA  
**Çıkış Tarihi** 2009

**9,6****3****World in Conflict**

Strateji oyunlarının tüm o can sıkıcı süslerinden, detaylarından ve makajından kurtulup Gerçek Zamanlı Strateji türünün özüne dönüş yapan bir yapım.

**Sistem Gereksinimleri**  
2.0 Ghz İşlemci / 512 MB  
RAM / 128 MB Ekran Kartı

**Yapım** Massive Ent.  
**Dağıtım** Vivendi  
**Çıkış Tarihi** 2007

**4****Battlefield: Bad Company 2**

Bad Company'nın devam oyunu, sadece Battlefield serisinin en iyi oyunu olmamakla kalmadı, Call of Duty: 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

**5****Call of Duty 4: Modern Warfare**

Her çıkan Call of Duty oyunu gibi Modern Warfare de First Person Shooter anlayışımızı köten değiştirdi. Devamını meraklıyoruz.

**Sistem Gereksinimleri**  
2.4 Ghz İşlemci / 1 GB RAM /  
256 MB Ekran Kartı

**Yapım** Infinity Ward  
**Dağıtım** Activision  
**Çıkış Tarihi** 2007

**9,5****6****Street Fighter IV**

Yıllarca atarı salonlarında jetonlarımızı yiyen Street Figther'in efsanevi dönüşünden etkilenenin "sadece Kaan" olmadığını kisa sürede anladı.

**Sistem Gereksinimleri**  
Core 2 Duo İşlemci / 512 MB  
RAM / 256 MB Ekran Kartı

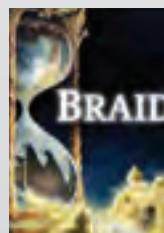
**Yapım** Capcom  
**Dağıtım** Capcom  
**Çıkış Tarihi** 2009

**9,5****7****The Sims 3**

Belki sürekli olarak "kız oyunu" damgası yiyor The Sims serisi ama yapımcı Will Wright, her seferinde çitayı bir basmak yukarı çıkarmayı başarıyor.

**Sistem Gereksinimleri**  
2 Ghz İşlemci / 1.5 GB RAM /  
128 MB Ekran Kartı

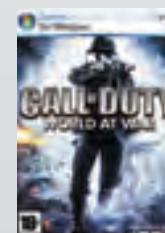
**Yapım** EA Games  
**Dağıtım** EA  
**Çıkış Tarihi** 2009

**9,5****8****Braid**

Çok basit görünmesine rağmen bağımlılık yapıcı bir oyunu Braid. Platform türüne bambaşka bir boyut katan oyun, yaratıcı bölüm tasarımlarıyla bizi bizden almayı başardı.

**Sistem Gereksinimleri**  
1.4 Ghz İşlemci / 768 MB  
RAM / 256 MB Ekran Kartı

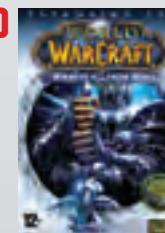
**Yapım** Number None  
**Dağıtım** Microsoft  
**Çıkış Tarihi** 2009

**9,5****9****Call of Duty: World at War**

Call of Duty'nin bir oradan bir buradan çıkışması tediğin ediciydi ancak oyunu denedigimizde korkularımız yerini heyecana bırakmıştır.

**Sistem Gereksinimleri**  
2.8 Ghz İşlemci / 1 GB RAM  
256 MB Ekran Kartı

**Yapım** Treyarch  
**Dağıtım** Activision  
**Çıkış Tarihi** 2008

**9,5****10****World of Warcraft: Wrath of the Lich King**

"WoW miladını dolduruyor artık" diyenlere atılan tokatların sadece biri. Ve belki de en serti...

**Sistem Gereksinimleri**  
2.8 Ghz İşlemci / 1 GB RAM  
256 MB Ekran Kartı

**Yapım** Blizzard  
**Dağıtım** Blizzard  
**Çıkış Tarihi** 2008

**9,5**

Bu ay ne oynadık

**Just Cause 2**

İlk GTA oynayanlar bilir. Görev, mœuvre yapmadan; ekran başında saatler, günler geçirirdik. "Orayı patlatayım; şu kadar sivili saldırayım; arabaları dizip zincirleme felaketler yaratayım" derken görevleri unuttuğumuz gibi benliğimizi de unutur; bambaşka bir boyuta girderk. İşte Just Cause 2, bizim üzerinde benzer etkiler yaptı.

Oyunun başından kalkmadık; görev aralarında nereye gitmeyeceğimizi, nereyi patlatacağımızı, ne şekilde değişik hareketler deneyeceğimizi şaşırık. Oyunu inceleyen Tuna da saatlerce oyunun başından kalkmadığı için perişan oldu. Neyse ki oyunun bir "doyma", başka bir deyişle "sıkılma" noktası var ama. Yoksa can verirdik zaten.

**Sistem Gereksinimleri**  
3.0 Ghz İşlemci / 3 GB RAM /  
512 MB Ekran Kartı

**Yapım** Avalanche/Eidos  
**Dağıtım** Eidos  
**Çıkış Tarihi** 23 Mart 2010

**9,0**

# XBOX 360 PLAYSTATION 3 PLAYSTATION 2 TOP 10

**1****FIFA 10 PS3**

FIFA 10'u oynadığımız ilk saniyede yeni bir devrin başladığını hissetmiştim. Pro Evolution Soccer'a güle güle; yaşasın yeni kral!

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

 Yapım EA Games  
 Dağıtım EA  
 Çıkış Tarihi 2008
**2****Uncharted 2: Among Thieves PS3**

Geçen yıl Uncharted bizi 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
**3****Battlefield: Bad Company 2**

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

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

 Yapım EA DICE  
 Dağıtım EA  
 Çıkış Tarihi 2010
**4****Burnout Paradise**

Guns 'N' Roses'in şarkısını bu kadar iyi yansitan, hız hissini bu kadar iyi veren bir yarış oyunu başka nasıl yapılpıldı, insanın aklı alıyor...

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

 Yapım Criterion Studios  
 Dağıtım EA  
 Çıkış Tarihi 2008
**5****God of War III PS3**

God of War III'ün, piyasaya çıktıgı saniyede bu listeye direkt olarak gireceğini hepimiz biliyoruk. 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
**6****Killzone 2 PS3**

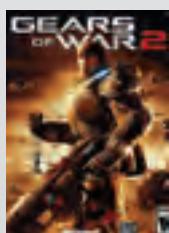
Ne olacağının tanıtılmasından belliymi Killzone 2'nin, sonunda da PlayStation 3'ün en başarılı yapımlarından biriyle karşılaştık. "Konsolda FPS oynanmaz" diyenlere özel...

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

 Yapım Guerrilla  
 Dağıtım Sony  
 Çıkış Tarihi 2009
**7****LittleBigPlanet PS3**

Oyun kavramını tekrar gözen 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
**8****Gears of War 2 360**

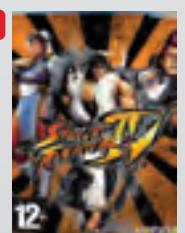
Marcus Fenix ve adamları (ve testeresi) unutulmayaç anlar yaşattı Xbox 360 sahiplerine. Bir shooter oyununun nasıl olması gerekiğine dair bir ders adeta Gears of War serisi.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

 Yapım Epic Games  
 Dağıtım Microsoft  
 Çıkış Tarihi 2008
**9****Guitar Hero World Tour 360**

Her fırsattha Guitar Hero ve türevlerine karşı çıkan gırıha inat, son hızla kafa sallamaya ve Guitar Hero oynamaya devam ediyoruz.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

 Yapım Aspyr Media  
 Dağıtım Activision  
 Çıkış Tarihi 2009
**10****Street Fighter IV PS3**

Gelmış geçmiş en iyi dövüş serilerinden biri olan Street Fighter'in dördüncü ve son oyununun konsollara çıkmaması beklenemezdi.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

 Yapım Guerilla  
 Dağıtım Sony  
 Çıkış Tarihi 2009

Bu ay ne oynadık

**Final Fantasy XIII [Xbox 360]**

Yeni nesil oyunlardaki "basitleşme" ve "sıqlaşma" durumundan hepimiz mustaribiz. Özellikle bazı serilerde bu tür olumsuz değişimler görmek -diğer hayal kırıklığı yaratın oyunlara göre- insanı daha çok yakılıyor. Final Fantasy XIII de maalesef yeni nesil oyunların bu utanç verici akımına kapılmış. Oynanış sis-

teminin ilkliği, karakterlerin ayrı ayrı kontrol edilememesi ve en önemlis zorluk seviyesinin dib'e vurması; oyunun yukarıdaki en iyiler listesine girememesinin başlıca sebepleri. Hiç bitmeyen bu serinin verdiği kabak tadi, böyle geriye giden yapımlarla daha çok rahatsızlık veriyor. Square Enix'e duyurulur.

**XBOX 360**  
**PLAYSTATION 3**  
**PLAYSTATION 2**

 Yapım Square Enix  
 Dağıtım Square Enix  
 Çıkış Tarihi 9 Mart 2010
**8,1**

# Mobil TOP 10



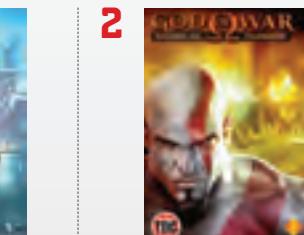
## 1 Crisis Core: FF VII

Bitmek tükenmek bilmeyen ve büyük bir hayran kitlesi-ne sahip olan Final Fantasy serisini PSP'de en iyi temsil eden yapımımdı Crisis Core.

PSP

iPhone  
DS

**Yapım** Square Enix  
**Dağıtım** Square Enix  
**Çıkış Tarihi** 2008



## 2 GoW: Chains of Olympus

Kendisine God of War'un adını bir adım öteye taşımak görevi verilince Olympos'un zincirleri bile tutamadı Kratos'u.

PSP

iPhone  
DS

**Yapım** Ready at Dawn  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2008



## 3 Silent Hill Origins

Survival / Horror türünün ölümsüz isimlerinden Silent Hill'in son versiyonu, PSP'ye de bir ziyaret yapıp bizi yerimden sıçrattı.

PSP

iPhone  
DS

**Yapım** Black Rock Studio  
**Dağıtım** Konami  
**Çıkış Tarihi** 2007



## 4 GTA: Chinatown Wars

GTA gibi uçsuz bucaksız bir oyunun, elimizdeki küçük oyun konsollarında yer alması gerçekten heyecan verici. Teknoloji nelere kadar...

PSP

iPhone  
DS

**Yapım** Rockstar Leeds  
**Dağıtım** Take Two  
**Çıkış Tarihi** 2009



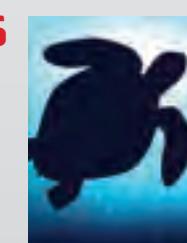
## 5 Jeanne D'arc

Fransa'nın adalet simbolü olan Jeanne D'arc, kendine PSP'de de yer buldu ve türke getirdiği yeniliklerle konsolun en başarılı RPG'lerinden biri olmayı başardı.

PSP

iPhone  
DS

**Yapım** Level 5  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2007



## 6 Mission: Deep Sea

Tamamıyla Türk bir ekip tarafından geliştirilen Mission: Deep Sea, farklı oymanız sistemi ve özgün yapısıyla dikkat çekiyor.

PSP  
iPhone  
DS

**Yapım** Hiccup Studios  
**Dağıtım** Chillingo  
**Çıkış Tarihi** 2009



## 7 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

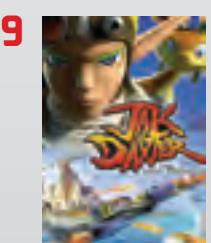


## 8 LocoRoco 2

PSP platformunun en yaratıcı oyunlarından biri olan LocoRoco, ilk oyun gibi ikinci oyunyla da oldukça başarılı oldu ve bize eğlence dolu saatler yaşattı.

PSP  
iPhone  
DS

**Yapım** Sony  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2008



## 9 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



## 10 Samurai Shodown Anthology

PSP'nin etkili aksiyon oyularından biri olan SSA mutlaka denemesi gereken bir yapım.

PSP  
iPhone  
DS

**Yapım** SNK  
**Dağıtım** SNK  
**Çıkış Tarihi** 2009



## Metal Slug XX [PSP]

Tam PSP'lik bir oyun aslında Metal Slug. Basit, net ve görsel olarak uç noktada bir performans gerektirmiyor. 2007'de yine PSP platformuna çıkan Metal Slug Anthology'den sonra farklı hiçbir şey sunmaması problem ama. Oyun kült olsa da; sabit bir altyapıda olsa da mutlaka

bir şeyler eklenebilir. Hoş, co-op modu gerçekten tattırmak. İnsana nostaljik bir keyif veriyor. PSP'de çok daha iyi, çok daha kaliteli ve çok daha gelişmiş oyunların olduğu da bir gerçek. Fakat bu aralar oyunsuz kalmışsanız MSXX sizin epey mutlu edecektir.

PSP  
iPhone  
DS

**Yapım** Atlus  
**Dağıtım** Atlus  
**Çıkış Tarihi** 23 Şubat 2010

Bu sayı ne oynatıldı?

# PCnet yine dopdolu Nisan sayısı piyasada



## PCnet'LE

- ✓ FOTOĞRAFÇILIK KİTABI
- ✓ EĞİTİM VİDEOLARI
- ✓ TÜRKÇE FULL OYUN
- ✓ HD FRAGMANLAR
- ✓ 2 ADET POSTER
- ✓ OYUN DEMOLARI

DVD VE POSTER  
HEDİYE





# PRINCE OF PERSIA

## BİR "SARAYDAN KIZ KACIRMA" MACERASI...

**H**ayat insanlara her istediklerini yerine getirmek gibi bir sözü tarihin hiçbir döneminde vermemi ve tüm hayalleri gerçek kılacağıni ise hiçbir zaman taahhüt etmemiştir. Buna karşın, aynı hayat, biz fani ölümlülere istediklerimizi elde etmek ve hayallerimizi gerçekleştirmek için fırsatlar ve alternatifler sunar durur. Genellikle hiçbir şey tam anlamıyla istedigimiz gibi olmaz ve hayallerimiz de büsbütün gerçeğe dönmez. Üstelik ufak hedeflerimizde bile çoğu kez sadece dolambaçlı yollardan ulaşabiliriz. Yine de her şey - uzun vadede de olsa - mümkünür ve gügükle ulaştığımız hedefleri var eden koşulların arasında şaşırıcı gizemler veya tesadüfler saklı olabilir.\*

Jordan Mechner 1985 yılında, bir öğrenci olduğu sıralarda önünde yer alan fırsatlar ve alternatifler karşısında bocalıyordu. Tek hayali sinema okuyup film senaryoları yazmak ve bir gün film yapımcısı olmakti.

oyun" geliştirmesi için Mechner'in kapısını çalmakta gecikmediler.

Az sonra okuyacıklarınız bir oyunun yapım hikayesinden çok, bir hayalin mucizevi şekilde gerçeğe dönüşmesinin hikayesidir...

### HER ŞEY BİR HAYALLE BAŞLAR...

Sinemaya kafayı bozmus, film yapma hayaliyle yanıp tutuşan Jordan Mechner'in oyun yapım işine soyunmasının ilk somut ürünü Karetka'ydı ve Jordan Mechner, Apple II'de yazdığı, bu Uzakdoğu dövüşleri konulu oyunun görüldüğü ilgi üzerine Bröderbund firmasıyla flört etmeye başlamıştı. Sonuç olarak, yeni oyununun tamamlandığını görene kadar, asıl hayallerini "zamanın kumları"nda bırakacaktı. Gelecek tuhaf şekilde belirsizliğe gömülmüş durumdaydı...

Mechner, sinemada Gremlins gibi kült bir filmin senaryosuna imza atmış olan Chris Columbus'a hayran-

anlatısındı ki? Yeni oyununun öyküsünü işte böylece, bir anlık ilhamla ve bir saatlik eforla kurgulayıvermiş!

Prince of Persia'nın öyküsü ana hatlarıyla Karateka'ya benzıyordu: Kaçırlan sevgiliyi kurtarma serüveni üzerine inşa edilmişti. Temel farklılık ise öykünün geçtiği ortam ile karakterlerdi. Mechner öyküyü neleştirip oyunu geliştirmeye işine odaklanmaya başladığında Bröderbund'la sıkı pazarlıklara devam ediyordu. Bu süre zarfında yer yer kendine güvenini yitiriyor ve böyle anlarda da oyun yapmaktan vazgeçip film kariyerine odaklanması gereğini düşünüyordu. Bir diğer taraftan, kafasında her geçen gün daha fazla şekeitenen oyunu bitmiş halde görülmeye de çok istiyordu...

Mechner açıkça "Madem film çekemiyorum, bari film gibi bir oyun geliştireyim." düşüncesindeydi. Bröderbund'dan avans olarak hiç para almamasına karşın elindeki kısıtlı maddi olanaklarla bir kamera ve çektiği görüntüleri bilgisayar ortamına aktarmasını sağlayacak bir de dijitize aygıtı satın aldı. Ev ortamında kameraya çekim denemeleri yapıyordu ve amacı oyndaki Prens karakterinin hareketlerinin gerçeğe uygun görünmesini sağlamak. Bunun için model olarak kardeşi David'i kullandı. David beyaz pijamalarıyla koşuyor, hopluyor ve ziplıyor; o ise tüm bu hareketleri kaydediyordu. (Oyunun müzikleriye Mechner'in babasının imzasını taşıyor. Harika bir aile dayanımış değil mi?). Böylece yavaş yavaş Prens'in tüm hareketleri tamamlanacaktı. İşin tuhafı, o sıralarda Motion Capture teknolojisinin ismini bırakın düşüncesi bile yoktu hemüz!

## Prince of Persia'nın öyküsü ana hatlarıyla Karateka'ya benzıyordu

Okul masraflarını karşılamak için aslında çok da sevmemişti bir işe soyundu: Bir bilgisayar oyunu geliştirecekti. İlk ürünü olan Karetka oldukça büyük ilgi görmüş ve Mechner'e ihtiyan olana parayla fazlasıyla kazandırmıştı. Okuluna dört elle sarılıp hayallini gerçekleştirmeye devam etmek istiyordu, ancak Karetka'da oyun yapımcılarının ilgisini çeken bir başkalık vardı: "Film gibi bir oyun"du bu ve yapımcılar yeni bir "film gibi

lik besliyordu ve bunun yanında genel olarak Disney filmlerine bayılıyordu. (Hatta Disneyland'ı neredeyse bir cennet olarak göründü o yillarda!). Filmlere merak sarsmasında, bir sinema kariyeri düşlemesinde Disney ürünlerinin rolü büyük olmamıştı. Yoksa Mechner neden Prince of Persia karakterlerini kafasında tasarladığı, anları "Sultan", Prensesi ve esas oğlu sanki bir Disney filminde rol alıyalormuşçasına resmettim?" sözleriyle



#### AMA GERÇEKLERLE ŞEKİLENİR...

Mechner bölüm tasarımlarında da gerçekçilik arayışındı; çünkü Karetka'nın iki boyutlu arka planlardan ibaret olan dünyası akıcı, yumuşak ve gerçeğe yakın hareketler sergileyen Prens için fazla dar ve kısıtlayıcıydı. Olabildiğince üç boyutlu bir dünya oluşturmak istiyordu. Bu amaçla ortam grafiklerini izometrik bir perspektifte düşünerek tasarladı. Prens'in gerek çevreyle etkileşimde olacak animasyonlar; gerekse açılıp-kapanan kapılar, tuzaklar vb. nesnelerin hareketleri tipki Prens'inkiler gibi akıcı ve yumuşak şekilde cereyan etmeli ve film gerçekliğini yansıtmasıydı.

Karetka'daki gibi kendini tekrar eden düz platform-aksiyon oynanışı yerine, Mechner; yavaş yavaş zenginleşen ve oyuncuya kafasını kullanmaya iten bulmaca öğeleriyle zenginleştirilmiş, daha üstün bir oyun deneyimi sunmak istiyordu. Buna göre, Prens oyundan ilk bölümünden tipik bir platform oyundan olduğu gibi daha çok sağa-sola koşup, nadiren yukarı-aşağı hareket ederek nispeten basit hedefleri gerçekleştirerek, ilerleyen bölgelerde Lode Runner tarzı çetrefilli ve bulmacalarla bezeli haritalarda daha kompleks hedefleri gerçekleştirmeye çalışacaktı. Mechner başlarında Lode Runner'ı örnek almıştı ve oyundan en az 40 bölüm olmasını istiyordu ama sonraları, oyundan kafa patlattıkça, daha az bölümün daha verimli bir oyundan deneyimi sağlayacağını gördü.

Prince of Persia projesinin ilk iki yılında Prens şiddet karşıtıydi ve bir kılıca sahip değildi! Bunun sebebi Mechner'in

## ZAMANIM KÜMLARI



Yakında beyaz perdede gösterime girecek olan Prince of Persia: The Sands of Time'da Prens rolünü üstlenecek olan Jake Gyllenhaal, elbette kılıktan kılığa girecek ama o da nesi? Filmin afişindeki imajıyla daha çok Prince of Persia: Warrior Within kapağındaki Prens'e benziyor. Oyunları mı karıştırıldı yoksa? N'amanallahim!



Prens'i insanları gözünü kirpmadan öldürmen bir barbar gibi göstermek istememişti; kafasındaki kahraman hayranı olduğu Disney'in karakterlerinden biriydi adeta. Neysse ki sonradan, oyundan yapım süreci boyunca yanından eksik olmayan Bröderbund elemanı Tomi'nin yoğun ısrarlarıyla, Prens'i kılıç dövüşlerine sokmaya karar verdi. (Kılıç dövüşleri halen Prince of Persia'nın en vuruğu ve karakteristik özelliği olarak görülür).

Araya serpiştirilen kılıç dövüşleri şüphesiz oyuna eğlence katıyordu ama yine de eksik bir şeyler vardı. Oynanışa hakim olan unsurlar oyundan sonuna kadar pek değişmeden sürükleyicilik giderek azalyordu. Mechner oyuncuya motive edecek ekstra özellikler için uzunca bir süre kafa patlattı. Gardıyanların giderek güçlenmesi ve her kazanılan kılıç dövüşünde ödüller olarak bir şeylerin verilmesi, oyuncuları henüz finale ulaşmadan belli amaçları yerine getirdiklerine ve bir şeyleri başardıklarına ikna etmek için oyunda dahil edildi. Bunun dışında oyuncuların oyundan mücadele edecekleri bir rakip hiç fena olmazdı. Buysa Prens'in karanlık projeksiyonu rolünü üstlenen Gölge Adam'dı. Prens haritaların belli kısımlarında karşılaşacağı Gölge Adam'dan hızlı davranışarak hedeflere daha önce ulaşmalı ve ondan daha güçlü olmalıdır. Pratikte tüm bu eklemeler Prens'in ana görevinden bağımsız şekilde cereyan eden alt görevler gibi idi ve oyunu kendini tekrar etmekten kurtararak zengin, sürükleyiçi ve elbette daha eğlenceli kılmaya yetmişti.

#### GERÇEKLEŞEN HER HAYALEŞ YEMİLERİNE GEBEDİR...

Tıpkı Karetka gibi Apple II ortamında geliştirilen Prince of Persia'nın tamamlanması üç yıl sürdü ama işin kötüsü; oyundan tamamlandı 1989 yılında Apple II piyasası can çekisiyor, PC piyasası ise yeni

yeni hareketleniyordu. Bu yüzden başlarda oyundan satış gelirleri bekletillerin eppe altında kaldı. Sonraları Macintosh ve konsol uyarlamalarının gördüğü talep gerek Bröderbund'un gerekse Mechner'in yüzünü güldürmeye yetti. Prince of Persia'nın toplam 2 milyon kopya gibi kayda değer bir satış başarısı göstermesi Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame' e de zemin hazırladı. Gelgelelim Mechner artık oyundan yapım sürecinde daha fazla efor sarf etmek istemiyor; geri planda kalarak oyundan öyküsünü ve genel çerçevesini şekillendirme işini üstlenmemeyi tercih ediyor. Serinin devamında tek bir satır kod yazmadı, neredeyse bütün işi Bröderbund programcılar bırakmış ve sadece bölüm tasarımlarını üstlenmişti. 1993 yılında kurduğu Smoking Car Productions şirketi ile tüm zamanlar en iyi adventure'ları arasında gösterilen bir başka "film gibi oyuna", The Last Express'e, imza attı.

Bröderbund olan adını Red Orb şeklinde değiştiren ("bund" kısmini atın, kalan kelimeyi tersten okuyun!) yapımcı firmasının Prince of Persia 3D projesi ise ilk iki oyundan devamı olarak düşünülmüş, grafiklerdeki üç boyutlu modernizasyon işlemiyle birlikte Prince of Persia efsanesinin kaldığı yerden devam edeceğini inanılmıştı. Ne yazık ki beklenen gerçekleşmedi, çünkü Mechner o sıralar belgesel çekmekle meşguldü! Efsaneyi sürdürerek kelimeden tam anlamıyla Prens'i dirilen ve belki de yepenin bir efsaneye dönüştüren oyundan ise UbiSoft Montreal tarafından finanse edilen ve Mechner'in yapımında büyük rol üstlendiği Prince of Persia: The Sands of Time oldu. Kim derdi ki bu oyun yıllar sonra bir filme konu olacak ve Jordan Mechner - üstelik bir Disney yapımı olan - bu filme hem senaryo yazarı hem de yapımcı prodüktörü olarak görev alacak diye? İşte size uzun vadede, dolambaçlı yollardan tırmanılarak kazanılmış bir hayat zaferi! Hasan Başaran

# 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 kartından çekiniz

Kredi kartından 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

**Kart Sahibini Adı Soyadı:** \_\_\_\_\_

Visa  Master Card

Kart No:

\_\_\_\_\_

Kart Sahibinin imzası:

Son Kullanma Tarihi: \_\_\_\_\_ Güvenlik No: \_\_\_\_\_

Faturayı Adına Kesiniz  Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Dergileriniz

**Yurtiçi kargo**  
ile imza karşılığı  
teslim edilecektir.

## Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

**69 TL**

Bu form 30 Nisan 2010 tarihine kadar geçerlidir.

### Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası

İstanbul Kurumsal Şubesi

IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adrese posta veya faks yoluyla ulaştırınız.

\*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

**\*Taksitli Abonelik** (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)  
Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, 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)



# Kültür & Sanat

Alis de kim?

**A**lice in Wonderland; çoğu kişi için büyük bir hayal kırıklığı oldu maaleshf. Nedenlerini şimdi söylemeyeelim; bir sonraki sayfalarda okursunuz. Ama Alice yoktu sadece gündemimizde. Murat İlkan

röportajımız var mesela; albümlerimiz var çeşit çeşit. Kitaplarımı var... Ayrıca yeni "etkinlik" bölümümüz sayesinde, bu ayki önemli sosyal ve kültürel aktivitelerin günlerini öğrenebilirsiniz.



138

## Kızlar Aşık Olmaz

Cem'in kaleminden, farklı bir gençlik hikayesi...



139

## Alice in Wonderland

Alice, tam Tim Burton'a göreymi ama işler pek yolunda gitmedi anlaşılan.

## Puanlama Sistemi

En iyi filmler, kitaplar, albümler...

	<b>Altın</b>	10 puana karşılık gelen ödül
	<b>Gümüş</b>	9 puana karşılık gelen ödül
	<b>Bronz</b>	8 puana karşılık gelen ödül



## Röportaj

Pentagram'ın solisti Murat İlkan, sıkı bir oyuncuymuş meğer...

136



## Murat İlkan

Türkiye'nin bayraktar heavy metal topluluğu Pentagram'in solisti... Türler arasında ayrılmakla birlikte, bu ülkenin en "sağlam" vokallerinden biri... İyi müziğe sadakati sonsuz, "gerçek" bir müzisyen... Karşınızda Murat İlkan... [Murat İlkan Akustik Konserleri'ne yeni bir halka daha ekleniyor. 2 Nisan'da Ankara Dib Sahne'de, saat 22:00'da başlayacak bu müzik ziyafetini kaçırmanızı öneriyorum. Biletler 20 TL.]

**Doruk Akyıldız: Son dönemlerde, verdığın akustik konserlerle konuşuyorsun. Bu projenin ortaya çıkış sürecini senin ağızından dinleyerek başlayalım...**

**Murat İlkan:** Aslında bu projeyi Metin Türkcan'la (Pentagram) birlikte hayatı geçirmeyi planlamıştık. Çünkü yaklaşık 20 yıl önce, onunla birlikte buna benzer bir proje yapmıştık. Belki bu durumu, bir anlamda geçmişe olan özlem olarak da adlandıralım. Ne var ki Metin'le konuştuğumuz dönemlerde onun Şebnem Ferah kayıtları başlayınca, öngördüklerimizi, tasarıklarımızı uygulamaya geçirme fırsatı bulmadık. Ancak bu fikirler benim aklımın bir köşesinde kaldı. İşin nihayetinde klavyede Can Türkkan, gitarlarda Emre Kula'dan ve Çağdaş Özek'ten oluşan bir kadro kurdum. Böylece üzerine konuştuğumuz akustik konserler serisi de başlamış oldu.

**DA: Biraz bu konserlerdeki repertuarın üzerine konuşalım...**

**Mİ:** Şu anda sevdiğim, söylemekten keyif aldığım şarkılar üzerinden gidiyoruz. Pentagram şarkılarının

yani sıra Foo Fighters, Metallica, Queensryche, Megadeth, Bruce Dickinson ve benzeri isimlerin şarkılarını正在唱着。Konserler uzun sürüyor. Gittikçe daha da uzamaya başladı. Çünkü repertuara devamlı yeni şarkılar ekliyoruz ve önceden var olanlardan da hiçbirini çıkarmaya kiyamıyoruz.

**DA: Peki Murat, sen tartışmasız olarak Türkiye'nin en önemli heavy metal vokallerinden birisinin ve adı geçen müzik türü adına bu ülkenin marka grubu olarak adlandırılabilenek Pentagram'ın solistliğini yapıyorsun. Bu kadar çok cover yapmak, "kompleksiz" bir durum olsa da senin gibi bir müzisyen açısından bakıldığından birtakım dezavantajları da beraberinde getiriyor mu?**

**Mİ:** Aslında pek dezavantaj yok... Bu akustik konserlerde bütün repertuari Pentagram şarkılarından oluştursam benim adıma bir farklılık olmaz. Çünkü zaten 15 yıldır Pentagram'la turluyorum, Pentagram şarkılarını söylüyorum. Kim zaman farklı işler yapmak ihtiyaç olabiliyor. Kim bilir, belki bu projeye özel 30 tane şarkıyı yaparım ve onları

söylerim. Bu da olabilir...

**DA: O halde şunu sormalıyım; bu yeni projenin bir albüm'e dönüşme ihtimali söz konusu mu?**

**Mİ:** Evet Doruk, böyle bir ihtimal var... Daha doğrusu yeni yeni kafamda bir albüm fikri oluşmaya başladım. Çünkü birlikte çalışmaktan, prova yapmaktan çok fazla keyif almaya başladık. Aramızda büyük bir uyum var. Kadrodaki diğer elemanlar yaşa benden çok gençler. Hepsi daha 20'li yaşlarının başındalar, dolayısıyla da hayata ve müziğe bakış açılarının oldukça dinamik olduğunu söyleyebilirim. Bu arada şunu eklemeden geçmemeyeceğim; eğer bu ekiple bir albüm yapmaya karar verirsek, akustik bir albüm yapmamız zorunluluk değil. Ne yapmak istersek, nasıl yapmak istersek öyle olacak...

**DA: Murat dilerSEN, şu cover konusuya ilgili bir anıyi genç heavy metal dinleyicileriyle paylaşmadan geçmeyeelim. Yıl 1998... Pentagram'ın Rock House konseri...**

**Mİ:** Evet ya, Rock House konseri, hatırlıyorum. Güzel konserdi.

**DA:** Kesinlikle... O konserden önceki her konserinizde Slayer'dan "Black Magic" cover'ı yapıyordunuz ve o yıl Slayer'ın İstanbul konseri kesinlik kazanmıştır. Sen de o konserde "Artık Black Magic'i Slayer'dan canlı dinleyeceksiniz. Bu yüzden bu gece bu şarkıyı çalmıyoruz." demiştin. Ve 1 Kasım 1998'de Slayer geldi fakat yoğun tezahürata rağmen Black Magic'i çalmadan gitti...  
**Mi:** (Murat olayı hatırlıyor ve bir süre bu duruma gülüyorum.) Uzun yıllar oldu ama hatırlıyorum. "Nasıl olsa adamlar gelecek artık, bizim çalmamızın pek bir anlamı yok" düşüncesiyle hareket edip şarkıyı çalmamıştık. Sonra Slayer geldi ve söylediğin gibi Black Magic'i çalmadan gitti. İlginç bir durumdu...

**DA:** Biraz Pentagram'dan konuşalım. Pentagram cephesinde durum nedir?

**Mi:** Aslına bakarsan olumlu ya da olumsuz bir durum söz konusu değil... Yine bir bekleme, dinlenme sürecine girdik sayılır. Yıllar içerisinde buna benzer süreçler yaşadık. Bu da onlardan biri sanırı.

**DA:** Yeni bir albüm hazırlığı yok anladığım kadariyla...

**Mi:** Aslında şu anda yaptığımız ve üzerine çalıştığımız şarkılar mevcut. Ancak bu şarkıların, ne zaman albüm'e dönüştüğü ve ne şekilde dinleyicilerle buluşacağına dair kesin bir şey söyleyemiyorum...

**DA:** Pentagram'dan önceki grupların Sawdust ve Cherokee... Bu iki grubun da albüm yok. Merak edenler için her iki topluluğun benimsediği müzikal anlayıştan biraz bahseder misin?

**Mi:** Sawdust'ı 1986 yılının sonlarına doğru Aykan İlkan'la birlikte kurduk. Progressive metal grubuydu. Bu grupta albüm yapma fırsatımız olmadı. Çünkü o yıllarda müzik sektörünün durumu günümüzdekinden çok farklıydı. İmkansızlıklarla dolu yillardı... Ancak cebimizden çok para harcayarak bir albüm çıkarma şansımız olabilirdi. Bizim de ekonomik durumumuz böyle bir yatırım için müsait değildi. Ardından askere gittim. Geldiğimdeye grubun diğer elemanlarından Arif Deniz Toker Whisky'nin, Aykan'da Kargo'nun kadrosuna dahil olmuştu. Hal böyle olunca ben ve Metin Türkcan, "ne yapsak" diye düşünmeye başladık. Arkasından da bir bar grubu kurmaya karar verdik. Röportajın başında bahsettiğim akustik proje buydu işte... Ellerimize gitarlarını aldık ve gürmeye gittik. Orada barlarda çaldık vesaire vesaire... Sonra geri döndük. Bir gün bir otel odasında The Beatles'in "Girl" şarkısını dinliyordum ve bu şarkıyı söylemeye başladım ama power metal vokali yaparak... Şarkı Helloween şarkıları gibi oldu. Metin'le birbirimize baktık ve "Abi biz distortion seviyoruz ya." dedik. Peşinden sıra da Cherokee'yi kurduk zaten. 1993'ten 1997'ye kadar grup mevcudiyetini devam ettirdi. Birçok fanatiği vardı Cherokee'nin; hatta Aktüel ve Tempo gibi dönemin popüler dergilerinde röportajlarımız yayımlanıyordu. Güzel yillardı...

**DA:** Geçmiş yillardan konuştuğum oyular hakkında konuşmaya da yine geçmiş yillardan başlayalım istersen...

**Mi:** Olur tabii ki...

**DA:** O halde, Sensible Soccer diyorum...

**Mi:** Sensible ya... Efsanedir. Hatta üç yıl önce sırf nostalji olsun diye, emülatör üzerinden tekrar kurup bir sezon oynadım.

**DA:** O oyunu oynarken alдigim keyfi, bir daha hiçbir futbol oyundan alamadım...

**Mi:** Evet, gerçekten harikadır. Menajerlik modunda bir oyuncuya biraz fazla şans verirsin, hemen fiyat artar, altyapıdan oyuncu çıkarıp takıma monte edersin, değeri katlanır vesaire... Ben Sensible oynarken altyapıdan gelen oyunculara büyük önem verirdim, star yapardım onları. Gerçekten çok eğlenceliydi. Öte yandan halen Amiga'mı sakladığımı da söylememeliyim. Ne yapacaksam artık. Hala durur öyle...

**DA:** 5 - 10 yıl sonra bir müzayedede açık artırmaya satıша çıkarabilirsin belki, belki de çocukların yadigar olarak bırakırsın...

**Mi:** Olabilir... (Sensible ve Amiga üzerinde konuşurken oldukça güldüğümüzü dile getirmeliyim.)

**DA:** Sıki bir oyuncu olduğunu biliyoruz... Güncel oyunlardan konuşalım biraz da...

**Mi:** İnsanlar boş zamanlarında barlarda takılır, gezer. Ancak ben o işi bırakaklı çok uzun süre oldum. Televizyonla da aram pek yok. Bu yüzden işim yoksa eğer, vaktimin çoğunu oyunlarla geçiriyorum; hatta oyunlarla ilişkimin hastalık derecesinde olduğunu söyleyebilirim.

**DA:** Uzun yillardır durum böyle sanırı...

**Mi:** Bilgisayar oyunlarıyla ilişkim, siyah - beyaz görüntülü atarilerle başlamıştır. (Birçoğunuza yaşı gereği bilmez ya da hatırlayamaz ama bu aletler 20-25 yıl önce bizler için çok değerliydi. Kisacısı, çeyrek asır önceden bahsediyor Murat...) Hani sadece iki çubuk ile bir topun olduğu şu komik oyunları bilirsin. İşte onlarla... Daha öncesinde de ufak askerlerle oynamayı çok severdim. O zamanlar bilgisayar oyunları yoktu. Ancak ben, o askerlerle birçok arkadaşımın geçirdiğinden daha çok vakit geçirirdim. Ordular kurardım, kendimce stratejiler geliştirdim ve o orduları savaştırıldım. Zaten şu anda da strateji oyunlarını çok seviyorum...

**DA:** Ne oynuyorsun bu aralar...

**Mi:** Son olarak Total War oynadım. Çok keyif aldım... First person'ları da çok seviyorum. Mesela; Modern Warfare 2'yi iki kez bitirdim. Üçüncü kez başlayıp bitirmeyi de düşünmüyorum değilim... Ancak benim asıl heyecan ve merakla beklediğim oyun Mafia II... Ne zaman çıkacak bilmiyorum. Güya 2007 yılının Ocak ayından beri çıkacak. Üç yıl oldu, halen ses seda yok. Sırf o oyun için sistem topladım.

**DA:** Hadi ya...

**Mi:** Tabii... Mafia 1 hayatımın oyunudur. Kurduğum sistem eskidi. Mafia II hala piyasaya çıkacak diye bekliyorum... (Röportajdan sonra Murat'a telefon ederek, Mafia II'nin içinde bulunduğumuz yılın Eylül ya da Ekim ayında piyasada olacağını söylüyorum. Yine yıkılıyorum ve ekliyorum; "Ne yapalım, ben de yeni sistem toplarım artık.")

**DA:** Oyunlar konusunda tercihini PC'den mi, yoksa konsollardan yana mı kullanıyorsun?

**Mi:** Ben PC'ciyim... Konsollara bir türlü isinmadım; hatta PlayStation'ımı bir çocuğa hediye ettim. Çünkü oynamıyorum. Ancak, senin gibi bir tanıtım gelecek de belki o zaman... Kim bilir, belki benim keşfedemediğim bir şeyler vardır. Cevabımın başında da dile getirdiğim gibi hasta PC'ciyim. Öyle ki odam benim inim gibidir. Elim mouse'ta, gözüm monitörde devamlı oyun oynarıyım.

**DA:** Oyunlarla ilgili başka neler söylemek istersin?

**Mi:** Sinir olduğum bir durum var, o da şu: Ben yillarda fanatik FIFA'ciydim ve bu yıl PES'e döndüm. Bu kez de tüm PES oyuncuları bir anda FIFA oynamaya başladı. Bende bir sorun var sanırı... (Kahkahalarımız Murat'ın evinin salonunda yankılanıyor.)

*Not: Bu röportajın gerçekleşmesindeki katkıları ve fotoğraflar için Ceylan Sayın'a içten bir teşekkür yolluyorum...*





# CEM ŞANCI KIZLAR AŞIK OLMAZ



**9,90 TL**  
AZİZ EŞİAT



BESTSELLER  
**9**

## Kızlar Aşık Olmaz

Cem Şancı

**K**ezban Raporu'muzun usta kalemi Cem Şancı, Kızlar Aşık Olmaz isimli romanın "cep boyu"yla tekrar karşınızda. Hollywood gençlik filmlerini aratmayacak kurgusuyla üç gencin aşka ve ikili ilişkilere getirdikleri farklı bir boyutu ve oluşumu anlatan Kızlar Aşık Olmaz, sevgili Şancı'nın lafini hiçbir şekilde sakınmayan tarzıyla dikkat çekiyor. Klasik aşk ve ihtiwas romanlarından sıkılanlar için birebir olan Kızlar Aşık Olmaz; özellikle dişi okurlar için tokat mahiyetinde tespitler ve olaylar barındırıyor. Hayatın masalsı aktarımlarından sıkılanlara duyurulur.

■ Elif Akça

## Etkinlikler



### IAMX

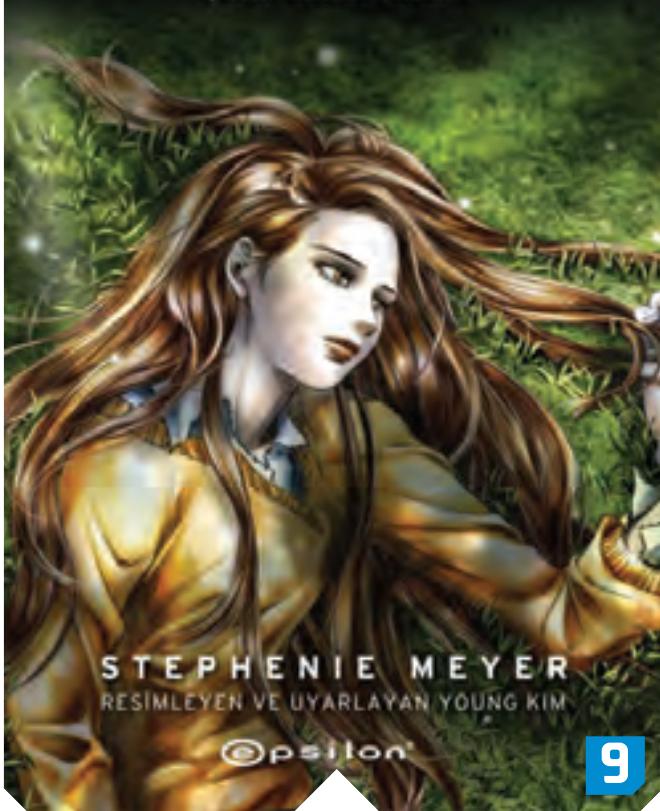
2 - 3 Nisan 2010 Babylon

Sneaker Pimps grubunun kurucusu Chris Corner, 2003 yılından bu yana sürdürdüğü IAMX projesi ile Kingdom of Welcome Addiction albümü turnesi adı altında iki gün üst üste Babylon'da sahne alacak.



# alacakaranlık

CİZGİ ROMAN CİLT I



STEPHENIE MEYER  
RESİMLEYEN VE UYARLAYAN YOUNG KİM

©psilon

**9**

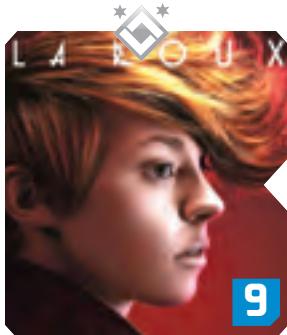
## Alacakaranlık

Stephenie Meyer

**B**ütün dünyayı vampirlerin yaşamına konuk eden Stephenie Meyer'in Alacakaranlık serisi, çizgi roman serisi olarak tekrardan raflarımıza konuk oluyor. Young Kim'in en küçük ayırtlarına kadar resimlediği çizgi roman serisinde, yazar Stephenie Meyer de tekrardan eserinin üzerinden geçerek yankı uyandıracak bir koleksiyona imza attıklarını düşünüyor. Seri yazarken aklında tasarladığı bütün mekanlarını ve karakterlerin, Young Kim'in sayesinde neredeyse birebir kağıda döküldüğünü ve çikan sonuçtan çok memnun olduğunu da vurguluyor. Alacakaranlık serisini sevdiyiseniz, çizgi roman sunumunu de mutlaka artırımlarını öneriyorum, görseller çok başarılı. Eser, 16 Mart tarihinde bütün dünyaya aynı anda ülkemizde de satışa sunuldu. ■ Ayça Zaman

## Aynı ayın diğer etkinlikleri

- 3 - 18 Nisan: 29. Uluslararası İstanbul Film Festivali
- 10 Nisan: David Guetta - İstanbul Maçka Küçük Çiftlik Park
- 10 Nisan: Husky Rescue - İstanbul Otto Santral
- 18 Nisan: WWE Smackdown - Abdi İpekçi Spor Salonu
- 23 Nisan: Infected Mushroom - Bronx Pi Sahnesi
- 27 Nisan: Sepultura - İstanbul Maçka Küçük Çiftlik Park
- 28 - 29 - 30 Nisan: Profestival Rock (Sepultura, Katatonia, Kreator ve dahası) - Ankara Hacettepe Üniversitesi, Beytepe



## La Roux

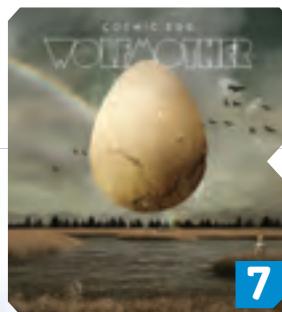
La Roux

**2**009'un birçok eleştirmenine göre de; -türüne göre değerlendirdiğimde- bana göre de önemli bir çıkış La Roux'un kendi isimli albümü. İngiltere'de sıkılıkla görülen ama başarılı olanların az olduğu elektro-pop, synth-pop müzik türünün başarılı bir örneği oldu La Roux albümü ile.

Albümun tamamında çok ciddi şekilde 80'lerin synth etkileri mevcut; Depeche Mode'un başlangıç albümlerindeki o basit ama güzel

melodik yapıyı sevenler, La Roux'u kesin beğenirler. Ben, In for the Kill ve Quicksand'ı ciddi ciddi döndürüyorum sık sık. ■ Turgut Taneli

9



## Wolfmother

Cosmic Egg

**L**ost'u izledikten hemen sonra **D**inlemeye başlamış olmadan ötürü "zamanda yolculuk" muhabbetinin etkisinde kaldım mı acaba... Klasik rock sound'u sunuyor bu albüm. Hatta şöyle açıym: 70'lerin sağlam klasik hard rock sound'unu al, güncelle, biraz teknoloji kat, bilgisayar programı ile вокалdeki çatlamaları da sil at... İşte Cosmic Egg'in

özeti bu. Hair Band tipi 80'ler вокалları de var; unutmadan söyleyeyim.

■ Turgut Taneli

7



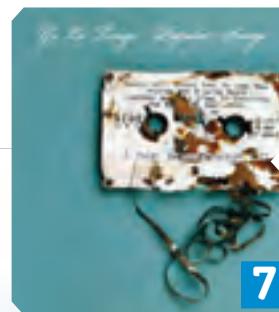
## Vampire Weekend

Contra

**B**u grupta birkaç "kontra" durum cidden var. Grubun adına bakıyorsunuz, Vampire... Diyorsunuz ki "Hardcore müzik bizi bekler"; sonra biraz inceleyip araştırınca görüyorsunuz ki kaynaklar "indie rock" diyor. Sonra koyuyorsunuz albümü ve bir bakıyorsunuz Simon ve Garfunkel'in 2010 a işlenmiş hali kulaklarınızda. Tabii ki buna eklemeler var ama temelde "world beat" dedikleri durum hakim.

İlk albümden çok farklı bir yerde değil Contra, yukarıdaki esprili söylemi bir kenara koyalım, albüm kesinlikle dinlenmeyi hak eden başarıda. ■ Turgut Taneli

8



## Yo La Tengo

Popular Songs

**A**rkadaşlar, albümün ismine bakıp da **i**nçide bir sürü standart pop-rock çizgide şarkı olduğunu düşünmeyin. Grubun tam 12. albümü olan Popular Songs, diğer birçok stüdyo albümlerinde olduğu gibi alternatif yolda dünyaya gelmiş, oradan yola çıkıp sapsızdan devam etmiş bir yapım.

Grubun en önemli özelliklerinden biri olan birden çok ana vokal, bu albümde de önemli bir yere sahip ve bu bana göre dinlenebilirliği arturan bir özellik. ■ Turgut Taneli

7



5

Türkiye'deki adı Alis Harikalar Diyarında Yapım ABD Süre 108 dk Yönetmen Tim Burton Oyuncular Johnny Depp, Mia Wasikowska, Helena Bonham Carter,

## Alice in Wonderland

Bu, gerçek Alice değil...

**O**kudüğüm kitapların beyaz perde versiyonlarını izlememek için can atıyorum. Olmuyor işte, düşündüğüm gibi olmuyor. Bu kez söz konusu film, defalarca okuduğum Lewis Carroll'un Alice in Wonderland eseriymi ve yönetmen koltuğunda Tim Burton gibi bir isim oturuyordu. Evet, Tim beni tavlayabildi. Burun kemiğimi törpüleyen gözlügü taktiktan sonra gördüklerimi anlatmak için hangi kelimeleri seçsem...

Alice evlenmemek için direttiği sıralarda tavşanı kovaladı; delikten düştü; büydü, küçüldü; büydü, tekrar küçüldü; düştüğü dünyadaki canavarı öldürmek için kılıçlı şövalye oldu... Sonunda ne oldu? Canavarın kanyila kendi dünyasına döndü. Yok, bu kadar da değil, Çin'e gitmeye karar verdi; ticari amaçlar için.

Eğer ben o kitabı okumamış olsaydım, gerçek Alice'i bilmiyor olsaydım ve Lewis Carroll'un harikalar diyarında gezmemiş olsaydım; çok da iyimser cümleler dizebilirdim buraya. "Çocuk filmi" olarak gideni var şimdi, tavşanlar, kediler vs. "Tim Burton kendi harikalar diyarını yaratmış herhalde" demek istiyorum ama kıvrık dallı ağaçları ve kostümleri görmesem Tim Burton'un

elinden çıktıığı konusunda bile şüphe edebilirim. Ne senaryo Alice in Wonderland, ne de Tim Burton bildiğimiz Tim... 3D sahnelerden ise akımda kalan hiçbir sahne yok, inanın. Delikten aşağı düşme sahnesini meraklı bekledim mesela; gözükülerle beraber ben de yuvarlanacaktım sözde... Maalesef o kitabı okudum ve maalesef diyorum ki Tim Burton büyük hayal kırıklığına uğradı beni.

Neyse ki Sweeney Todd ve Corpse Bride gibi müzikal olmadığına sevindim. Bununla beraber Tim'in favori ikilisi Johnny Depp ve Helena Bonham Carter oyunculuklarıyla göz dolduruyor. Yine ikisinin olduğunu ilk öğrendiğim zamanlarda kabak tadi vereceklerini düşünmüştüm. Ya onlar da olmasaydı bu filme...

Ülke sınırlarına 3D versiyonunun orijinal seslendirme ile gösterime girmemesi hakkında tek kelime etmeyeceğim. Herkesin bu konuya ilgili neler dediğini duyar gibiyim zaten. Son sözüm çevirmenlere: Film afişlerinin Türkçe yayılmasını gerektiğine saygı duyuyorum ama Alice özel ismi neden "Alis" oldu; birisi bana açıklarsa çok memnun olacağım. ■ Ayça Zaman

ÜMIT ÖNCEL

# AJAN SİMİT

GİZLİ DOSYALAR



Fotoğraf: Adem Başaran

## OYNAMAYIN KARDEŞİM!

Arkadaşlar bakın, geçen ay sakıncalı oyunlardan bazlarının listesini vermiştim. Her ne kadar o listede yer almadiysa da, çağrılarım duyuldu ve kısa süre sonra dünyanın en sevilen ve en çok oyuncuya sahip oyunlarından biri olan Ogame de yasaklandı.

Kulağıma gelenlere göre aranızda hala oyun oynayanlar varmış. Bunu hiç duymamış olayım. Belki geçen ay sayfalar ters basıldı düz basıldı olayları yüzünden mesaj tam anlaşılmamış olabilir. Bu ay düz yazıyorum, gene oynarsanız önümüzdeki ay evinizi hack eder, bilgisayarınızın, konsolunuzun fişini çekerim. Sonra bozusmayalım. Bu ay size bir doz daha yasaklanan oyun listesi veriyorum.

### GUITAR HERO

Hepimiz bir dönem elimizde süpürge alıp gitar süsi vererek, sahnede en sevdigimiz şarkıları söylemek kendimizi hayal etmiş olabiliriz. Ama bu, bir de bu işin oyununu oynamayı gerektirmez. Herkes oturup dersini çalışmalı, öyle gitar elde kahramanlık Türküleri peşinden koşmamalı. Ama tabii ki bunu böyle söylemek yetmez. **En güzel Guitar Hero'yu yasaklamak.** Hatta bana kalırsa genel olarak ülke genelinde gitar çalmaya da bir kısıtlama getirilse ne güzel olur ama hadi şimdilik oyunu yasaklamakla yetinelim...

### BEJEWELED

Renkli kristaller bir araya geliyor, yok efendim üç tane aynı renkten denk getirince yok ediliyor filan; bunlar güzel seyler değil. Bir kere kristaldir, değerli taştır bunlar milli servet. Bu oyun çocuklarımıza, yer altı kaynaklarımıza har vurup harman savurmaya teşvik ediyor. **Bugün Bejeweled'de kırmızı kristaller yok eden, yarın bor madenlerini kapatır, petrol kuyularını tikar...** Tez vakitte yasaklanması gereken bir oyun.

### PRINCE OF PERSIA

Çok şiddetli şiddet öğeleri içeren bir oyun. Kılıçlı kalkalı oyunlara bir son vermek lazımbuna da Prince of Persia'dan başlamak lazım. Zaten yillardır oynayan oynadı. Doymuşsunuzdur artık. Daha da oynamasanız bir sey olmaz. Öyle krallık, prenslik devri de bitti zaten. Gençleri prens olmaya teşvik ediyor. Oyun yasaklınsın ama bu yetmez. Küçük çocukların böyle prenseli, prenselesi oyunlar oynaması da engellensin.

### SUDOKU

Şimdi efendim bu oyun komple zarar ziyani. Bir kere aynı kutu içinde neden iki tane "3" ola-mıyor? Biri bana bunu açıklayabilir mi? Hadi bunu anladım neden aynı hizaya "3" tane "7" yazamıyorum? Bence çok sakıncalı bir oyun. Çocukları matematiğe soğutur bunun zor veya çok zor olanları maazellah. Hızla yasaklınsın. Gazetelerde filan veriyorlar bir de bu. **Bence başlamışken gazeteler de yasaklınsın.** Daha temiz olur...

### BARBIE

Barbie çok sakıncalı. Bir kere oyuncak filan ama duydunuz mu bilmiyorum geçenlerde bu Barbie tam 51 yaşına basmış. Herkes akrani ile oynamalı diye düşünüyorum. Hiç 6 - 7 yaşındaki çocuk 51 yaşındaki biriyle oynayabilir mi? **Uygun değil.** Barbie yasaklınsın. Haaa, Mattel derse ki, yok tamam Barbie'den vazgeçtiğim. Marbie yaptık o daha 5 - 6 yaşında o zaman olabilir. Düşündüm de gene olmaz aslında. O da yaşlanacak, yine hesap karışacak. En temizi oyuncak bebek kavramı yasaklınsın.

### YASAL UYARI:

Geçen ay da söylediğim ama kimse duymadı. Bu iş oyun yasaklamakla olmaz. Yasaklı oyunlar olabilir ama asıl sorun bu oyunlar de-çil, zihniyet. Oyun yasaklamak yerine, oyuncuların zararlı olabilecek söylemelerin neler olduğunu daiz hem aileler, hem de çocukların bilinclendirilmeli. Birakın aileler çocukların neye karşı, nasıl koruyacaklarını bilsinler. Ama tabii ki kim uğraşacak. Bir milleti bilgilendirene, bilinclendirene kadar, oyuncuları yasaklamak daha kolay. Bas gözüne yasağı oyunların. Sinirlendim bak yine.

TOP SECRET





Cem Sancı cem@level.com.tr

Author

## E-kitap dönemine hazır mısınız?

**B**ilgisayar oyunu tutkunları genellikle farkında olmamıştır ama dijital teknolojideki pek çok yenilik, icat, buluş, gelişmenin arkasında onların oyun tutkuları vardır. Oyun sektörünün talepleri nedeniyle bilgisayar sektörü hep daha hızlı, daha güçlü bilgisayarlar üreteğelmiştir ve bu oyunculara grafik işlemciler üretmek için kurulan firmalar, bir yandan televizyon - sinema sektörü yüksek grafik ihtiyaçları için üç seviye ürünler üretirken asıl parayı kazandıkları sektör hep ev kullanıcıları olmuştur. Dolayısıyla, geçmiş 25 yılda sizler arasında evlerinizde keyfiniz için oyun oynarken aldığıınız her parça donanımla bugünün dev internet ve bilgisayar pazarını oluşturdunuz. Belki çoğunuz hatırlamayacaktır, evinden internete bağlanıp chat yapmak isteyen, oyunlardan tamamen alakasız insanların bile bilgisayar mağazalarına koştuğunu görüp bu tespitime katılmayacaktır ama emin olun 10 sene öncesine kadar kimse internetin farkında bile değildi ve bilgisayarlara sıkıcı iş makineleri olarak bakılıyordu. Eve bilgisayar almak, sıradan bir televizyon ailesi için, çok gereksiz, saçma bir masraftı. Sadece oyun oynamak isteyen ve aynı zamanda ödevlerini, hobilерini bilgisayar üzerinden yürüten, imkan bulduğunda internete girip o yeni dünyayı keşfetmek isteyen gençlerin desteği ile dijital dünya oluştu. Elbette işyerleri için bilgisayarlar satın alan firmalar da bilişim dünyasına maddi kaynak aktıtı ama bu firmaların "son model" gelmiş bilgisayarlara fazla ihtiyacı yoktu. Genellikle ucuz, eski veya orta model, işi görmeye yetecek makineleri tercih ettiler. Bugün

gördüğünüz pek çok etkileyici donanım, grafik kartları, ram'ler, kaliteli monitörler hep daha iyi oyun deneyimi yaşamak isteyen ve bunun için yüzlerce, binlerce dolar ödemeyle hevesli genç insanların desteği sayesinde oluştu.

Ve şimdi dünya yeni bir devrinin aresinde. Artık edebiyatta da dijital çağ başlıyor. Yayınevlerinin onca yıldır Türkiye'ye getirmek için özel çaba sarf ettiği Amazon Kindle gibi e-kitap cihazlarının Türkiye'ye getirilmesi için çabaların başladığını duydum. Yurt dışında zaten çok yaygın olan e-kitap alışkanlığının kısa süre içinde Türkiye'de de başladığını sahit olabilirsiniz. Ve hem yurt dışındaki deneyimler, hem de pazar araştırmaları gösteriyor ki bir kitabı dijital formatta okumak istediginde yaklaşık yarı fiyatına alabileceksiniz. Yani yirmi liraya satılan bir kitabı e-kitap şeklinde almak isterken 10TL gibi bir ücret ödeyeceksiniz. Üstelik, kalkıp kitapçılara gitme dönemi de sona erecek ve oturduğunuz yerden internete girip, kitapları, kapaklarını, içinden bölümleri okuyup inceleyip, indir tuşuna bastıktan birkaç dakika sonra kitapları bilgisayarınıza veya telefonlarınıza indirebileceksiniz.

Elbette kağıt kitabın karizmasını, okuma keyfini asls tutamayacaktır ama bir otobüste

cebinizden telefonunuza çıkartıp, romanıza kaldığınız yerden devam edebilmenin rahatlığını bir düşünün. Bu pratikliğin önüne de kimse geçemeyecektir.

Dolayısıyla, bu dijital edebiyat devrimi kapımıza dayanmışken, tüm Authorist'ler için bir ayrıcalık yaratmak istedim ve Author'ın ilk romanını, e-kitap olarak internetten bedava yayıyorum. Nisan başından itibaren, [www.authorizm.com](http://www.authorizm.com) sitesindeki ilgili e-kitap linkinden ve konuya alakalı güncelle yazısının içindedeki linklerden Türkiye'nin sadece internet için yarattılmış ve kağıda basılmayacak ilk e-romanını indirebilir veya sitesine gidip sayfalarını çevirerek okuyabilirsiniz.

Yalnız, yaşınzın 18 büyük olduğuna emin olun, zira Türkiye'nin ilk e-kitabı, bir yetişkin romanı oldu. Bu arada, ben birkaç ay ortalarda olmayacağı Begüm'cüğüm. Himalayalar'a tırmanıp arınmaya ve bu kezbanlardan, selenlerden ve senden biraz uzaklaşıp dinlenmeye gidiyorum. Umarım ben yokken romanımı okuyup biraz olgunlaşırın Begüm'cüğüm. ■

- Ay benim canım, anneciğim senin romanları okuduğumu duyarsa bacaklarımı cart diye ota...

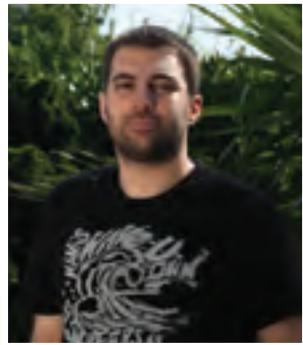
- Alın bunu.





Rocko'nun Modern Yaşamı

rocko@level.com.tr **Şefik Akkoç**



## Bad Company 2 vs Modern Warfare 2 #2

**G**eçen ay köşemi okuyanlar, Battlefield: Bad Company 2 ve Call of Duty: Modern Warfare 2 arasında yaptığım kıyaslamayı görmüşlerdir. Yazının sonlarına doğruysa MW2'yi yerdigim için tepki alabileceğimi söylemiştim ki bu gerçek oldu ve bazı fanatiklerin "seviyeli" mesajlarıyla karşılaştım. Aslında tam da bu konu üzerine bir şey yazmak istiyordum ki yine BC2 vs MW2 kıyaslaması yapmayı karar verdim ama bu kez oyunları değil, oyunların yapımcılardırı kıyaslayacağım.

Son altı ay içinde Modern Warfare 2'nin yapımcısı Infinity Ward ve dağıtımıcı Activision arasında yaşanan problemleri LEVEL Online'dan ya da diğer kaynaklardan takip etmişinizdir. Activision'in İkinci Dünya Savaşı temali bir oyun talep etmesi, IW'nın buna direnmesi ve kendi istediği oyunu yapması, sonrasında Activision'in IW'den iki kelle alması... Bu şekilde özetlenince Activision'in bir şeytan, IW'ninse bir melek olduğu sonucu rahatlıkla çıkarılabilir. Aslında olayın detayları da çok ilginç ama ben merceği IW'ye çevirip farklı bir konudan dem vuracağım.

### Hep destek, tam destek!

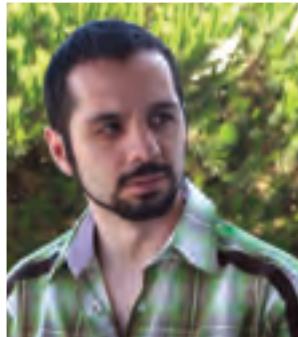
Fanatiklerin inkar ettiği ya da görmezden geldiği bir gerçek var ki MW2 her ne kadar sağlam ve eğlenceli bir multiplayer moduna sahip olsa da hile konusunda da bir o kadar başarılı. Özellikle aimbot ve wallhack kullananların cirit attığı MW2 sunucuları, birçok oyuncuya olduğu gibi bizi de sinir krizlerine sokuyor. LEVEL Community kapsamında düzenlediğimiz Steam etkinliğinde dahil hilecileri görmek, etkinlik dışındaki hemen hemen her maça da en az bir wallhack oyuncusuna denk gelmek can sıkıcı. Ne yazık ki IW kanadından da bu konuya ilgili çözümler gelmiyor ve hilenin önü açılmış oluyor. Şikayet mekanizmasının çalışmadığı, çalışma bile çok ağır olduğu bir ortamda boş kürek sallamaksa zaman kaybindan başka bir şey değil. Peki ya EA DICE?

Bugüne kadar Pinball Dreams, Pinball Fantasies ve Mirror's Edge gibi yapımların yanı sıra tüm Battlefield serisinin altında imzası olan EA DICE, özellikle BC2 konusunda ciddi bir sınav veriyor ve bu sınavı da

başarıyla sürdürmeye devam ediyor. Malum, her multiplayer oyunun dertleri, sıkıntıları vardır ve BC2 de bu furyaya kapılanlardan. Bu noktada önemli olansa yapımcıların maksimum derece rahat olması ve oyuncularla iletişimden kaçmaması. Beta sürecinden itibaren Electronic Arts forumlarını tıka basa dolduran oyuncular, şikayetlerini bağıra çağırma dile getiriyorlar ve yapımcılar da bu şikayetlerin her birini dikkate alıyorlar. Son olarak oyundaki bilinen hataları resmi forumlarında listeleyen yapımcılar, her bir maddeye de tek tek cevap verdiler. Tüm problemler çözülür ya da çözülmeyeceğini yapıcıların bu tavrı insanda güven hissi uyandırıyor. Bugün bir problem varsa ertesi gün bu problemin çözüleceğini, en azından çözülmesi için bir şeyler yapılacağını biliyoruz. Üstelik sadece hatalar değil, oyunun sağlıklı ilerlemesine yönelik düzenlemeler üzerinde de çalışılıyor ve oyuna her türlü destek veriliyor. Böyle bir noktada MW2'nin hilecilerinden korunmak ve BC2'nin güven veren atmosferine sığınmak kaçınılmaz değil mi? ■

[twitter.com/fisek](http://twitter.com/fisek)





**Tuna Şentuna** tsentuna@level.com.tr

## Bir Oyun Editörünün Anıları

# Fark

**F**uaryidi, iPad’iydi derken asıl konudan uzaklaştık; burada size farklı şeyler anlatabileceğim ve yanlışmıyorsam sıra “oyun - oyuncu” ilişkilerine gelmemiştir.

Dergi halkı olarak her türlü oyunu oynamakla, oynamakla da kalmayıp bu oyunlarda başarılı olmakla yükümlüyiz. Yani Elif’İN, “Eeh, sürekli ölüyorum, bırakır durumda ben bu oyunu!” deme şansı yok ve zaten kendisi alakasız bir ton oyunda, saçılıp sapan bir performans göstererek hepimizin ağzının painini verebilmekte. Tabii ki bu, favori türlerimiz olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Genellikle de benim Hack’İN Slash tarzı oyunlara olan tutkumu anlamsız bulunuyor ne hikmetsel Seviyorum, n’apayım!?

Fakat asıl olay şu ki oyunlarla yaşayan bir insan, mesleğini ve tutkusunu öylesine bir benimsiyor ki “oyun” lafi geçtiğinde bir avukat, bir satış sorumlusu, bir yapımcı kılığına bürünebiliyor.

Siz de yaşamışınızdır, evinize arkadaşınız gelir, misafirin çocuğu gelir (Misafir çocukların hepsi Lost’taki adaya koyasım var.), arkadaşınızın pek sevmediğiniz arkadaşı gelir ve “Olm senin bilgisayarın, konsolun yok

muydu; açsana bir oyun!” cümlesi kendini salonun ortasına bırakır.

Bu gerçekten zor bir durumdur, bilirim. Soruya soran daima büyük ihtimalle oyunlarla çok alakası olmayan biridir ama siz, bir oyun gurusu olarak bu ihtiyaca en iyi şekilde cevap vermek durumundasınız.

Hemen düşünmeye başlarsınız, “Hangi oyunu seçmeli, onları hangi oyun en çok mutlu eder?”. İçinde bulunduğuımız şu dönemde PC, PS3 ve Xbox 360 oyunlarının büyük bir coğuluğu ya tek kişilik, ya da online ortamlara yoğunlaşlığı için evde suratınıza aç bir biçimde bakan oyun isteklerini neyle mutlu edeceğini bilemezsiniz. Hangi oyunu seçmelisiniz ki iki kişi sizi unutarak oyuna yoğunlaşın... Modern Warfare 2 ikonuna çift tıklayıp yoğun bir senaryonun içine mi bırakacaksınız onları, yoksa Dante’s Inferno’yu ekranı yansıtıp cehennem azabının ne olduğunu mu göstereceksiniz?

“Hocam PES açıymı mı? İki maç atarız!” önerisi büyük ihtimalle çoğu sorunu çözecektir fakat yanınızda futboldan anlamayan biri veya bir kız

varsı... Bu durumda yapılması gereken, “Gelin ya; evde 16 saniye sonra temizlik başlayacak, biz dışarı çıkalım.” cümlesini sarf etmek olacaktır...

Belki de bu yüzden Natal, Arc gibi sistemler üzerinde yoğunlaşıyor Microsoft ve Sony; kısayoldan eğlence sunmak üzerine yatırım yapıyor. Benim için bir Final Fantasy dünyasının en iyi oyunu olabilir ama suratına “oyun!” diye bakan o arkadaş için her şey fazlaıyla karmaşık gelebilir.

Yillardır oyunlarla ilişkide olmanın (Bak şimdil!) getirdiği “profesyonellik”le, bu gibi durumlarla nasıl savaşılması gerektiğini öğrenmiş bulunuyorum. Arkadaşlarıma eve davet etmiyorum mesela. Eve gelen varsa konsolların üstüne bir-iki dantel atıyorum. “Hocam oyu...” diye cümleye başlayacak olanın ağızına bir tane yeni firmanızın çiğmiş waffle tikiyorum (Çikolata - muz - hindistan cevizi. Dileyene findik parçaları ve çilek sosu.) ve savaştan galip çıkabiliyorum. Zaten çoğu arkadaşım oyunlarla zerre ilgilenmiyor; yaşılandım mı ne oldu? Fakat eskiden de ilgilenmeyordular... Ben bunları bir düşünüyorum, siz de gelecek aya kadar kendi stratejinizi belirleyin. Arrivederci. ■





I'm a Cyborg but that's OK

elif@level.com.tr Elif Akça



## Sorusu olan?

**S**oru sormak... Daha sadece birkaç aylıkken kafamızda beliren "Bu nedir?" sorusuyla başlıyoruz maratona. Sözcükler ağzımızdan dökülmeye başladığında yetkili mercilere de iletiyoruz bu ilk ve meraktan çok uzak sorumuzu. Ben etrafımda çok çocuk gördüm ki bir dakika içinde 60'tan fazla "Bu nedir?" sorusunu sıralayabilecek bulunan. Maalesef böyle bir durumda yetkili merci olan ebeveynler çoktan "Bu nedir?" evresini geçtikleri için çok fazla sabır gösteremiyor, iş "Sus artık!" kalıp cümlesiyle düşük seviyede fiziksel şiddet noktasına varıyor. Ne oluyor o zaman? Çocuk soru sormadığı bir sonraki evre olan "Peki neden?" noktasına taşıyamıyor. Hatta "Bu nedir?" sorusundan bile vazgeçiyor zamanla. Şapık yemektense bir - iki yıl motosikletin ya da memenin ne olduğunu bilmesin canım. Birkaç yıl sonra nasıl olsa TV'den, anaokulundaki Merve'den, Mert'ten ögrenir ne de olsa.

"Çocuklara soru sormaya teşvik edin, onların sorularını yanıtlayın yoksa ileride mal olurlar" gibi bir mesaj vermemi amaçlamıyorum. Açıkçası birkaç yıl boyunca kısa paça pantolon giyen ve sırıbu yüzden hemen hemen herkes tarafından melek gibi görülen; "Ay ne şeker" ses tonuyla sevilen "çocuk" ismindeki küçük insanlar hiç ama hiç umurunda değil. İlgilendiğim nokta soru sorma fiillinin evreleri ve çeşitleri. Zira bir insanın herhangi bir konuya ilgili soru sorma kapasitesi; onun tükettiği oksijeni ne kadar hak edip etmediğini gösteriyor benim için. "Çok düşenin mutlu olamaz", "En mutlu insan salak insandır", "Ben çok düşünürüm o yüzden depresyondayım" gibi mahalle arası cümlelerle sonuçlandırmayacağımı bu işi; merak etmeyein. Çok düşünüyorsun da ne düşünüyorsun? Her çok düşünen akıllı, her az düşünen salak ve her salak da mutlu olabilseydi; çok düşünen "Bundan böyle az düşüneyim" kararını alıp mutluluğa giden yolu yakalayabilirdi. Bunun aza, çoğu önemli değil kısacası. Yoğunluğu, derinliği, işlevselligi önemli. ("5N1K; işte hayatın anlamı bu" gibi bir şey de söz konusu değil; magazin sektöründe çalışıyoğsanız bilemem ama 5N1K'yi tek hamlede, tek bir konunun üzerine uygulamak siz "sorgulayıcı" değil ancak "meraklı" yapar.) İşte yoğunluk, derinlik ve işlevsellik için de yine soru sorma fiillinin detaylarına geri dönmemiz gerekiyor.

Bir örnek gelelim; elimizde bir yargı olsun ve onu sorularla açmayı deneyelim: Sokak röportajlarında sıkça rastlamışsınızdır. "Türkiye'nin hali çok kötü. Sizce neden?" Şimdi ilk sorulacak soru "Neden?" mi olmalı. Bir kere "kötü" derken? Nesi kötü tam olarak? Havası mı? Toprağı mı? "Türkiye'nin hali çok kötü. Sizce neden?" "Eğitim kötü

çünkü." Bu da mizahçılara malzeme olan klasik Türk insanı cevabıdır. E öyle soruya, böyle cevap iste... Bu cevaba karşılık oradaki sokak röportajını yapan muhabir "Peki sizce eğitim nasıl olmalı?" diye bir sorsa herkes kekeme olur. Niye? Çünkü hiç sormamış ki kendine bu soruyu daha önce. Orada bitmiş olayı. "Türkiye kötü çunku eğitim kötü." "Nasıl kötü?" "Kötü işte aaa"

Şimdi baştan başlayalım; "Türkiye'nin hali çok kötü" diye başlanmaz olaya. "Türkiye'nin ekonomik durumu endişe vericidir, halkın refah ve eğitim seviyesi de çok düşük" Böyle başlanabilir; ilk sorulması gereken soru da "Neden?" değildir şu sorudur: "Peki tüm bu ekonomik sorunlara rağmen -Anadolu'nun bazı bölgelerinin dışında- Türkiye'de yaşayan milyonlarca insan nasıl ve neden en son model cep telefonlarına ve araba modellerine, yüksek kredi kartı borçlarına ve bu türdeki tüketim ürünlerine sahiptir?" Cevap: Çünkü Türk insanların yüzüyillardır en büyük zaafi sahte gösteriş merakıdır; yüzeyselliktir. Türk insanı için aslında eğitim önemli değildir ama gidilen okulun ismi önemlidir. Kitap okumak önemli değildir; en pahalısından kitaplık önemlidir. Trafik sorunu önemli değildir; arabayı park edecek yerin olmaması önemlidir. Yazılan bir yazının ne anlatmak istediği önemli değildir; yazının içinde -dışarı çıkartıldığında çok başka anlamla sahip olan- tek bir cümle önemlidir. Bu örnekler artırılabilir tabii ki. Biz sorularımıza devam

edelim. "Türkiye'nin tek ve en büyük sorunu, halkındaki bu yüzeysellik midir?" Cevap: Tabii ki hayır. Bu yüzeysel anlayışı körükleyen medya da büyük bir etkendir. "Medya her yerde bu naneyi yemiyor mu peki?" Cevap: Tabii ki yiye ama çoğu ülkenin halkın medyanın bu tutumuna karşı firewall'u var. "Bu firewall nasıl ediniliyor peki?" Hah işte! Belki burada "Eğitim ve öğretim" cevabı olabilir. Ancak "Sen bu kadar laf ettin; baştan veriyor işte cevabı Türk insanı keh keh" derseniz o zaman bu yazıyı bitirmeyin mümkünse. Şimdi eğitim ve öğretimi açalım; eğitim ve öğretim nasıl firewall kazandırılır? Okul hayatının en başından itibaren eğer insanlara birey olmanın önemi, tüketmenin değil üretmenin önemli olduğu, sorgulamadan hiçbir şeyin kabullenilmemesi gerektiği, bir şeyi direkt kopyalamadan ne kadar aşağılık bir davranış olduğunu, "okuduğumuzu anladık mı cevap verelim" sorularının ötesinde de soruların var olduğu, bu dünyada -bilimsel çalışmalar, buluşalar da dahil- hiçbir şeyin net ve kesin olmadığı anlatılabilirse firewall örmüş olur.

"Türkiye'nin hali çok kötü" cümleinden en kısa haliyle hangi soruların, hangi zamanlamlarla sorulabileceğini, bu şekilde nasıl yararlı sonuçlara varılabileceğini anlatmaya çalıştım. "Yararlı" diyorum dikkat edersem; "doğru" lara ulaştığımı iddia etmiyorum zira bunlar benim doğrularım... ■





# SUPER STREET FIGHTER IV

"I say Turkish wrestling rulez!"

**LEVEL 160**

1 MAYIS'TA PIYASADA



# Dünyanın en iyi mesleklerine sahip olun Yazılım ve Veritabanı Uzmanı olmanın tam zamanı!

CNNMoney.com'un yaptığı "Dünyanın En İyi Meslekleri" araştırmasında bilgisayar teknolojileri alanındaki meslekler listenin en üst sıralarında yer aldı. Siz de Yazılım ve Veritabanı Teknolojileri alanındaki eğitimlerde Microsoft, Oracle ve Sun (Java) gibi üç dünya liderinin teknolojilerini içeren tek eğitim programına sahip olan Bilge Adam'a gelin, dünyanın en iyi mesleklerinden birine sahip olun.



## EĞİTİM PROGRAMI | 300 Saat

- ↳ Programlamanın Temelleri (50 Saat)
- ↳ Veritabanı Yönetimi ve Programlama (40 Saat)
- ↳ Web Programlama (90 Saat)
- ↳ İleri .NET Uygulamaları (60 Saat)
- ↳ Oracle ve Java Teknolojileri (40 Saat)
- ↳ Proje Analizi, Tasarımı ve Yönetimi (20 Saat)

## DİĞER EĞİTİMLERİMİZ

- ↳ Bilgisayar Teknolojileri Uzmanlığı
- ↳ Yazılım ve Veritabanı Uzmanlığı
- ↳ Sistem ve Ağ Uzmanlığı
- ↳ Web ve Grafik Tasarmcılığı
- ↳ AutoCAD ve 3D Uzmanlığı
- ↳ Bilgisayarlı Muhasebe ve SAP Finans Uzmanlığı
- ↳ Bilgi Yönetimi ve Raporlama Uzmanlığı
- ↳ Microsoft Office
- ↳ İngilizce

444 33 30

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

**BilgeAdam**  
BİLGİSAYAR TEKNOLOJİLERİ AKADEMİSİ

### İSTANBUL

Bakırköy Ebuzziya | Bakırköy Town Center | Beşiktaş | Fatih | Fulya | Kadıköy | Kozyatağı | Taksim

### ANKARA

Bilkent Plaza | Kızılay

### İZMİR

Çankaya

## YÜKSEK PERFORMANSIN ÖTESİNE GEÇMEK İSTEYENLERE...

LED LCD monitörde yeni seçiminiz, LG E50 Serisi'ne merhaba deyin. Bu defa size geliştirilmiş özelliklerle geldi. Oto parlaklık, sinema modu ve standart ekran oranının yanı sıra, çift ağ özelliği ekranı ikiye böüp kullanabilmenizi sağlıyor. Çift taraflı ayırlabilir ayaklıları, onu istediğiniz hızda kullanabilirsiniz. Gördüğünüz gibi, o bir monitörden daha fazla. Belki de daima yardımınıza koşan bir dost.



LG Monitör E50 Serisi  
[tr.lge.com](http://tr.lge.com)



DISCOVER THE UNDISCOVERED



Meraklı ve isteklisiniz.  
Sizden hiçbir şey kaçmaz.  
Birden fazla işi aynı anda yapmak hayat felsefeleriz.  
Rapor yazarken aynı anda internetten sevgilinize hediye almak sizin için çok doğal bir davranış.  
Amacınız, hem özel hayatınızda hem de iş hayatınızda en iyi olmak!

İşte bu yüzden bu LED sizin!

