

#203 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Aralık 2013 - 7.50 TL (KDV Dahil) - ISSN 1301-2134

LEVEL



PlayStation 4

Xbox One





HERKESE KABLOSUZ AĞ GÜÇLENDİRME ŞABLONU



Kesin katlayın
kapsama alanını
%150 artırın



3
TAM
SÜRÜM
yazılım



VIDEO EĞİTİM

CHIP Aralık sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com





Yeni Yıl, Yeni Nesil

İlk bilgisayarım ile tanıştığım günü dün gibi hatırlıyorum. Babamın kolunun altında Spectrum kutusuyla çıkagelişini... Panikle karışık bir mutluluk hali... O an, hayatımdaki kırılma noktalarından biriydi. Daha sonra buna benzer birçok an yaşadım; yeni "oyun makineleri"yle, "yeni dünyalar"la tanıştım. Heyecanımı hiç kaybetmedim ama Spectrum'un ve o günün yeri başka...

Benden daha genç olanlar bu heyecanı -ve paniği- farklı farklı isimlerle yaşadılar. Kiminin ilk makinesi bir Celeron'du; kimininse bir PlayStation ya da Xbox... Kiminin tanık olduğu ilk devrim Voodoo'ydu, kimininse Geforce... Herkesin kırılma noktası ya da "heyecan checkpoint'i" farklıydı ama kalp atışlarının desibeli hep yüksekti.

Bugün hem biz, eski nesil; hem de yeni nesil, "yeni nesil"le tanışıyor: PlayStation 4 ve Xbox One... İkisinin de üstünden sekiz yıl geçmiş neredeyse. Sekiz koca yıl... Her geçen gün değişen oyun dünyası için ne kadar da büyük bir rakam... Peki konsollar sekiz yılın, yani 2014'ün hakkını verebildi mi? Açıkçası bu soruya bir yanıt verebilmek güç. Kapak konusunda da bir yanıt veremedik ancak her iki konsolu da enine - boyuna inceledik.

Ve PlayStation 4'ü, 13 Aralık gibi erken bir tarihte ve 1400 TL gibi -Türkiye şartlarında- makul bir fiyata Türkiye'ye sokan / sokacak olan Sony'ye teşekkürler. Aynı performansı Microsoft'tan da bekliyoruz.

#LvL204'te görüşmek üzere... Herkese iyi yıllar!

Fırat Akyıldız

Yayın Yönetmeni

✉ fiyat@level.com.tr [✈ whiskeyinthejar](https://twitter.com/whiskeyinthejar)

Not: Türkiye'de, Türkçe MMO'lar üreten Consala'ya yeniden "Hoş geldin" diyoruz. Detaylar 20. sayfada...



PS4'ün çıkış tarihi 14 Aralık, fiyatı da 1.399 TL olarak açıklandı. Xbox One için tarih ve fiyat tahminlerini alalım...



Fırat

@whiskeyinthejar

Bu, Microsoft'un Türkiye'deki yapılanmasıyla ilgili bir şey. Yeni yılın ilk aylarından önce Xbox One'ı raflarda görmemiz mümkün gözüküyor. Fiyatı biraz daha düşük olabilir.



Şefik

@GamerRocko

Sony'nin gösterdiği performansı ayakta alkışlamak lazım; Avrupa çıkışından sadece iki hafta sonra konsolu Türkiye'ye getiriyor. Xbox One içinse Xbox 360'ın Microsoft tarafından Türkiye'ye getiriliş tarihini referans alırsak, tahmin yapmak için bile 2015'i bekleyebilirim sanırım.



Tuna

Önemli olan ne zaman geleceği değil, "nelerle" geleceği... Oyun dışı özelliklerin kaç tanesini kullanabileceğiz, çok merak ediyorum. Bu defa sırf PS4 alıp bu nesli tek konsolla tamamlayabilirim, haberiniz olsun!



Emre

2014 yılında, yaz aylarından önce çıkmasını beklemiyordum. Avrupada 500 Euro olduğunu da göz önünde bulundurursak fiyatının 1700 lira civarında olacağını tahmin ediyordum.



Ertuğrul

@ErtugrulSungu

Bence çok uygun fiyata çıktı. 1.600 ila 2.000 TL arası bekliyordum. Xbox One için ne söylesek yalan olur, Xbox 360'ın resmi çıkış tarihine bakınca... Yine de yıl bitmeden ülkemizde olur diye düşünüyorum ama Türkiye pazarına gelişi öncelikle kopya oyunların engellenmesiyle olacaktır. Aksi halde sanmıyorum ki Microsoft, Xbox One'ı burada satmak için delirsin. Fiyat net 1600 TL bence.



Ertekin

En az 2.000 TL olur derken bu fiyatla çıktı PS4 ama Microsoft'tan böyle bir kıyak beklemiyordum açıkçası. Xbox One'ın çıkış tarihi de fazla sarkmaz, PS4'ün birkaç ay sonrasına denk gelir maksimum.

LEVEL

#203 - Aralık 2013

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Ercan Uğurlu ercan@level.com.tr

Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Murat Karslıoğlu mkars@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Projeler Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Ferit Özkaşıkçı

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoglu

REKLAM

Grup Başkanı: Viki Habif

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürü:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırmıoğlu

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

Kurumsal İletişim Direktörü

Neslihan Sadıkoğlu

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

Yönetim Yeri: Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-24, 34387, Şişli, İstanbul

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

Baskı: Bilnet Matbaacılık

Biltur Basım Yayın ve Hizmet A.Ş.

Dudullu Org. San. Bölgesi 1. Cad No:16 Esenkent Ümraniye-İSTANBUL

Tel: 444 44 03

Faks: 0 216 365 99 08

www.bilnet.net.tr

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

PCNET'İN ARALIK SAYISI BAYİLERDE!

NASIL YAPILIR? 30 SAYFA ADIM ADIM PROJE

Klasik filmleri bedava indirin • Fotoğraflarınızı GIMP ile rötuşlayın • Programları otomatik güncelleyin

PCnet

Teknolojiyi seviyoruz Aralık 2013 Sayı 195 Fiyat 7,90 TL



BİR PC'NİN HAZİN SONU

Yüklediğimiz bedava yazılımlar, araç çubukları ve reklam eklentileriyle bir bilgisayar yok ettik, deneyimlerimizi anlattık.

GÖREV LİSTESİ

Bu ay internette yapmanız gereken ilginç şeyler

DEV GÜVENLİK REHBERİ

DVD
HEDİYELİ

19
GMAIL SIRRINI
ÖĞRENİN
SAYFA 68

Saldırlara karşı koyabilirsiniz

- Karanlık ekonominin sırları
- Güvenliği sağlamanın yolları
- Örnek uygulamalar ve öneriler

20 LÜZUMSUZ TEKNOLOJİYİ SEÇTİK

NASIL YAPILIR? 5.48

Bilinmeyen dosyalar

Hangi uzantı ne işe yarar, bu dosyayı hangi program açar?

NASIL YAPILIR? 5.64

Disk bölümlenme

Sürücünüzü bölümlere ayırarak verilerinizi daha iyi yönetin

ANALİZ 5.06

Biyometri

Teknoloji şimdi de haplarla içimize giriyor



EN YENİ ÜRÜNLER, WEB SİTELERİ, YAZILIMLAR VE MOBİL UYGULAMALAR **HER AY PCNET'TE**

BU AY NE OYNADIK?



Emre Öztınaz

Bu ay başlayan Battlefield 4 maratonumda askerimi 100. seviyeye getirene kadar başka oyunlara çok da zaman ayırabileceğim gibi görünmüyor.

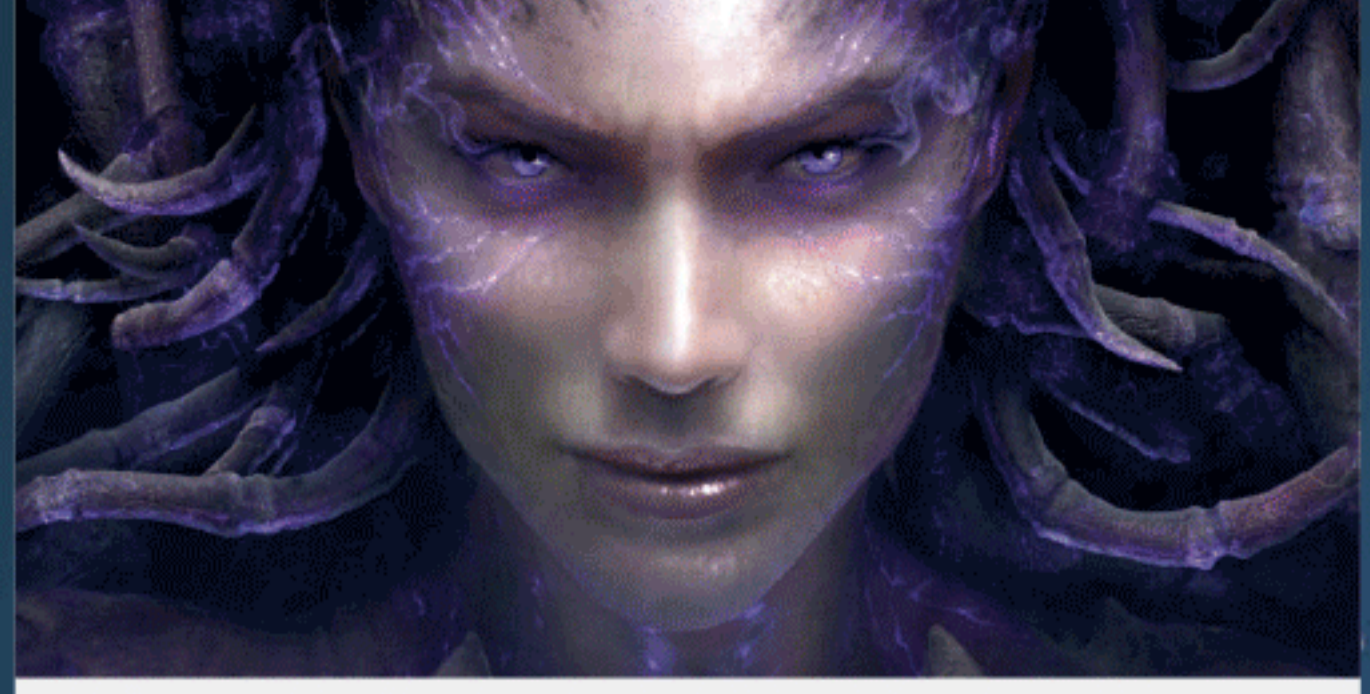
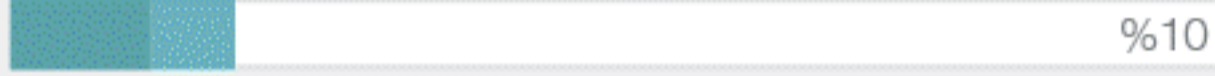
Battlefield 4



Hearthstone: Heroes of Warcraft



World of Warcraft



Ertuğrul Süngü

Bu ay Blizzard'ın kölesi olmaya razı oldum. Özellikle yıllarını Magic the Gathering'e vermiş birisi olarak Hearthstone'a kitlendim, bolca kazandım ve sıra para vermeye geldi!

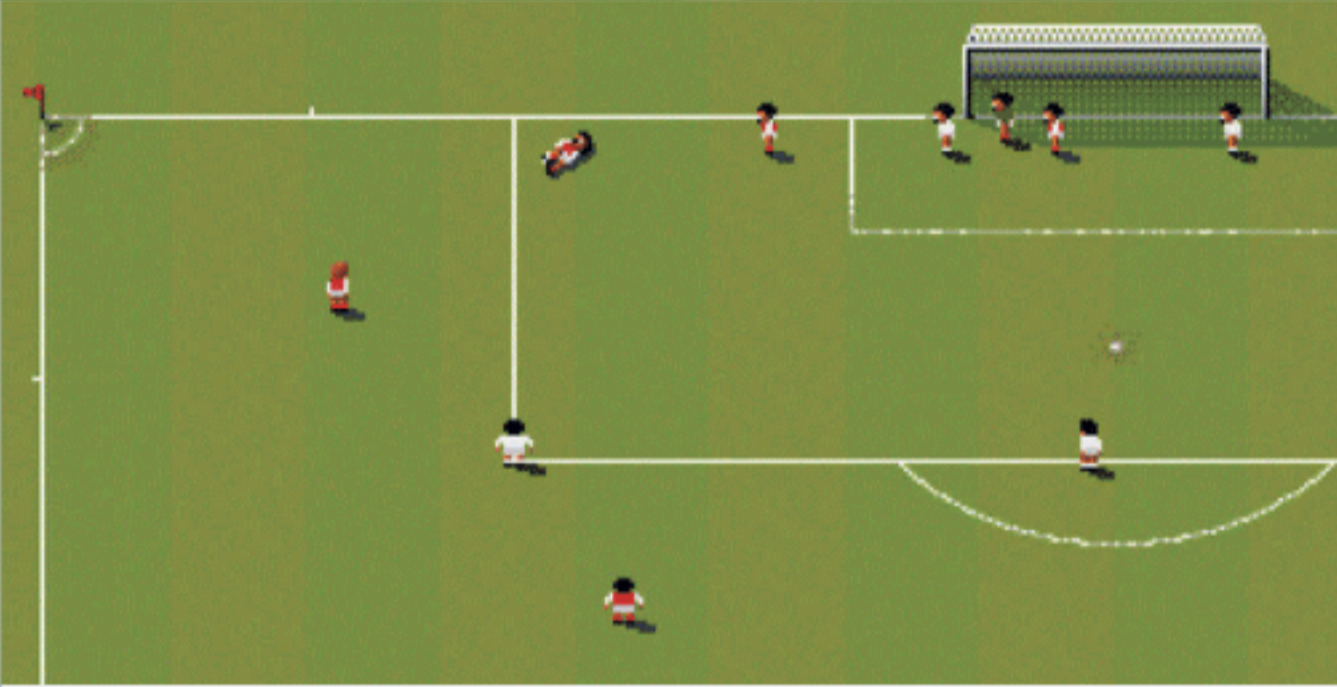
Diablo III



Hearthstone: Heroes of Warcraft



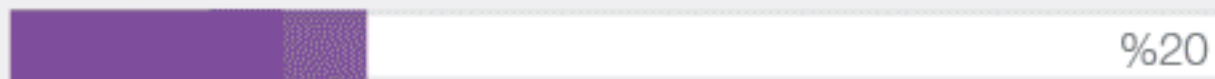
StarCraft II: Heart of the Swarm



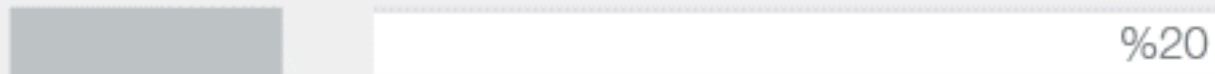
Şefik Akkoç

Beyond: Two Souls'u bitirdikten ve Grand Theft Auto V oynamak için motivasyon kaybı yaşadığıktan sonra kendimi Sensible World of Soccer'a verdim bu ay.

Battlefield 4



FIFA 14



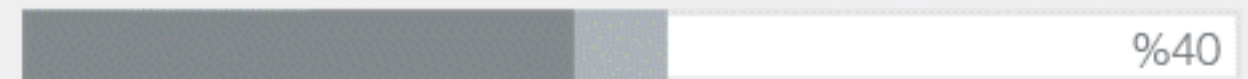
Sensible World of Soccer



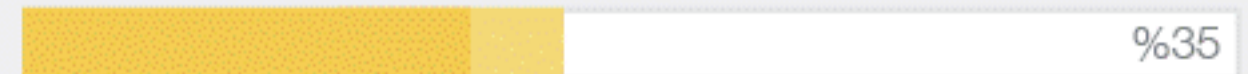
Tuna Şentuna

FPS'lerin önderliğinde geçen ayın sürprizi Hearthstone oldu benim için. Uzunca bir süre Magic the Gathering oynayıyordum, Hearthstone üstüne çok iyi geldi.

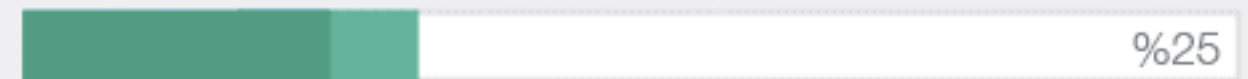
Battlefield 4



Call of Duty: Ghosts



Hearthstone: Heroes of Warcraft



8 GB DVD | VIDEO MAGAZİN: MAKALELER İLE İLGİLİ İLGİNÇ VİDEOLAR CHIP DVD'DE

CHIP

ANALIK 2013 • TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ • AYLIK YAYIN
ISSN: 1300-9419 • 112415 • YIL: 18 • 7.90 TL

BITCOIN

5 AYDA %1000 KAZANDIRAN
SANAL PARA HAKKINDA HER ŞEY



MEGA-DVD

Toplamda 150 TL'lik yazılım hediye

Ashampoo Snap 6
Kaspersky Rescue Disk 10
Abelssoft Backup 2013
1-abc.net File Renamer
Oxo Training Unity 3D ile oyun geliştirme



MOBİL İŞLETİM SİSTEMLERİ TESTTE

iOS 7, Android 4.3 ve Windows Phone 8 rekabetinde kim önde?

UYGULAMA REHBERİ
Beyninizi çalıştıran en iyi akıllı telefon uygulamaları

WINDOWS'A RESET
Sistemi ilk günkü hale döndürün

30 muhteşem yöntem ile

İNTERNETTEKİ HER ŞEYİ İNDİRİN

MÜZİK / VIDEO / FOTOĞRAF / YAZILIM / OYUN / WEB SİTELERİ / E-POSTA

FOTOĞRAF SATIŞI
PARA KAZANABİLİRSİNİZ
Hobinizi kazanca dönüştürmek

2 TEST DEV SSD'
500 GB üstü SSD'leri test edin

ATÖLYE >> Kırılan cep telefonu ekranını değiştirin • Ke



HERKESE KABLOSUZ AĞ GÜÇLENDİRME ŞABLONU

Kesin katlayın kapsama alanını %150 artırın



3 TAM SÜRÜM yazılım



VIDEO EĞİTİM

CHIP Aralık sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com





38



28



64



70

- 3 Editörden
- 4 LEVEL Tayfası
- 6 Ne Oynadık?
- 10 Posta
- 14 Takvim
- 16 Split Screen

18 Big Boss

- 20 Haber

DOSYA KONUSU

- 28 BlizzCon 2013
- 43 PlayStation 4 & Xbox One

İLK BAKIŞ

- 36 Star Citizen
- 38 Diablo III: Reaper of Souls
- 40 Titanfall

TEST

54 LEVEL Ligi

İNCELEME

- 58 Battlefield 4
- 64 Call of Duty: Ghosts
- 70 Need for Speed: Rivals
- 72 XCOM: Enemy Within
- 74 LEGO Marvel Super Heroes
- 75 The Typing of the Dead: Overkill
- 76 BioShock Infinite: Burial at Sea - Episode One
- 77 Age of Empires II HD: The Forgotten
- 78 X Rebirth
- 79 Journey of a Roach
- 80 Deadly Premonitions: The Director's Cut
- 81 The Sims 3: Into the Future
- 83 WWE 2K14
- 85 How to Survive
- 86 Invizimals: The Lost Kingdom
- 87 Invizimals: The Alliance
- 88 Contrast
- 89 Tearaway
- 90 Final Exam
- 91 Ratchet & Clank: Into the Neus
- 92 Deadfall Adventures

94 Kezban Raporu

- 97 Donanım
- 104 Market
- 106 Kültür & Sanat

108 Role Playing Günlükleri

- 110 Kare
- 114 LEVEL 204

DVD



DEMO

Drox Operative Iota
DTM Experience
Interference
Tower of Tiestru
Wings Remastered

BEDAVA OYUN

Alter Ego
Mogigi 2
Time Stone

MOD

Gothic 3
Mount & Blade / Star Wars Conquest

EKSTRA

Assassin's Creed IV: Black Flag
(Wallpaper Paketi)
Castlevania: Lords of Shadow 2
(Wallpaper Paketi)
Call of Duty: Ghosts (Wallpaper Paketi)
Yaiba: Ninja Gaiden Z (Wallpaper Paketi)

VIDEO

Basement Crawl
Battlefield 4
Castlevania: Lords of Shadow 2
Company of Heroes 2
Dead Rising 3
Deadfall Adventures
Dex
Diablo III
Heroes of the Storm
inFamous: Second Son
Injustice: Gods Among Us
Killzone: Shadow Fall
Rainbow Moon
Rambo: The Videogame
Ryse: Son of Rome
Tearaway
Titanfall
Tower of Tiestru
World of Warcraft: Warlords of Draenor
Yaiba: Ninja Gaiden Z

SÜRÜCÜ

ATI 13.9
NVIDIA 331.65

SERVİS

7-Zip
Any Video Converter
AVG Anti-Virus Free
Avira Antivir Guard
CCleaner
CDBurnerXP
DAEMON Tools Lite
FeedDemon
Fraps
HyperSnap
Internet Download Manager
IrfanView
iTunes
Media Player Classic
Origin
Steam
TeamSpeak
TeamViewer
uTorrent
VLC Media Player
Winamp
WinRAR

POSTAKUTUSU

Sorularınız için: inbox@level.com.tr

SELAM SANA LEVEL AİLESİ!

Merhaba soruların Gollum'u Tuna Abi ve parantezlerin assolisti Şefik Abi. Hiç uzatmayım sorularına geçeyim.

Gollum mu? Bayağı bayağı tipsiz dedin bana şu an Gürhan! Bir Aragorn olmak için ne yapmalıyım? Olmadı Legolas? Olmadı Gimli... Yok Gimli olmasın. Şefik'e de Safiye Soyman imajını yapıştırdın, o da bir acayip oldu...

1. Beyond: Two Souls değerlendirmenizi okudum ve neden bu kadar düşük bir puan aldığını merak ediyorum. Mesela dövüş sahneleri işlemiyor demişsiniz ama ben oyunu bitirdim, dövüş sahnelerinde hiçbir sıkıntı çekmedim. Diyelim 30 tane dövüş sahnesi oynadım, 25'ini başarıyla tamamlamışım. Ayrıca senaryo kafa karıştırıcı demişsiniz. Zaten oyunun güzelliği o! Bu kadar düşük vermenizin sebebini açıklarsanız mutlu olurum.

Demek ki sen yeteneklisin, ben değilim. Bunu mu söylemek istiyordun Gürhan? (Her cevapta ismini bir kez geçireceğim.) Belki de şanslıydın ama genel görüş de dövüş sisteminin iyi işlemediği yönünde. Senaryonun karışık olması elbette ki güzeldir ama burada aslında senaryo karışık değil, senaryonun sunulduğu şekli gereksiz bir biçimde karışık. İkisi arasındaki farkı anlayabildiğini de varsayarak puanımın arkasında sonuna kadar durduğumu belirtip bir sonraki soruya... Evet. (Ben de senin arkadayım Tuna, hep de olacağız. - Şefik)

2. The Last of Us oyununu bitirdim ve büyük zevk aldım. Eh, hal böyle olunca da oyun bittiğinde üzüldüm. Oyunun DLC'lerinden başka oynayabileceğimiz, multiplayer hariç bir mod

veya bir eklenti var mı?

Geçen ay haberler kısmında belirttiğimiz üzere Gürhan, ikinci bir DLC geliyor oyuna ve bu DLC tek kişilik oyuna yönelik olacak. Gelecek ay veya Ocak ayında bu DLC'yi indirebilirsin. (Gürhan.)

3. The Last of Us tarzı önerebileceğin bir PS3 oyunu var mı?

Resident Evil oyunlarını deneyebilirsin. Örneğin, Resident Evil 6. Güzel bir oyun değil ama belki sen seversin Gürhan?

4. Doğum günüm 6 Aralık. Haliyle hediye olarak oyun alacağım. Önerdiğin güzel PC veya PS3 oyunları nelerdir?

Market bölümünden kendi zevkine uygun bir oyun bulamadıysan sana PC için Hearthstone'u (Parasız ama kapalı betada; artık nasıl ulaşırsın, bilemiyorum.) PS3 için de... PS4 oyunu önersem sana? 13 gün sonra satın alırsın hem! Resogun diye bir oyun çıktı; en eğlenceli olan o valla tüm PS4 oyunları arasında Gürhan.

5. Şefik Abi, bu soru sana: Parantezlerin assolisti olmayı seviyor musun?

Şefik sana yine Safiye diyor Gürhan arkadaşımız. Bakalım ne cevap vereceksin Amerika'lardan... (Çok seviyorum, hatta en sevdiğim şey diyebilirim. Parantez aralarında kendimi sıcak bir yuvada gibi ve güvende hissediyorum. İmkân tanınsa buradan hiç çıkmayacağım.

Şimdi parantezi kapıyorum, soğuk giriyor içeri. - Şefik)

Sorularının sonuna geldik. Doğum günümden sonra 23 Aralık'ta ameliyatım var. Beni ameliyattan önce en mutlu edecek şey yazımı yayımlandığını görmektir. Yazımı paylaşırsanız, daha önemlisi cevaplırsanız çok sevinirim...

Umarım ciddi bir durum değildir Gürhan. Geçmiş olsun dilekelerimizi bildiriyor, doğum gününü de kutluyoruz. (Ailenden PS4 iste. Hem ameliyat falan, kıramazlar da seni.)
Gürhan TEKİN

PS3'E ALIP PS4'TE OYNAMAK...

Merhaba Los Santos'un Michael'ı Tuna Abi ve parantezlerin gangsteri Şefik Abi. Ben İstanbul'dan Onur. Bir PS3'üm var, bekarım, gamer bir kız arkadaş aramaktayım. Şaka yapıyorum. Benim pek fazla sorum yok ancak yayımlarsanız herhalde okulun en havalılarından biri olurum. "Oha adam dergiye çıkmış!" veya "Adama bak ya..." gibi diyaloglar duyarım. Neyse isterseniz sorulara başlayayım. Hazır mısınız?

Biz hazırız da gamer kız arkadaş da araya sıkıştırmışsın yine de şaka kisvesi altında. Gamer kız arkadaşlarla direkt ilgili olmasa da bu ay bir dosya konusu hazırladık, bir bak bakalım ileride böyle bir kız arkadaş bulursan hangi oyunları oynayabilirdiğin. (Adama bak ya... - Şefik)

1. Öncelikle şunu soracaktım. Ben fanatik bir konsol oyuncusuyum. Şimdi benim notlarım iyi olduğundan, bizimkiler yıl boyunca biriktirdiğim parayla PS4 almama izin verdiler. Sizce Battlefield 4'ü PS4'e mi alayım; yoksa PS3'e alıp "cloud" ile PS4'e ucuzdan alıp öyle mi oynayayım?

Burada iki konu devreye giriyor. Çok güzel para biriktirmişsin, aferin. İkincisi de ülkemizde PS4 oyunlarının ne kadardan satışa çıkacağı. Oyunu PS3'e aldıktan sonra bir kez daha -az da olsa- bir para vermen gerekiyor PS4'e yükseltmek için. Eğer aynı hesaba geliyorsa direkt PS4 versiyonunu al,

LEVEL Ağabey

Merhaba LEVEL ailesi. Sizi okumaya Assassin's Creed: Revelations sayınızla başladım. Temmuz ayı, 174. sayı. İşin ilginçiyse ben Temmuz sayınızı Ağustos 18'de aldım. Marketin elinde kalmıştı ve benim doğum günümün olduğu zamandı. Annemden para alıp koşu koşu gittim markete. O sayınızda, yani 2011 yılında Fırat, Şefik ve Ertuğrul Abi'yi yavaş

yavaş tanımaya başladım. Okuduğum en iyi oyun dergisiydi. Şimdi yıl 2013. Daha yeni 200. sayıya geldik. Hala okuyorum. 2012 yılının son çeyreğinde okumayı bırakmıştım dergilerinizi. Şimdi her ay parasını kenara koyuyorum, okuldan kaçıp kaçıp alıyorum. Ailem oldunuz resmen; olmayan abim oldunuz bana... Kerem Kaya BORA

Gönderin, yayınlayalım! LEVEL ya da oyun dünyasına dair fotoğraflarınızı, çalışmalarınızı inbox@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.



ara işlemlerle uğraşma.

2. İkinci sorum da şu olacak: Bilgisayar mı, konsol mu daha iyi? (Görüntü kalitesi dışında.) **En iyisi hiçbirisinin olmaması. Böylece, "O oyunu şu sisteme mi alayım, buna mı alayım?" sorusundan da ebediyen kurtuluyor ve rahat bir nefes alıyorsun. (Görüntü kalitesi ve her türü rahatça oynayabilme konuları dışında rahatlık açısından konsol diyorum. - Şefik)**

3. Son iki sorum, sıkın dışınızı. İnternette şöyle dedikodular vardı: "Arkham Origins, Arkham City'nin devamına güzel bir oyun bulabilmek için zaman kazanmak için yapıldı." Sizce bu doğru mu? Ve eğer bunlar doğruysa Arkham City'nin devamına gelecek oyun nasıl olacak? **Oyunun incelemesini geçen ay okuduysan dediğine katıldığımı da görmüşsündür. Bence de tam anlamıyla bir, "lisansın kaymağını yiyelim" oyunu olmuş Arkham Origins. Yeni nesil konsollara da gelecek olan yeni bir Batman, Origins'den katbekat daha iyi olacaktır.**

4. Son sorum -her ne kadar "konsolcu" olsam da- Dota 2 hakkında olacak. Abi yanılsam düzelt; galiba LEVEL'in 199. sayısında Dota 2'den bahsediliyordu ancak sonra hiç bahsedilmedi. LEVEL'da Dota'cı var mı? Varsa Steam adını verebilir mi? (Şefik Abi eğer sen oynuyorsan Dota 2 videosu koymayı planlıyor musun?) **Ofiste Dota oynayan maalesef kalmadı. League of Legends oynayan var, Hearthstone'a saranlar mevcut ama Dota yok. Özür diliyoruz. (MOBA ile aram yok maalesef. Halbuki oynayan çok ve video çeksem çok da izlenebilir ama hiç bulaşmayayım en iyisi. - Şefik)**

Sorularım bu kadardı. Yayımlarsanız çok

sevinirim...

Görüşürüz Onur, kendine çok iyi bak. (Ay-nada.) (Ne kötü espri.) (Gidiyorum.) (Gittim.) (Bekliyorum Tuna. - Şefik)

Onur SAYHAN

BİR HAYAT TARZIDIR LEVEL

Selam Tuna Abi. (Ve tabii ki Şefik Abi.) Ben Ozan. (Adımı başta söylemek istedim zira kimsenin adını girişte söylemediğini fark ettim.) Daha önce size iki mail atmıştım, ilkinde cevap dahi gelmedi, ikincisiyse yayımlanmamıştı. Üçüncüde şansımın döneceğine inanıyor ve sorularına geçiyorum.

Selam Ozan. (Ve tabii ki Ozan'ın ailesi.) Ben Tuna. (Diğer arkadaşlar adını sonda yazdığı için zaten herkes görüyor mektup bitince.) Daha önce sana iki tane cevap yazdım, ikisi de geri döndü. (Yalan söylüyor olabilir.) Neyse bak, üçüncüde şansın döndü. Haydi cevaplara geçelim, ne dersin? (Hayır dersene yapardık bilmiyorum.)

1. Kasım ayının sonunda lise giriş sınavlarımla ilgili var ve tahmin edersin ki oyunlara çok vakit ayıramıyorum. Fakat sınav sonrası iki oyun alacağım. Artık Xbox'ı gömmek istiyorum ve kapanış oyunları olarak da Grand Theft Auto V'i ve FIFA 14'ü uygun gördüm. Ne düşünüyorsun, olmuş mu? **Bence gayet şık olmuş. 13 gün sonra da PS4 alırsın lise giriş sınavını kutlamak ama-**

cıyla ve ailen de artık seninle ve PS4'le nasıl başa çıkacağını bilemez, kabak benim başıma patlar. Kabağın neden birtakım başlarda patladığına dair bir bilgin varsa da lütfen cevabını bir kabağın üzerine kazıyarak bize yolla, herkes aydınlansın. (Kabak Grenade demek istedim anlamsızca. - Şefik)

2. 143. sayınızdan beri aralıksız takip ediyorum sizi ve beni ilk defa bu ay GTA Online'a 8.1 vererek hayal kırıklığına uğrattınız. (Evet, oyunu daha alamadım ama Şefik Abi'nin kanalını devamlı takip ediyorum.) Neden bu kadar cimri davrandınız GTA Online'ı puanlarken?

Puana bakıp yazıyı okumadın, değil mi? Orada da belirttiğim üzere oyun iyi bir deneme ama başarılı online FPS'lerin, online aksiyon oyunlarının yakaladığı o tadı vermiyor. Biraz amaçsızlık var, biraz dengesizlik var, biraz sıkıntı var...

(Katılıyorum. İnsan eğleniyor oynarken, doğru, izlemiştir de zaten ama bir boşluğa da düşmüyor değilim oynarken. - Şefik)

3. Bir de Şefik Abi'ye sorum var. Grand Theft Auto V'i aldığımda senin crew'una katılabiliyor muyum acaba ve kanalında The Stanley Parable'ı görebilecek miyiz?

Şefik Abi'niz ABD'de olduğu için crew'una kimse katılmıyor şu sıra. Büyük ihtimale kendisi orada birtakım "crew"lara katıldı bile. Bakalım geri dönecek mi... (The Stanley Parable oynamayı düşünüyordum ama

"Şefik Abi'niz ABD'de olduğu için crew'una kimse katılmıyor şu sıra. Büyük ihtimale kendisi orada birtakım "crew"lara katıldı bile"

artık düşünmüyorum. Crew'uma da katılabilirsin tabii ki. - Şefik)

Sorularım oldukça uzun olmuş ve burada kesiyorum çünkü maili atmamın asıl amacı, yaptığınız işte açık ara en iyi olduğunuzu söylemekti. Üslup olsun, anlatım olsun, puanlama olsun, espri anlayışı olsun (Cem Abi'ye selamlar.) bir numarasınız.

Umarım çok yazım hatam yoktur. 19 Aralık doğum günüm; mailimi yayımlarsınız bana FIFA'dan bile daha güzel bir hediye verirsiniz. Sağlıcakla kalın.

Sağ olasin övgülerinden dolayı. Doğum gününü de kutluyoruz. PS4 hediye etmek isterdik ama elimizde sadece 122 tane var; ancak bize yetiyor. Görüşürüz!

Ozan YALÇIN

ÇOK ÖNEMLİ!

Merhabalar tüm LEVEL ailesi, size sormam gereken çok kritik sorular var. Eğer hatam olursa lütfen özürlerimi kabul edin.

1. Babam bana PS3, PS4, Xbox 360 veya Xbox One alabileceğini söyledi ama bunun sadece Aralık için geçerli olduğunu vurguladı. Ben biraz kararsız kaldım. Ben Xbox 360 veya Xbox One almayı düşünüyorum ama belki beni ikna edersen PS3 veya PS4 de alabilirim. Sence Xbox 360 mı alayım, yoksa Xbox One mı? (Xbox'lı soruyu kendi başına bir cevaplasan çok güzel olur.)

Babanın sadece Aralık için bir sınırlandırmada bulunmasının nedenini düşünüyorum ve aklıma şu geliyor: Babanın sadece Aralık ayı için parası var ve sonraki aylarda sanırım ayvayı yediniz Bilgehan! Şaka bir yana, bu sorunun yanıtı bayağı net: Elbette ki PS4 almalısın. Türkiye'ye iyi bir giriş yapacağını düşünüyoruz cihazın ve zaten açıklanan oyunlarıyla da bence Xbox One'ın bir adım önünde. Ayrıca Xbox One'ın birçok servisini Türkiye'de kullanamayacağız, tüm o oyun dışı özellikleri kapalı kalacak.

2. Alacağım konsolla birlikte Grand Theft Auto V almayı düşünüyorum. Tek kişilik modda ilerledikten sonra GTA Online'a geçiş yapmayı düşünüyorum. Tuna Abi, Şefik ve Emre Abi'ye söyler misin, oyunda "BigoTR" -herhalde adımı öyle koyacağım - diye birini görürlerse saldırmaları ve beni Şefik Abi crew'ına alırsa çok sevinirim.

Şefik'in Crew'ına akın var demek... Seni kabul edeceğini düşünüyorum ama ben o crew'da olmadığım için sana saldırmayacağımın bir garantisi yok. Hem bak adını da verdin, seni artık daha da kolay bulabilirim! (Sen niye gelmiyorsun crew'uma Tuna! - Şefik)

3. PS4 ve Xbox One çıkınca fiyatı ne kadar olur? **PS4'ün fiyatı açıklandı bile: 1.400 TL. (1.399 TL diyerek aklımızı karıştırmaya çalışıyorlar**

ama yemezler!) Yalnız ABD'den bayağı bir şikâyet var PS4'lerle ilgili. Nasıl Xbox 360'ın "ölümün kırmızı halkası" sorunu var idiyse PS4'te de "ölümün kırmızı çizgisi" sorunu görülebiliyor. **Bakalım bu sorun nasıl giderilecek... (Xbox One'ın fiyatı bence 1.700 TL civarı olur.) (Ben de Xbox One'ın Microsoft tarafından Türkiye'ye getiriliş tarihini 2020 olarak tahmin ediyorum. - Şefik)**

Sorularım bu kadar. Doğum günümü -20 Kasım- kutlarsan, sorularımı cevaplarsan ve dergide yayımlarsan resmen uçarım. Haydi, kalın sağlıcakla.

Geçmiş doğum günün kutlu olsun Bilgehan. Görüşürüz...

Bilgehan ÖZTÜRK

BURAYA NE YAZAYIM?

Selam Tuna Abi, Şefik Abi ve tüm LEVEL çalışanları. Ben sizi 185. sayıdan beri takip eden, 12 yaşında, küçük yaşta sayılabilecek bir okurunuzum. "Neyse" demeden ama yine de fazla uzatmadan sorularına geçiyor, sevgiler diliyor ve 199. sayıdaki teklifin için tebrik ediyorum Tuna Abi.

Selam Polat. Teklif güzel oldu hakikaten. Orijinal oldu gibi geldi bana. Cevabı "hayır" oldu ama kısmet işte... (Şakalar, şakalar...) (Valahi bana teklif etseydin "hayır" derdim Tuna, nede-

nini de biliyorsun... - Şefik)

1. Şefik Abi, seni YouTube kanalın Rocko's Gamer Channel için tebrik etmek istiyorum. Kanalda gerçekten çok iyi videolar var. The Last

of Us incelemene, Slender: The Arrival, Don't Starve ve Charlie Murder incelemene bayıldım. Charlie Murder PC'ye çıkacak mı?

Vay; gazı verip sonuna soru sıkıştırmak. Güzel yöntem. Şefik'in kanalını ben de beğeniyorum. Bir gün beni de inceleyecek orada diye korkuyorum ama kimseden korkum yok; istediğini yapsın! (Nedensiz çıkışma.) Charlie Murder'ın PC versiyonuyla ilgili bir açıklama yok ama PSN'e nazaran, Xbox LIVE'dan PC'ye geçişler daha olası gözüküyor. (Senin serini yapacağım Tuna, hazır ol! - Şefik)

2. Call of Duty: Ghosts hakkındaki tutumunuzu doğru bulmuyorum. Tamam, Battlefield 4, Call of Duty: Ghosts'tan çok üstün olacak ama 198. sayıda Call of Duty: Ghosts'un heyecanmetre'sine 3/5 yazman doğru değildi bence Tuna Abi.

Asıl sen birkaç sayfa sonra göreceğin incelemeye bak. (Ben de bakayım, merak ettim - Şefik)

3. Assassin's Creed IV: Black Flag hakkında söylediğin her şeye katılıyorum. Oyun dinamikleri, grafikler falan tamam ama senaryo rezalet

bence de.

Assassin's Creed bence yenilenmeye gitmeli ama serinin her oyunu halen iyi satışlar yakaladığı için Ubisoft bu konuda bir şey yapar mı, hiç emin değilim.

4. Hunger Games'in oyunu çıkacak mı; çıkacaksa da ne zaman PC'ye çıkacak?

Oyunu yok da ikinci kitabın filmi geliyor, hatırla gelmiş bile olabilir. Bence ilk filminden daha iyi olacak ikincisi. (Minecraft'in eğlenceli bir Hunger Games modu var, onunla idare edebilirsin. - Şefik)

5. LEVEL'i çıkarmak nereden aklınıza geldi? Şefik, Fırat falan evde oturuyorduk. Cipsler, kolalar, çikolatalar hep ortalıkta. Fırat kalktı ayağa ve dedi ki, "Hocam böyle dağınıklık olmaz, pimpirikli adamım ben, biliyorsunuz!" ve her şeyi toplamaya başladı. Biz orada tabii ki isyan, dedik burası ev, dağılır da, pislenir de. "O zaman ben ofiste oturacağım, bir ofis tutuyorum şimdi!" dedi Fırat ve gidiş o gidiş. Öteki gün bir baktık ki matbaasıyla, boş kağıtlarıyla, bilgisayarlarıyla, LEVEL'i kurmuş kendi kendine. Tam bir günde hem de! "Vaaay!" dedik, aldık cipslerimizi, kolalarımızı...

6. Big Boss ve Rocko@Psikiyatır nasıl ortaya çıktı?

Şefik hafif deli olduğu için Rocko@Psikiyatır çok kolay ortaya çıktı, ben de hafif şizofren olduğum için kafamda kendi kendime konuşacağımı bunu sayfalara dökeyim dedim ve olanlar oldu.

7. Sence Dark oynamaya değer mi? **Değmez.**

8. Benim süper kahraman hayranlığı olan ama FPS'ler hariç çoğu oyunu isteyen 8 yaşında bir kardeşim var. Onun oynayabileceği, basit ama eğlenceli oyunlar var mı?

LEGO Marvel Super Heroes çıktı, onu deneyebilir. Tam yaşına uygun. (Ayrıca LEGO Batman oyunları var, onlar da olur. - Şefik)

9. Ben çok eski bir oyun olmasına ve üç senedir oynuyor olmama karşın Second Sight'ı hala severek oynarım. Bu oyunu oynadın mı Tuna Abi? Oynamadıysan bile dergide oyunu oynamış olan varsa görüşlerini bildirebilir mi?

Second Sight'ı elbette ki oynadık ama tam olarak sekiz sene önce! Sen niye hala oynuyorsun acaba? Çok süper bir oyun da değildi. Kickstarter'da kampanya başlat bence, oyunu yeni nesil konsollara uyarlat.

10. Eğer SBS'den iyi bir puan getirirsem babam bana Xbox One alacağını söyledi. Aslında PS4 de alabilirdim ama ben Xbox One'da karar kıldım. Eğer Xbox One alırsam, hangi oyunları almalıyım?

Bence PS4 al ama hemen alma; alette üretim hatası var gibi duruyor. Xbox One'ın Türkiye'ye ne zaman geleceği de henüz belli değil. İlla Xbox One diye tutturuyorsan da Ryse'ı almalısın direkt. (Kısa sürede alacaksan Dead Rising 3 ve Forza Motorsport 5 de alınabilir. - Şefik)

"Assassin's Creed bence yenilenmeye gitmeli ama serinin her oyunu halen iyi satışlar yakaladığı için Ubisoft bu konuda bir şey yapar mı, hiç emin değilim"

11. Herhangi bir oyunu alıp oynasam, bitirsem, deneme yazısı yazıp Şefik Abi'ye göndersem çaylak olma şansım olur mu?

Elbette ki. Oyunu güzel anlattıysan, yazım kurallarına uyarsan, Şefik'e yiyecek bir şeyler de gönderirsen, neden olmasın?

Cevaplamanız ve yayınlamanız beni ultra mega derecede sevindirecektir. Gerçi yayınlamasanız bile bu kısmı okumak yeterince zevkli. Sevgiler, saygılar dilerim; merdivenleri dikkatli inmenizi umarak size veda ediyorum. Adios amigos! **Ayça artık merdivenlerden düşmüyor. Onu iten kakan yok sonuçta yeni ofisinde. Ama belki bir gün, onu ziyaret ettiğimde... Öhm. Adios Polat! (Takma isim gibi oldu.)** Polat ÖZTÜRK

BİR GTA V HAYRANINDAN...

Hepinize merhaba Tuna Abi ve Şefik Abi! Bu dergiye ilk kez yazı gönderiyorum. Aslında LEVEL ile 201. sayıda tanıştım ve dürüst olmak gerekirse almamın tek sebebi Grand Theft Auto V posterini ve incelemesiydi (Ayıp oldu biraz...) ama dergiyi okumaya başlayınca bunca zaman bu dergiyi nasıl keşfedemediğimi düşündüm, kendimden utandım! Neyse, uzatmadan sorularına geçmeliyim.

Demek bizi sadece birkaç sayıdır takip ediyorsun. Önceki 200 sayıyı okuman lazım yalnız, başka türlü bu mektubu yayımlamamız mümkün değil. Lakin bunları okuyorsan yayımlanmış demektir. O zaman 200 sayıyı okumuş mu oluyorsun, yoksa bunların hepsi bir imgelem mi? (Bazı kelimeleri kullanmak için bahane yarattığım söylenir.)

1. The Last of Us ve Grand Theft Auto V ile tanışmadan önce Call of Duty hayranıydım. Battlefield oynamayı da denedim ama kontrollerine alışamadım ve bana göre Call of Duty serisinin senaryosu daha iyi ama Battlefield 4'ün grafiklerini görünce Call of Duty serisinden soğuyor insan. Sizce Battlefield 4 mü, yoksa Call of Duty: Ghosts mu daha iyi? Ayrıca cümle içinde çok fazla "ama" dediğimi fark ettim "ama" olsun.

Sorunun yanıtı bayağı net: Battlefield 4. Call of Duty serisi gerçekten büyük bir yenilenmeye girmeli. Ben olsam Oculus Rift'e fantastik bir destek sağlar ve Oculus Rift'li bir paket hazırlayıp herkesi gerçek üçüncü boyutla tanıştırdım. (Bir sen denedin ya, ez bizi Tuna, ez... - Şefik)

2. Assassin's Creed serisi bana çok çekici gelirdi fragmanlarından. Revelations oyununu oynadım ama (Yine ama dedim!) savaş sahneleri bende sinir hastalıklarına yol açtı. Demek istediğim, savaşlar hiç akıcı değildi ve bir adam öldürecekim derken 10 dakikamı kaybediyordum. Peki, serinin en son oyununda (Black Flag) savaş sahneleri ne kadar değişmiştir? Yani almalı mıyım, yoksa hayatıma sinirlerim bozulmadan devam mı etmeliyim?

Alma alma. Assassin's Creed almayın artık. Ha korsanlara ekstradan bir ilgin vardır, o

zaman al ama aynı şeyi kaçınıcı kez önümüze koyuyorlar, gerçekten düşünmek istemiyorum artık. (Ubisoft'tan arıyorlar Tuna, ne diyeyim? - Şefik)

3. LEVEL DVD'de ekstra kısmındaki duvar kağıtları çok hoşuma gitti. Saçma bir soru olacak ama eğer eski sayılarda Grand Theft Auto V duvar kağıtları verdiyseniz bunlara nereden ulaşabilirim?

Duvar kağıtlarımız fena değildir gerçekten. Grand Theft Auto V'i verdik diye hatırlıyorum da hangi sayıda hiç bilemedim.

Şefik biliyor mudur acaba... (Şefik'in dünyadan haberi yok, sen ne soruyorsun. - Şefik)

4. Oyun incelemeleri kısmında en yüksek ve en düşük puan nedir, hangi oyuna verilmiştir? (Sınav sorusu gibi oldu.)

En yüksek God of War'a vermiş olabiliriz. En düşüğü de ben Şefik'e veriyorum şu an. Nedeni beni de almadan

ABD'ye gitmiş olması. Çok ayıp! (Bavula sığmadın, ne yapayım?! - Şefik)

5. Duyduğuma göre Grand Theft Auto V yılın en iyi oyunu seçilmiş. Sizce bu ödülü hangi oyun almalıydı? Bence Grand Theft Auto V iyi oldu...

Rakip olacak çok oyun olmadığı için Grand Theft Auto V doğru bir seçim gibi duruyor. (The Last of Us vardı ama! - Şefik)

6. Beyond: Two Souls çok iddialı bir oyundu ama pek sevilmedi. Grafikler de kurtarmasa neredeyse yerin dibine sokulacaktı. Bu oyunun sevilmemesinin en büyük nedeni sizce nedir? (Tabii ki sevenler de olabilir ama bulduğum bütün kaynaklar düşük puan vermiş ve ben de sevmedim.)

Çünkü oynanış çok basitleştirilmiş, verdiğimiz kararlar oyunda bir değişikliğe yol açmıyor, dövüş kısımlarındaki kontroller kötü, senaryo gereksiz şekilde karışık anlatılmış. Al sana nedenler silsilesi. (Altına imzama atıyorum. - Şefik)

Sorularım bu kadar, umarım yayımlarsınız. Haydi, hoşça kalın!

Bye bye Yağız. Bay bay ya da... (Türkçemize zorla giren bir kelime!) Yağız ÖZKARAHAN

İLK E-POSTA

Merhaba Tuna Abi ve merhaba ağacı kazmayla kıran Şefik Ağabey. (Minecraft'ta tabii ki; gerçekte kıracak hali yok.) Ayrıca selam LEVEL ahali. Bu arada Şefik Abi'ye ayrıca bir teşekkür etmek istiyorum çünkü Origin'de arkadaşlık isteğimi kabul etti. Neyse, sorularıma geçeyim...

Valla Şefik'i görsem, ağacı kazmayla değil, elleriyle bile ikiye bölebilir. (Büyükçe bir arkadaş kendisi ama içinde de yumuşacık bir pelüş oyuncak yatıyor.) (Ne kötü bir açıklama oldu ya!) Ama bak, nasıl iyi bir insan olduğunu arkadaşlık isteğini kabul ederek de göstermiş kendisi. (Olay kazmadır valla, sevmiyorum baltayı, itici biri kendisi. - Şefik)

1. Batman: Arkham Origins'i deneme fırsatım oldu, oyun güzel hoş ama bana göre oyunda eksiklikler var abi. Mesela dövüş sistemi çok kötüydü, adamlar teker teker dalmıyordu, sen adama vururken öbürü sana

vuruyordu. Ayrıca Deathstroke ölmüyor! (Kesin ben beceremiyordumdur.) Sen bu oyun hakkında ne düşünüyorsun Tuna Abi?

Ben de çok olumlu düşünemedim kendisiyle ilgili. Önceki oyunun kötü bir kopyası gibi olmuş resmen. Deathstroke oyuna en iyi oturan karakterlerden biri ve onu yenmek de zor değil o kadar. Gerçi ben de birkaç defa denemek zorunda kalmıştım.

2. Abi ben Battlefield 3'ü daha alalı bir ay oldu ama şimdi Battlefield 4 çıktı. Sence Battlefield 3 daha ne kadar oynanır?

Battlefield 3 rahat bir yıl daha gider ama Battlefield 4'teki şahane haritaları kaçırmak ister misin, emin değilim.

3. Tuna Abi, Şefik Abi ile birlikte oyun videosu çekmeyi düşünüyor musunuz? Şefik Abi canlı yayın yapacak mısın ve yeni seri ne zaman gelir? **Biz çok önceleri bir video çektik aslında.**

"Hemen ünlü olmak ister misiniz?" diye bir ilan vardı, ona başvurduk. Bizi böyle bodrum katında bir odaya buyur ettiler.

Sonra birkaç bayan geldi... Çok ayıp Tuna, çok ayıp! (Annem yazdı bu satırı, sonra da ellerime vurdu.) İstiyoruz bir video çekmek ama benim zamansızlığım yüzünden çoğunlukla, bu işe bir türlü girişemedik. Fakat bir gün olacak! (Bize zaman ayır Tuna! Canlı yayın planlarım var, yeni seri de ABD'den döndükten sonra artık. - Şefik)

4. Bu arada bir şey çok dikkatimi çekti: Bence derginin internet sitesine yeterince ilgi gösterilmiyor; sen ne düşünüyorsun?

Doğru söylüyorsun ama dediğim gibi, zamansızlık... (Ve projelendirmesizlik... - Şefik)

Sorularım bu kadardı. Eğer dergide yayımlarsanız sevinçten havalara uçar, herkese de hava atanım. Bu ilk e-postamdı; hatalarım olduysa mazur görün. Haydi, kalın sağlıcakla...

"Haydi, kalın sağlıcakla" da yeni "neyse sorularıma geçeyim" trendi oldu. Bitiş cümlelerinde farklılık istiyorum! (Kendine iyi bak Aybora.)

Aybora TEKYETEN

"Ayça artık merdivenlerden düşmüyor. Onu iten kakan yok sonuçta yeni ofisinde. Ama belki bir gün, onu ziyaret ettiğimde..."



TAKVİM ARALIK

4 Aralık

Rainbow Moon (PSV)
Savant: Ascent (PC)



5 Aralık

Shufflepuck Cantina Deluxe (PC)
Speedball 2 HD (PC)
SteamWorld Dig (PC Mac)



6 Aralık

Bravely Default (3DS)
Disney Frozen: Olaf's Quest (DS 3DS)
Gran Turismo 6 (PS3)
Scribblenauts Unlimited (WiiU 3DS)
Surgeon Simulator 2013 (PC)
Zumba Fitness World Party (XOne)



11 Aralık

Recoil (PC)



13 Aralık

Adventure Time: Explore the Dungeon
Because I Don't Know (WiiU 3DS)
Wii Fit U (WiiU)

PCNET'İN ARALIK SAYISI BAYİLERDE!

NASIL YAPILIR? 30 SAYFA ADIM ADIM PROJE

Klasik filmleri bedava indirin • Fotoğraflarınızı GIMP ile rötuşlayın • Programları otomatik güncelleyin

PCnet

Teknolojiyi seviyoruz Aralık 2013 Sayı 195 Fiyat 7,90 TL



BİR PC'NİN HAZİN SONU

Yüklediğimiz bedava yazılımlar, araç çubukları ve reklam eklentileriyle bir bilgisayar yok ettik, deneyimlerimizi anlattık.

GÖREV LİSTESİ

Bu ay internette yapmanız gereken ilginç şeyler

DEV GÜVENLİK REHBERİ

DVD
HEDİYELİ

19
GMAIL SIRRINI
ÖĞRENİN
SAYFA 68

Saldırlara karşı koyabilirsiniz

- Karanlık ekonominin sırları
- Güvenliği sağlamanın yolları
- Örnek uygulamalar ve öneriler

20 LÜZUMSUZ TEKNOLOJİYİ SEÇTİK

NASIL YAPILIR? 5.48

Bilinmeyen dosyalar

Hangi uzantı ne işe yarar, bu dosyayı hangi program açar?

NASIL YAPILIR? 5.64

Disk bölümlenme

Sürücünüzü bölümlere ayırarak verilerinizi daha iyi yönetin

ANALİZ 5.06

Biyometri

Teknoloji şimdi de haplarla içimize giriyor



EN YENİ ÜRÜNLER, WEB SİTELERİ, YAZILIMLAR VE MOBİL UYGULAMALAR **HER AY PCNET'TE**

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri





inFamous: Second Son

Platform: PS4

Çıkış Tarihi: 21 Mart 2014

PlayStation 4'ün çıkış oyunlarından biri olması beklenen ama erteleme sonrası 2013 yılında raflardaki yerini alamayacak olan oyundaki yeni ana karakterimizle yine daldan dala atlayıp her yere tutunabilecek, tırmanabileceğiz.



Plants vs. Zombies: Garden Warfare

Platform: PC, Xbox 360, Xbox One

Çıkış Tarihi: 20 Şubat 2014

2009 yılından beri zombilere karşı bitkileri kullandığımız, bunu yaparken de fazlasıyla eğlendiğimiz Plants vs. Zombies serisi, Garden Warfare ile üçüncü şahıs kamera açısından oynanan bir aksiyon oyununa dönüşecek.



Bir oyun firması, işten anlamayan bir patron, bir programcı...
Tuna Şentuna

Aksiyon Oyunu 1

- **Hemen kalk oradan!**
- Patron...
- **Kalk, kalk, kalk!**
- Pat-
- **Geldim!**
- -roooon...
- **Oğlum sandalyeni de al, geri gel. Azıcık dürttüm, camdan çıkıyordun.**
- Neden beni ittiniz? Yoksa beni işten mi atıyorsunuz tüm tazminatımı da verip?
- **Heyecanlanman hoşuma gitmedi. Seni atmadım, kovmuyorum, gitmeyeceksin!**
- Alright...
- **Seni yana doğru "yönlendirdim" çünkü bu defa oyunu ben yapacağım!**
- Hah, işte zurnanın zırt dediği yer.
- **Evladım Nuh Nebi'den kalma laflar etme; kim, ne anlayacak seni?**
- Bu gerçekten bir soru muydu? Laf bana geçince burası boş kaldı da...
- **Oğlum lan! Oyun yapacağım, yardım et! Şimdi ben açtım bu bilgisayarı, Windows başladı. Şimdi neye tıklayacağım?**
- "Tek tuşla oyun yapma" diye aratın...
- **Aaa! O kadar kolay mıydı? Ben niye sana para veri-**
- Değil patron, değil; calm down.
- **Çocuğum ikidir İngilizce sokuyorsun araya, çok saçma gidiyor konverzasyonumuz.**

- Kırmızı çizgiyi görüyor musunuz son kelimenin altındaki...
- **Evet?**
- İşte o, sizin benden beter bir halde olduğunuzun göstergesi.
- **Anlamadım ama önemli değil. Ben hayalimdeki aksiyon oyununu yapmak istiyorum şu an. Hemen kafamdaki haritayı oluşturacağım. Nasıl yapıyorum şimdi onu?**
- Kat 2'de şahane bir haritacı var, oraya danışsınız?
- **Seni oraya bağışlarım, karşılığında hiçbir şey istemem evladım! 3DS Max var burada ikon. Açıyorum ben bunu.**



“Çüş oğlum! Ben burada şahane fikirlerimi anlatıyorum, sen orada...”

- Buyurun lütfen.
- **Niye bu kadar uzun sürüyor?**
- Size yaklaşık 122 kez söylediğim üzere, bilgisayarım da Nuh Nebi'den kalma.
- **Oğlum o vakitte bilgisayar ne arasin? Hahaha!**
- ...
- **Gülmen gerekiyordu?**
- Aaa patron açıldı program, bakın!
- **Hah! Şimdi bir yol yaratmak istiyorum. Neyi seçeceğim? Yol diye ikon göremiyorum?**
- Hocam üç nokta koya koya finish'e giderim ben.
- **At yarışı mı çocuğum bu, finish falan?! O zaman şuradan ben kafama göre çiziyorum. Buna materyal atamak lazım şimdi. Var mı asfalt görseli elinde? Üstünde yol çizgileri de olsun, Türkiye'deki gibi Nuh Nebi'den kalma yol olma- Aaa, ben de sana benzedim!**
- Sürekli birbirimize şaşırma nidaları atıyoruz patron.
- **Birkaç tane bina yapmak istiyorum. Biri 28 katlı, diğeri 93 katlı iki bina hayal ettim.**
- 93 katlı olan 28'liği mi doğurmuş?
- **Yooo?**
- İmar izni olmaz öyle iki binanın yan yana.
- **Oğlum New York'un tamamına belediye ceza kesmeli o zaman?**
- Orası başka...
- **Benimki de “başka” o vakit! Tamam, ben çıkıyorum katları tek tek. Sonra bak ne yapacağım biliyor musun; o uzun binanın en üstünden aşağı ipe sarkacağım. İnerken**

- katlardaki düşmanları vuracağım. Balkonlara çıkanlar olacak... Bak dinliyor musun, burası süper. Balkonlarda duranların hemen yanına inip bıçakla onları öldüreceğim. Sonra en üst kattan aşağı doğru patlamalar olacak İkiz Kuleler'deki gibi ve ben hızla aşağı iner- Sen ne yapıyorsun orada?
- Solitaire açtım.
- **Çüş oğlum! Ben burada şahane fikirlerimi anlatıyorum, sen orada... Yavrurum koysana maça dokuzu kupa onun altına!**
- Doğru dediniz.
- **Ası at yukarı. Bak ikili var orada... Ver şunu bana sen.**
- Buyurun patron.
- **Bak bunu buraya, şu da şuraya... Papazı da aldık mı- Lan! Oğlum mouse papazda takılı kaldı?**
- Bug'lar olabilir patron; siz balkonlu fikrinizi anlatırken programlamıştım oyunu.
- **Holy #\$\$@!**





Emin Temiz



Alper Yıldırım



Kurucular

Emin Temiz

İlkokulda top peşinde koşan Emin, bir gün bir Mac gördü ve başına oturdu. İlk "adam asmaca" oyununun kodunu 12 yaşında yazdı. Lisede Pascal ile yazdığı oyunları laboratuvarında arkadaşlarına oynattı. Jeton satmaya çalışırken yakalandı. Halen "içeriden" yazmaya devam ediyor.

Alper Yıldırım

Gazeteden biriktirdiği kuponlarla 11 yaşında ilk bilgisayarına kavuştu. 13 yaşından beri 'programlama'yla uğraşiyor. Bir gazetede, internetten satış yapan ABD'li bir çocuğun zengin olduğunu okuduktan sonra internet teknolojilerine merak saldı. Bilgisayar Mühendisliği'ne puanı yetmediği için Makina Mühendisi oldu ama bu mesleği hiç yapmadı.

Yüzde yüz yerli korsan!

Türkiye'de, Türkçe MMO'lar üreten **Consala**'nın hikayesi...

Geçtiğimiz aylarda Editörden'de, Türkiye'de ofis açan oyun firmalarından ve bu firmaların Türk oyun sektörü için ne kadar önemli olduğundan bahsetmiştim; hatırlarsınız. Çok önemli çünkü bu firmalar, Türkiye gibi zor bir "sahada", yatırım almadan, tek başlarına yaşamaya ve gerçek anlamda "lokal" işler ortaya koymaya çalışıyor. İşte Consala, o "değer"lerden biri... Piyasada "Consala" diye yazılır, 'Consola' diye okunur" yaygın bir inanış var ama inanmayın, bu bir şehir efsanesi. Firmanın adı "Consala"... "A" ile...

Consala'yla tanışma hikayem kısa: Bize bir gün bir basın bülteni attılar; ben de aradım, "Böyle olmaz; gelin, tanışalım" dedim. Ertesi gün çıkıp, geldiler. (Bu tanışmadan yıllar önce de LEVEL'da bir haberlerini yayınlamıştık.)

Kendi hikayeleri ise uzun. 2008 yılında kurulmuşlar. İlk "ofisleri" bir kafeymiş ve ilk yatırımları bir "üçlü priz" olmuş. Hikayede buna benzer birçok "easter egg" var ama yer yok ne yazık ki. Yine de bir kutu yaptım; buralarda bir yerlerde olacak.

Peki neler yapıyor bu Consala? Consala,



Consala'nın Oyunlarına Ulaşmak İçin

www.sonkorsan.com
www.minefight.com
www.novagun.com



browser tabanlı MMO oyunları geliştiriyor. Şu anda üç farklı oyunu var: Minefight, Son Korsan ve Novagun... Bu oyunlar sadece browser üstünden değil; aynı zamanda iOS ve Android üzerinden de oynanabiliyor. (Kaldı ki bu, Türkiye'de görmeye alışkın olmadığımız bir opsiyon.) Firmanın odağıysa Son Korsan. İşte özet:

Minefight (2008): Consala'nın çıkış oyunu Minefight, 21. yy temalı, "kaynak yönetimi" üstüne kurulu olan bir MMO... Benzeri birçok oyunda olduğu gibi Minefight'ta da amaç; ekonomik, politik ve askeri anlamda başarılı olmak. Şüphesiz ki oyunun en önemli özelliği, günümüzde geçiyor olması.



Son Korsan (2009): Son Korsan, Türkiye'de geliştirilen browser tabanlı ilk MMO... Tamamen sular üstünde geçen bu oyunda amaç, "serbest ticaret" yaparak filo geliştirmek. Son Korsan'ın mekaniği piyasadaki diğer MMO'larla benzerlik gösteriyor ancak oyun, bu tür için oldukça önemli olan "32 farklı yöne hareket edebilme" gibi birçok özelliğe sahip. (İlk çıktığında "sekiz"miş; Alper WhatsApp'ten yazıyor şimdi. :) Oyunda Deathmatch ve 5 vs 5 MOBA gibi modlar var ki "MOBA", yine Türkiye için bir ilk.

Biraz "basın bülteni" gibi olacak ama Consala'nın kurucularından Alper'in, Son Korsan hakkında neler dediğine bir bakalım: "2008 yılında ikinci profesyonel oyun geliştirme deneyimimizin sonucu olarak Son Korsan'ı yarattık. Tüm platformlardan erişilebilir olması ve farklı oyun mekaniplerini gerçek dünya haritasından esinlenilmiş bir oyun haritasında sunması ile fark yaratan oyun, kısa süre içinde yedi farklı dilde (Türkçe, İngilizce, İspanyolca, Flemence, Fransızca, İtalyanca ve Arapça) toplam 1.3 milyon oyuncuya ulaşmayı başardı."

Novagun (2011): Novagun'ın özelliği şu: Türkiye'de geliştirilen ve iOS & Android platformlarında oynanabilen ilk MMO... Novagun için "Son Korsan'ın uzay versiyonu" diyebiliriz.

İşte Consala'nın hikayesi böyle. Türkiye'de oyuncu olmak, Türkiye'de oyun geliştirmek ve her şeye rağmen, sektörde ayakta kalmak... Hepsini bir arada. Tebrikler Consala!

■ Fırat Akyıldız

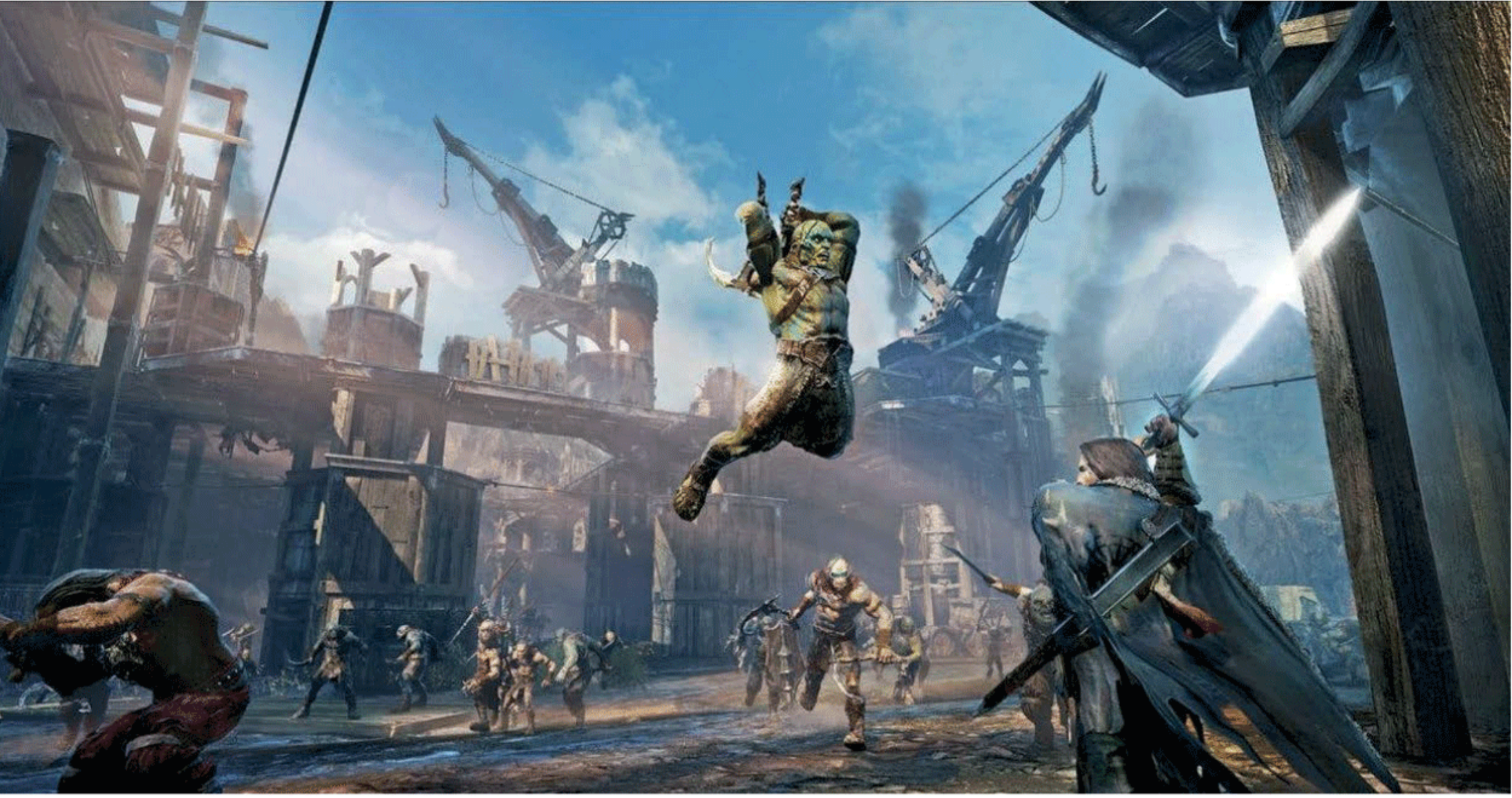
Not: Yazıda ismi geçmedi ama Consala'ya büyük katkı sağlayan Emre'ye de selamlar. :)



Neler Yaşadılar?

- Alper'le Emin'in ilk ofisleri bir kafeydi ama gittikleri kafede fazla priz yoktu; bu yüzden ilk yatırımları "üçlü priz" oldu.
- İlk sunucuları tek çekirdekli bir Celeron'du.
- İlk oyuncuları onlara çok destek oldular. Örneğin "havada uçan şehirler"e çok güldüler ama oyunu terk etmediler. :)
- Bankaya gidip, "madenyum" isteyen oyuncular oldu.
- Oyuncular kendilerini oyuna o kadar kaptırdılar ki admin ile tartıştıktan sonra bakkala gidip, "Admin bunlar çok pahalı" diyenler oldu.





Orta Dünya'ya dönme vakti...

Ölümden sonra hayatı **Middle-earth: Shadow of Mordor**'da yaşayacağız

Söyle bir konu var. The Lord of the Rings ya da Türkçe adıyla Yüzüklerin Efendisi üçlemesi, bildiğiniz üzere üç film olarak yayına girdi yıllar önce. Geçtiğimiz yıl ise The Hobbit'in filmi geldi beyazperdeye. Hobbit dediğiniz ortalama 300 sayfalık bir kitap. Film ise üçleme! Her 100 sayfaya bir film düşüyor ki filmlerin uzunluğu da hiç de fena değil! Nedir olay; para... Daha fazla film, daha fazla para, daha zengin insanlar... Neyse ki film çok iyiydi de bu

Dünya'da rahat rahat dolaşırken cırt, Sauron'un orduları tarafından kesiliyor. Olayların adaletsizliğine dayanamayan Talion, intikam hırsıyla yeniden diriliyor ve Nazgul'lerin sahip olduğu "wraith" güçlerine kavuşuyor. "Sen mi büyüksün Mordor, ben mi büyüğüm?" diye haykırıyor Talion. Artık tek bir amacı var ve o da Mordor'a dönüp intikamını almak!

Kahramanımızın bu macerasında Güç

"Her ne kadar Yüzüklerin Efendisi efsanesinden ve kitaplarından bağımsız ve hayali bir konu işlense de yapılan göndermeler, oyunda görülen isimler kitaplara bağlı kalacak, Tolkien hayranları mutlu olacaklar"

konu sadece bir "konu" olarak kaldı aklımda, yoksa saldırılarım sürecekti. (İkinci film de şu sıralar geldi, geliyor; heyecanlıyız!)

Şimdi konuyu bağlayacağım nokta da şu ki Guardians of Middle-earth'ün yapımcısı Monolith Productions, Yüzüklerin Efendisi efsanesini terk etmeyi kabul etmeyerek Orta Dünya'da geçen (Bunu Orta-dünya diye mi yazmak lazım?) yepyeni bir oyun hazırlıyor. Shadow of Mordor olarak geçtiğimiz ay açıklanan oyun, gerçekten heyecan verici özelliklere sahip...

Güç Yüzükleri'ne dair...

Olaylar Hobbit ile Yüzüklerin Efendisi arasında kalan zaman diliminde geçiyor. Bir ranger olan Talion, Orta

Yüzükleri'nin hikayesi de konu oluyor. Her ne kadar Yüzüklerin Efendisi efsanesinden ve kitaplarından bağımsız ve hayali bir konu işlense de yapılan göndermeler, oyunda görülen isimler kitaplara bağlı kalacak, Tolkien hayranları mutlu olacaklar. Hikayede ilerlerken Gollum'la da karşılaşacağımız söyleniyor. Zaten Gollum'un olmadığı bir tane Tolkien eseri görmedik henüz beyazperdede. O kadar popüler bir karakter ki Monolith de onu yapımına eklemeyen geçememiş. Oyunda Gollum'la olan karşılaşmalarımız sonucunda kahramanımız Talion ile Gollum arasındaki benzerlikleri de keşfedecek ve Gollum'un aslında neler yaşadığını, amacını daha da iyi anlayacağız.

Ölüm, güç getirir

Monolith'in bu oyunu planlarken örnek aldığı ve esinlendiği bir oyun var ve o da Batman'den başkası değil. Zaten oyunun özelliklerini okurken Batman'den nasıl esinlendiğini anlayacaksınız.

Üçüncü şahıs kamera açısından oynanan oyunda, bolca aksiyon ve bolca reflekse dayalı hareketler var; aynı Batman'deki gibi. Bir anda 10 tane düşmanla karşılaşacak ve bir ona vur, diğerine karşı gard al, diğerini kontratakla indir, bu şekilde üstünlüğünüzü koruyacaksınız. Zaten ölümden dönmüş ve doğaüstü güçlerle donatılmış bir karaktersiniz, dövüşlerde de bu üstünlüğünüz ortaya çıkacak.

Düşmanlarınızla birer kurban gibi oynayabileceğiniz Shadow of Mordor, karakterimizin wraith güçleriyle wraith dünyasına geçiş yapmasına da olanak tanıyacak. Bu sayede uzaktaki düşmanlarınızı rahatça görebilecek (Batman'deki gibi...), dövüşlerde zamanı yavaşlatabilecek ve hatta mesafeleri ışınlanarak aşip düşmanlarınızı tek hareketler öbür dünyaya yollayabileceksiniz.

Karakterimizin yetenekleri de elbette kazandığı tecrübe puanlarıyla gelişecek. İki farklı yetenek ağacı bulunacak oyunda. Bunlardan bir tanesi ranger yeteneklerinizi resmedecek, diğeri de wraith güçlerinizi. Kazandığınız puanları ne tarafa harcamak isterseniz, o tarafa harcayacak ve o alanda yepyeni güçler ve yetenekler elde edebileceksiniz.

Nemesis

Oyunun Orta Dünya konseptinden veya karakterinizin sahip olduğu özelliklerden çok daha ilginç bir özelliği bulunuyor. "Nemesis" olarak isimlendirilen bu sistem, açık dünya konseptine sahip oyuna çok farklı bir hava katıyor.

Durum şöyle ki oyunda karşılaştığınız tonla düşmanın her birinin bir adı olacak ve onlarla ne şekilde "oynayacağınıza" siz karar vereceksiniz. Diyelim ki bir Orc komutanı ve askerleri ile karşılaştınız. Bu komutanı savaşta yenmek de mümkün olacak, onun kaçmasına izin vermek de. Kaçmasına izin verirseniz, komutan karargahına dönünce sizden korkuyla bahsedecek ve bu komutanla bir sonraki karşılaşmanızda, belki de isminizi duymuş olan bazı askerler silahlarını bırakıp direkt kaçarak uzaklaşacak. Belki de komutan size karşı güçlü olmak, karşı durabilmek



Ekran
Görüntüleri İçin
**LEVEL
ONLINE**
www.level.com.tr

için eğitimden geçmiş olacak ve yeni yetenekler ve daha güçlü silahlar ile size karşı savaşacak. Bu sefer onu yenemediniz diyelim ve sizi öldürdü. Oyunda ölüm diye bir şey yok zira zaten ölüsünüz. Ne var ki öldükten sonra kendinize gelmeniz zaman alacak ve bu sırada düşmanınız da karargahına geri dönmüş olacak. Sizi öldürdüğü için artık rütbesi de yükselen bu düşmanla bir sonraki karşılaşmanız, çok daha büyük bir mücadele olacak ve bu defa onu yenerseniz, ilk karşılaşmanızdakinden çok daha fazla tecrübe puanı ve daha fazla ödül kazanabileceksiniz. Kazanacağınız ödüller arasındaki rune'lar, sahip olduğunuz kılıcın ve yayın özelliklerini geliştirmek için kullanılabilir. Ne kadar güçlü bir düşmanı yenerseniz de o kadar iyi rune'lara ulaşabileceksiniz. Tek kişilik bir oyun olarak açıklanan Shadow of Mordor'un multiplayer kısmının var olup olmayacağı konusunda bir açıklama yok fakat tek kişilik oyun bile yeterince heyecan verici duruyor. Nemesis sistemi sayesinde iki oyuncunun oyunlarının birbirinden çok farklı olacağını söylüyorlar yapımcılar ve oyunun tekrar oynanabilme oranını da bu sayede arttırıyorlar.

2014 senesinin herhangi bir vaktinde (Sonu olur bence.) piyasaya çıkması beklenen oyun PC'nin, PS3'ün ve Xbox 360'ın yanında PS4 ve Xbox One için de hazırlanıyor. Son derece heyecan verici olan oyun, umuyoruz ki beklentileri karşılar... ■



◀ Savaş alanı bizim için bir oyun alanı olacak, düşmanlarımız av, biz avcı olacağız.

msi™

Oyuncuların 2013 tercihleri

Oyuncu notebooklarının önemli markalarından **MSI**, oyuncuların donanım tercihlerini değerlendirdi

Türkiye'de oyuncu notebook'u dendiğinde ilk akla gelen marka MSI. Firmanın bu başarısının nedeni ise ürünlerini geliştirirken Fnatic gibi profesyonel oyun takımlarıyla beraber çalışması. Bu çalışmanın sonucunda firma, 3 tane SSD'den oluşan SuperRAID 2 ve online oyunlarda bağlantıyı hızlandıran Killer DoubleShot gibi birçok özel teknolojiyi oyuncuların beğenisine sunuyor. Sistemin geri kalan parçalarında ise MSI tercihi müşterilerine bırakıyor. Üst seviye GT serisinde Intel Core i7-4930MX

Extreme Edition işlemciden NVIDIA GeForce GTX 780M ekran kartına en pahalı donanımlar sunulurken mobilite için GS ve fiyat performans tutkunları için GE modeli farklı konfigürasyonlar ile geliyor. Bu noktada MSI'nin 2013 oyuncu notebooku satışı değerlendirmesine göre oyuncuların en çok tercih ettiği işlemci ise Intel'in 4 çekirdekli 3.4 GHz'lik Core i7 4700MQ işlemcisi. Ekran kartı tarafında ise oyuncuların tercihi NVIDIA'dan yana olmuş, zira MSI'nin yıl boyunca sattığı notebook'larda en çok kullanılan ekran

kartı NVIDIA GeForce GTX 765M. Tüm bunların dışında MSI, SSD'nin yükselişindeki ivmeyi işaret ediyor. Geçtiğimiz sene ile karşılaştırıldığında SSD'li modellerin satışında yüzde 32'lik bir artış var. MSI Türkiye sistem grup direktörü Bora Demirkan, bu rakamın SSD'sini kendi güncellemeyi tercih edenler düşünüldüğünde daha da fazla olduğuna işaret ediyor. Özellikle sabit diskin darboğaz oluşturduğu üst seviye notebook'larda 2014'te bu oranın daha da artacağı tahmin ediliyor. ■

Ormanda kuşlar öterdi eskiden...

...artık **The Forest** ile korkunç yaratıkları resmediyor

Oculus Rift şahane bir cihaz, söylemiştim değil mi? (Bkz. Derginin sonundaki köşe yazım.) Bu cihazı kullanırken aklıma FPS'lerden, macera oyunlarından önce bir başka oyun türü geldi ve bunu düşündüğüm an tüylerim diken diken oldu: Korku türü! Oculus Rift sizi tam anlamıyla bir başka boyuta taşıdığı için bu cihazla oynanabilecek en etkileyici ve bir yandan da ürkütücü oyun türü elbette korku olacaktır. Ve şahsen The Forest'ı oynayabileceğimi sanmıyorum... The Descent ve Cannibal Holocaust gibi birbirinden korkunç filmlerden esinlenerek hazırlanan The Forest, bir uçak kazasından sağ kurtulan bir adamın koltuğuna oturtuyor bizi. Bu adam bir ormanın ortasında yalnız başına kalıyor ve hayatta kalmak için avcılığa çıkıyor, odun kesiyor, ateş yakıyor. Ateş yakıyor yakmasına ama geceleri hiç de sakın geçmiyor; meğer bulunduğu orman birtakım garip yaratıklarla çevriliymiş. Gece olmaması için dua edeceğimiz oyun bir yandan da özgürce dolaşabildiğimiz bir oyun alanı sunuyor ve geceleri gezmemizi gerektiren görevlerle

bizi dışarı çıkmaya zorluyor. Oyunun yayımlanan fragmanlarında atmosfer o kadar iyi ayarlanmış ki gerçekten bir ormanda yapayalnız olduğunuzu hemen anlıyorsunuz. Ses efektleri de gerçekten çok iyi duyuluyordu aynı fragmanda. Karakterimiz bir mağaraya giriyor ve mağaranın duvarlarından sekerek netleşen su damlama sesleri sizi o mağaranın içine taşıyor. (Bir de gözünüzde Oculus Rift olduğunu düşünün...)

FPS kamerasından oynanan oyunda yaratıklarla nasıl savaşaçağımız, onlara baltayla saldırmanın ne kadar etkili olacağı gibi konulardan bahsedilmiyor. Sadece "hayatta kalın" mesajı veriliyor. İlginç bir şekilde karşımıza çıkan yaratıklar, insani belirtiler de gösteriyor ve kendi ahlak kuralları, aileleri olacağı söyleniyor. Vahşice size saldırmaktan öte kendi hayatlarını da yaşayacakları için belki de onları sinsice yöntemlerle öldürebiliriz? Değil mi... (Lütfen öyle olsun!) Sadece PC için hazırlanmakta olan oyunu Endnight Games hazırlıyor ama oyunun ne zaman piyasada olacağı halen belli değil. ■

PCNET'İN ARALIK SAYISI BAYİLERDE!

NASIL YAPILIR? 30 SAYFA ADIM ADIM PROJE

Klasik filmleri bedava indirin • Fotoğraflarınızı GIMP ile rötuşlayın • Programları otomatik güncelleyin

PCnet

Teknolojiyi seviyoruz Aralık 2013 Sayı 195 Fiyat 7,90 TL



BİR PC'NİN HAZİN SONU

Yüklediğimiz bedava yazılımlar, araç çubukları ve reklam eklentileriyle bir bilgisayar yok ettik, deneyimlerimizi anlattık.

GÖREV LİSTESİ

Bu ay internette yapmanız gereken ilginç şeyler

DEV GÜVENLİK REHBERİ

DVD HEDİYELİ

19
GMAIL SIRRINI
ÖĞRENİN
SAYFA 68

Saldırlara karşı koyabilirsiniz

- Karanlık ekonominin sırları
- Güvenliği sağlamanın yolları
- Örnek uygulamalar ve öneriler

20 LÜZUMSUZ
TEKNOLOJİYİ
SEÇTİK

NASIL YAPILIR? 5.48

Bilinmeyen dosyalar

Hangi uzantı ne işe yarar, bu dosyayı hangi program açar?

NASIL YAPILIR? 5.64

Disk bölümlenme

Sürücünüzü bölümlere ayırarak verilerinizi daha iyi yönetin

ANALİZ 5.06

Biyometri

Teknoloji şimdi de haplarla içimize giriyor



EN YENİ ÜRÜNLER, WEB SİTELERİ, YAZILIMLAR VE MOBİL UYGULAMALAR **HER AY PCNET'TE**



SON DAKİKA!

John Carmack, 1991 yılında ortaklarıyla kurduğu id Software'dan ayrıldı. Zaten Ağustos'tan beri Oculus Rift'in teknoloji geliştirme koltuğunda oturan Carmack, artık oyun dışında konularla ilgilenmek istediğini açıkladı. (Güzel Oculus Rift oyunları yapsın!)

PS Vita'da iki boyutlu Minecraft heyecanı sunan Terraria'yı tecrübe etmek isteyenler, 4 Aralık'ta oyuna ulaşabilir.

Star Citizen'ın PC dışında yeni nesil konsollara uyarlanabileceği ama asla PS3'te veya Xbox 360'da görülmeyeceği açıklandı.

The Walking Dead ve The Wolf Among Us ile ününe ün katan Telltale Games'in Game of Thrones'un macera oyunu üzerinde çalıştığı söyleniyor; umarız ki doğru çıkar.

Heavenly Sword'un ve yeni DmC'nin arkasındaki isim Ninja Theory'nin konsol piyasasını bırakıp sadece mobil oyunlara yöneleceği söylenmişti geçtiğimiz ay ama Ninja Theory bunu yalanlayarak konsol piyasasında hala işleri olduğunu belirtti.

Eğer Lightning Returns: Final Fantasy XIII'te Japonca seslendirmeler duymak istiyorsanız, oyunu çıktığı gibi almalsınız zira oyun çıktıktan sonra iki hafta boyunca, Japonca seslendirme paketini bedava indirebileceksiniz. (Daha sonra paralı olacak.) Oyun 14 Şubat'ta, Sevgililer Günü'nde çıkıyor ki sevgiliniz sizi rahatça terk etsin.

Call of Duty: Ghosts'un bir yıl içerisinde piyasaya çıkacak olan dört DLC'sinin ismi belli oldu: Onslaught, Devastation, Invasion ve Nemesis. (Hepsi birbirinden agresif isimler.)

Xbox One'in gamepad'i tasarlanırken gamepad'in koku salgılaması veya bir projektör ile etrafa görüntü yayması da düşünülmüş ama daha sonra bu fikirler rafa kaldırılmış.

Fallout 4'ün ismi lisanslandı. Acaba Bethesda'dan yeni bir oyun mu geliyor?

PS4'te ve Xbox One'da Tomb Raider heyecanı yaşamak isteyenler gözünü Tomb Raider: Definitive Edition'ın üzerinden ayırmasınlar; bu ismi çok yakında detaylarıyla birlikte duyabilirsiniz...

EA'nın Disney ile imzaladığı Star Wars ürünleri anlaşmasının 10 yıl süreceği açıklandı. Bu süre zarfında EA bize ne oyun sunarsa onu göreceğiz. (Star Wars 1313'e devam edilsin!)



FPS nasıl yapılır...

MadByte Games oyun dokümanlarını yayımlayacak

İstanbul merkezli oyun firması MadByte Games, "Zula" adında bir MMOFPS üzerinde çalışıyor ve bir süredir resmi siteleri üzerinden ve sosyal medya aracılığıyla Geliştirici Günlükleri yayımlıyor. Zula gibi büyük bir projenin oyun geliştirme sürecinde mutfakta neler olup bittiğini merak eden oyuncular, geliştiriciler ve geleceğin geliştiricileri bu videoları ilgiyle takip ediyor. a Yayımlanan son Geliştirici Günlükleri videosunda MadByte Games yönetici yapımcısı ve proje direktörü Özgür Soner, Oyun Tasarım Dokümanı (Game Design Document) konusunu anlatırken önemli bir açıklamada bulundu. MadByte Games, Zula yayınlandıktan sonra, oyunun neredeyse tüm detaylarını içeren tasarım doküma-

nını herkesle paylaşacaklarını açıkladı. Bu doküman FPS geliştirmek isteyenlere referans alabilecekleri bir kaynak sağlamış olacak. Ayrıca oyun yapmak isteyen fakat nereden başlayacağını bilemeyenler için de bir rehber işlevi görecek. Daha şimdiden 150 sayfaya ulaşmış olan tasarım dokümanı A'dan Z'ye oyunun geliştirilmesinde tasarımsal olarak gereken her şeyi içerecek şekilde hazırlanıyor. Üzerinden uzun yıllar geçmiş projelerde dahi bu tip dokümanlar sır gibi saklanırken, MadByte Games yayımladığı geliştirici günlükleri videolarında da hedeflediği gibi Türk oyun sektörüne katkısı olabilecek paylaşımların arkasında duracağını vaat ediyor. ■

Hız, adrenalin, tutku!

Need For Speed filmi, yarış heyecanını sonuna kadar hissettiriyor

The Fast and the Furious'ın iyiden iyiye bir aksiyon filmine dönmesinden faydalanan Need for Speed, klas arabalar, hız ve adrenalin dolu bir heyecanla (Nasıl abartıyorum!) 2014'ün Mart ayının ortalarında beyazperdeye geliyor. Kesinlikle karizma yoksunu bulduğum başrol oyuncusunun canlandığı bir sokak yarışçısı etrafında dönen konu, bu yarışçının varlıklı bir adam tarafından hapse konulmasını ve buradan

çıkıp intikam almak üzere bir sokak yarış planına bulaşmasını konu alıyor. Bu sırada Tobey'nin (Başroldeki arkadaşımızın filmdeki adı.) ortağı, Tobey'nin planını öğreniyor ve yoluna taş koymak için o da bir plan yapıyor, işler karışıyor.

Filmin tabii konusundan çok sahneleri dikkat çekiyor. İki tane fragmanı yayımlanan filmde The Fast and the Furious'ın aksine çok daha egzotik arabalar bulunuyor. Modifiye Lamborghini'ler, Ferrari'ler gırla gezerken, bir mavi şeritli, gümüş renkli bir Mustang görülüyor ki o arabayı şu hayatımda kullanmak nasip olmayacak ya, "Adaletin bu mu dünya?!" dedirtiyor.

Tutup tutmayacağı belli olmadığı için hem oyuncular açısından, hem de konu olarak çok da havalı durmuyor film ama eğer film tutarsa ikincisi bomba gibi olacak! ■



50 YENİ VİL ÖZEL STICKER 22 İD'LI POSTER 12 SÜPER KAPI ASKISI

ARALIK 2013
FİYATI 6.5
NO: 12

heygirl



bu taktikler
DENE!

Kerem
Bürsin

Hande
Doğanemir

Ekin
Koç

Demet
Özdemir

Yeni yıl
ASTRO

2013'de kalma
2014'ü yakala!

- SAÇ
- MODA
- MAKYAJ
- DEKO

Eda Ece
TAM BİR BİLMECE!

5X ZOOM
R5

YILDIZ TAKIMI
geliyooooor!

ÖDÜLLER
SAHİBİNİ
BULUYOR

JUSTIN
İLE KONSERE
AUSTIN
İLE PARTİYE!

DOĞRU
ERKEĞİ SEÇ
atağa geç!



ARKADAŞLIK "SEL"İNE KAPIL

**BU AY 3
HEDİYE
BİRDEN!**

**12
FARKLI
KAPI
ASKISI**



**ONE
DIRECTION
POSTER
ALBÜM**

VENİ
ALBÜME
özel



**50
STICKER**



ARALIK SAYISINI KAÇIRMA!

Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com



heygirl.com.tr



BlizzCon 2013

Dolu dolu bir fuar, dolu dolu iki gün

Blizzard hayranlarının hıncahınç doldurduğu BlizzCon, 2012'de verilen aranın ardından geri döndü. Üstelik verilen bu aranın acısını çıkarır şekilde, hiç olmadığı kadar dolu. World of Warcraft'ın eklenti paketi Warlords of Draenor, Diablo III: Reaper of Souls'un detayları, Heroes of the Storm'un ilk oyun içi görüntüleri, StarCraft II güncellemesi, Hearthstone'dan haberler ve tabii ki Warcraft: Movie...

World of Warcraft: Warlords of Draenor

Kuşkusuz ki bu yıl BlizzCon'un en önemli oyunu, World of Warcraft olarak ön plana çıktı ve Warlords of Draenor (WoD) isimli yeni eklenti paketi duyuruldu. Garrosh Hellscream'in ihanetinin sonucu Siege of Orgrimmar'da yakalanması ve tutsak alınmasından sonrasını konu alıyor. Henüz hüküm bile giydirilmeden kaçmayı başarıyor ve Bronze Dragonflight'taki arkadaşı sayesinde zamanda geriye, yani Draenor'a gidiyor. Draenor, Orc'ların anavatanı ve Outland'in henüz parçalanmamış halinden oluşuyor. Garrosh'un amacı, Orc'ların Mannoroth'un kanını içmeden durdurmak ve yanında günümüzden götürdüğü teknoloji sayesinde "Iron Horde" ismi verilen bir ırk yaratmak. Bu ırkla da günümüze geri dönerek

intikam alma çabası içerisinde. Tabii ki biz de Garrosh'u durdurabilmek için peşinden Draenor'a kadar gidiyoruz. Her ne kadar amacımız başta Garrosh'u durdurmak gibi görünse de aslında bu, eklenti paketinin başlangıcında çok ufak bir yer tutacak. Sonuçta o zaman henüz hayatta olan Garrosh'un babası Grommash Hellscream varken! Eklenti paketinin en büyük getirisi tartışmasız Garrison. Peki, nedir bu Garrison? İstedğimiz bölgeyi seçip kendimize ait bir kale kurmamıza olanak tanıyacak sistem. Kalenin içindeki binaları, dizilim şeklini, görüntüsünü istediğimiz gibi şekillendirebileceğiz ve içeriye Follower adı verilen NPC'lerle doldurabileceğiz. Bu NPC'lere meslek öğretip "Git bana



maden kaz, getir!" gibi görevler verebileceğiz. Üstelik oyunda değilken bile çalışacak bu NPC'ler bizim için. Binaları geliştirerek de içeriye alabileceğimiz Follower sayısını arttırabileceğiz. Binaları geliştirmek için çeşitli planlara ihtiyaç duyacağız. Bu planlar rastgele düşebileceği gibi bazı görevlerin sonunda ödül olarak da bize verilecek. İçeriye aldığımız Follower'lara seviye atlatıp item giydirecek güçlendirme imkânımız da bulunacak. Item'larla güçlendirdiğimiz Follower'ları bir hafta boyunca sürecek raid görevlerine göndermek de mümkün olacak. Ayrıca partiye davet ettiğimiz arkadaşlarımızı da (40 kişiye kadar.) Garrison'umuzda ağırlayabileceğiz. Her eklenti paketinde olduğu gibi seviye sınırı artıyor ve 90'dan 100'e çıkıyor, aynı zamanda yeni ve çok daha çeşitli görevlerle donatılmış. Mists of Pandaria'da gına getirecek derece

çok bulunan günlük görevlerse bu defa oyunda hiç yer almayacak. Draenor ise yeni bölgemiz. Draenor, yedi farklı bölgeden oluşacak ve her bölgeyi kendi içinde tematik hale getirme amaçları olduğunu söylüyor baş tasarımcılardan Ion Hazzikostas ve örnekle devam ediyor: "Gorgrond bölgesinde, her yerden buharlar yükselecek ve orayı 'buharlı bölge' olarak hatırlamanızı istiyoruz."

Bölgelerden bahsetmişken yeni eklenen dungeon'lardan ve raid'lerden bahsetmeden olmaz tabii ki. Toplamda -yenilenmiş UBRS de dâhil olmak üzere- yedi dungeon bizleri bekliyor. İki yeni raid ise oyunun başlangıcından kısa bir süre sonra aktif olmuş olacak. Bunlar toplamda 16 boss'un yer aldığı ve Ogre'lerin bulunduğu Highmaul ve Iron Horde'ların bulunduğu Blackrock Foundry. Ek olarak Draenor üzerine yerleştirilen yeni world boss'ları da öldürülmeyi bekliyor.

Bir diğer önemli gelişme grafikler konusunda. İlk WoW'dan bu yana grafikler sürekli gelişmiş olmasına karşın karakterlere hiç dokunulmamıştı. WoD ile Worgen, Goblin ve Pandaren'ler hariç tüm karakterler elden geçiriliyor. Çok daha detaylı modellere ve kaplamalara kavuşan karakterlerin poligon sayıları da katbekat artmış. Şöyle ki şu an 1160 poligon bulunan Dwarf modeli, 7821 poligona çıkıyor. Ne kadar detaylandı- >





> ğını buradan çıkarmak mümkün... İlk WoW'dan bu yana çıkan eklenti paketleriyle sürekli olarak daha yüksek seviye item'lar düşmesi yüzünden alıp başını yürüten item'lar (Üzerinde 3500 intellect olan item var yahu!) elden geçiriliyor. "Item Squish", yani bir nevi item devalüasyonu diyebileceğimiz sistem sayesinde artık item'lar daha düşük değerlere sahip olacak. Dolayısıyla daha az vuruyormuş hissiyatına

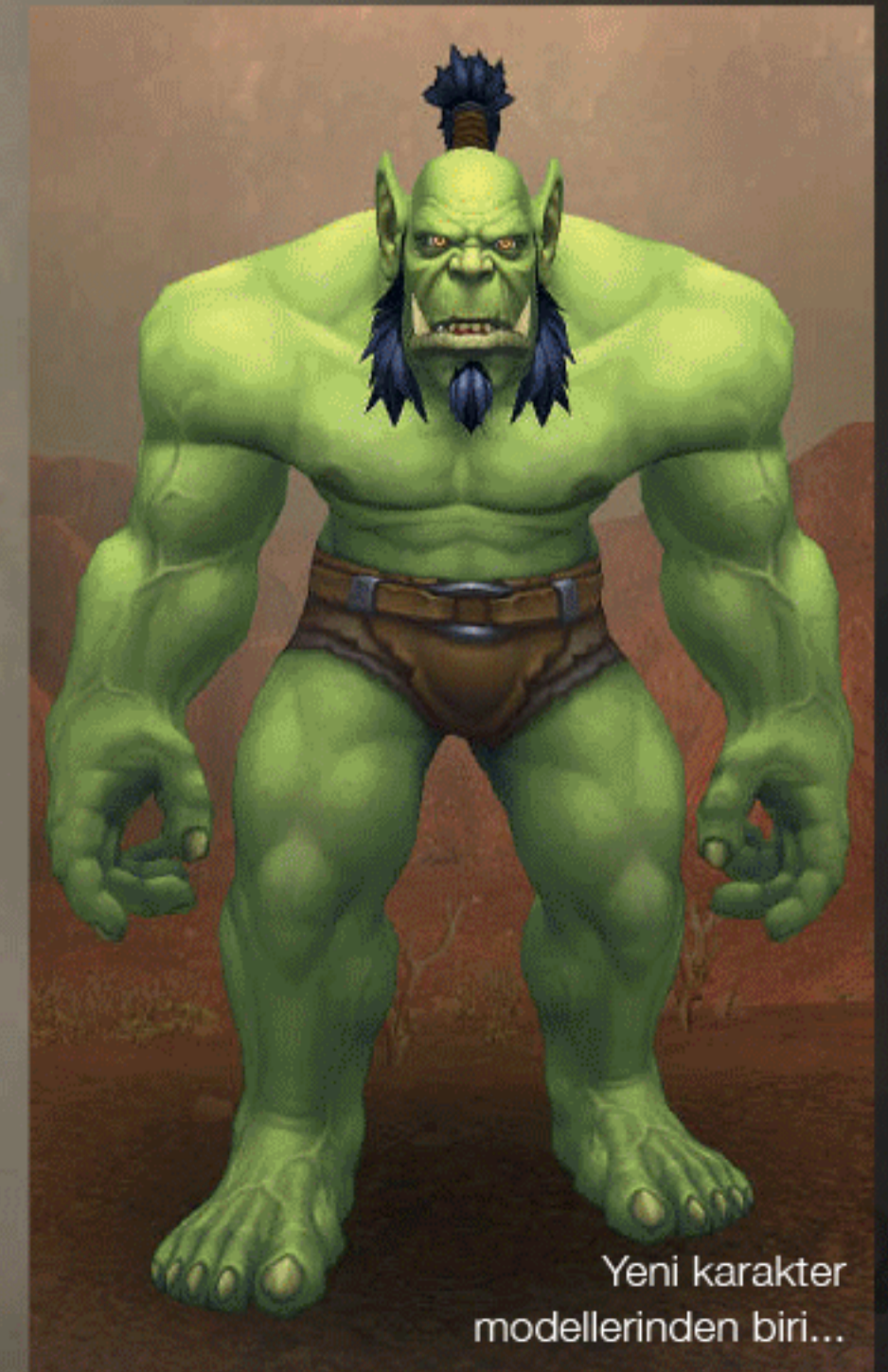
kapılabilirsiniz ama ilk WoW'u oynayanlar bilirler ki o dönemde vurulan rakamları aklımızda tutabiliyorduk. "Abi! 6550 crit vurdum, inanmazsın!" gibi cümleler havada uçuşuyordu. Şu anda ben kimseden "548.000 vurdum." gibi heyecan içinde söylenen bir cümle duyuyorum çünkü rakamlar o kadar büyük ki bir yerden sonra bakmıyorsunuz bile. 548.000 örneğini kendi Retribution Paladin'im referans olarak veriyorum ama dediğim gibi, tam olarak en fazla kaç vurduğumu hatırlamıyorum. Item'ları elden geçirirken sadece değerlerini düşürmekle kalmamışlar. Artık çok daha az slot enchant edilebiliyor fakat enchant çeşidinin sayısı da artmış durumda. Aynı şekilde item'lara takılabilecek gem sayısı da en fazla tek slot'a indirilmiş fakat çok daha güçlü gem'ler bulunacak. Tüm bu item düzenlemesine ek olarak Hit, Expertise, Dodge ve Parry stat'leri oyundan kalkıyor ve yerlerine bonus stat'ler geliyor. Örneğin, botumuzda "+25 Hız" bulunabilecek. Böylelikle karakterimizi daha çok şekillendirme şansımız olacak. Tüm bu yeniliklere ek olarak eklenti paketini satın aldığınız zaman istediğiniz karakteri 90.

seviyeye anında çıkarabileceksiniz. Acele etmeden ve düşünerek iyi bir seçim yapmanızı öneririm, nitekim bu seçenek sadece bir adet karakterle sınırlı. Sonuç olarak WoD, Wrath of the Lich King'den bu yana beni en çok heyecanlandıran eklenti paketi oldu. Özellikle de Garrison, beni ve birçok insanı epey bir süre oyunda tutmaya yetecek gibi gözüküyor. ■



Warcraft: Movie

Uzun yıllardır Warcraft oyuncularından beklenen fakat hiçbir resmîyet kazanmamış Warcraft'ın filmi bu yıl BlizzCon'da resmen doğrulandı. Yönetmenliğini Duncan Jones, animasyon ekibini de Life of Pi'dan hatırlayacağımız, Oscar ödüllü Bill Westenhofer üstleniyor. Her iki isim de World of Warcraft'ı ilk çıktığından beri oynadığını söylüyor. Öyle ki Bill Westenhofer, Golden Compass çekilirken, çekimler sonrasında raid'lere katılabilmek için sabahladığını belirtiyor.



Yeni karakter modellerinden biri...

Draenor Haritası

Warlords of Draenor'da yedi yeni bölge ve her bölgede bir Orc klanı yer alıyor. Bu bölgelere bir göz atalım...

Thrall'ın babası Durotan tarafından yönetilen The Frostwolf Clan'ı burada yer alıyor. Aynı zamanda Frostfire Ridge, Horde'ların ana şehrinin yer aldığı bölge ve aynı zamanda Horde'ların başlangıç mekanı. Şehirleri, o dönem Ogre'lerin elinde bulunan kale olan Bladespire Fortress'ı savunarak ele geçirmeleri gerekiyor.

Blackhand tarafından yönetilen The Blackrock Clan'ı ve Iron Horde'ların silah deposu burada yer alıyor. Bölge doğal yollarla yeraltından çıkan buhar teması ile dikkat çekiyor.



Eklenti paketinin hikayesinin büyük bölümünü oluşturan Nagrand, Grommash Hellscream tarafından yönetilen Warsong Clan'ının da bulunduğu bölge.

Talador, Draenor'un kalbi olarak anılıyor. Outland'den hatırlayacağınız Shattrath'ın henüz yıkıma uğramamış hali ve içinde antik Draenei kültürünü barındırıyor.

Arakkoa'ların (O dönemdeki Arakkoa'ların kanatları var ve henüz kambur değiller.) evi olarak sayılan Spires of Arak'da bulunan Shattered Hand Clan, Kargath Bladefist tarafından yönetiliyor.

Alliance'ların eklenti paketindeki ana şehri ise Shadowmoon Valley'de yer alan Karabor (Black Temple). Horde'larda olduğu gibi ana şehrimizi savunmak zorundayız. Ner'zhul tarafından yönetilen The Shadowmoon Clan burada yer alıyor.

Kilrogg Deadeye'in liderlik yaptığı The Bleeding Hollow Clan bu bölgede yer alıyor. "Deadeye", yani "Ölü göz" ismini de boşuna almamış. Killrogg, klanının yok oluşunu görebilmek adına kendi gözünü çıkarır ve bu sayede geleceği görür. Bu hamlesi de klanını korumak için oldukça yardımcı olmaktadır.



Heroes of the Storm

Heroes of the Storm (HotS), Blizzard'ın hafızalara kazınmış olan kahramanlarının yer aldığı ve ücretsiz bir yapım. Bu oyunu diğer MOBA oyunlarından ayıran ufak ayrıntılar var. Öncelikle item tabanlı ya da son vuruş yapma odaklı



değil. Yine diğer oyunlarda olduğu gibi birinin takımı "taşması" olarak tabir edilen bir yapı yerine daha çok takımca oynamaya dayalı. Oyunda yer alan karakterlerin tüm yetenekleri de maça başlarken aktif olarak sunuluyor. Bir karakter birçok yeteneğe sahip ve oyuncu kendine göre olanları seçip maça başlıyor. Birden fazla haritanın yer alacağı HotS'da amaç karşı tarafın bölgesine girip bölgeyi yerle bir etmek. Bu sırada her haritanın kendine özgü çeşitli görevleri bulunuyor. Bu görevleri yerine getirmek rakip takıma karşı üstünlük kurmaya olanak tanıyor. Görevlere örnek olarak, haritada bulunan kuleleri ele geçirerek daha fazla alanı görmek mümkün olacak.

Ücretsiz olacağını belirttiğim HotS'da tabii ki oyun içi satış mevcut olacak. Bu sayede

League of Legends'taki gibi karakterimize kostüm olarak, görünümümüzü özelleştirebileceğiz. Siz de bu oyunu denemek istiyorsanız beta kayıtları başladı ve Battle.net üzerinden kayıt yaptırmak mümkün. ■



Diablo III: Reaper of Souls

Josh Mosqueira'nın Jay Wilson'dan yapımcılığı devraldığından bu yana Diablo III her geçen gün daha iyiye gidiyor diye düşünüyorum. Bu değişimin ilk sinyalleri Reaper of Souls'un oyuna getireceği değişiklikler ve Auction House'un kapanacağı haberiymi benim için. Daha önce gamescom'da açıklanan yeniliklerin detaylarını BlizzCon'da öğrenme şansı yakaladık. Oyuna eklenecek olan Adventure modu sayesinde Act değiştirmeksizin tüm Act'ler arasında, üstelik istediğimiz waypoint'ten istediğimize geçme fırsatı yakalıyoruz. Ayrıca her Adventure moduna başladığımızda rastgele oluşacak, "Bounties" ismi verilen görevler de bulunacak. Bu görevleri bitirdiğimizde XP ve altın kazanmamızın yanında bir de "Rift Keystone" isimli item alacağız. Bu item sayesinde "Loot Run" adı verilen ve her biri 10 - 15 dakika kadar sürecek dungeon'lara

girebileceğiz. Loot Run'lar, tamamen rastgele seçilen bir bölgede, hava şartında, yaratıklardan ve final boss'undan oluşacak. 10. kata kadar oluşabilen bu dungeon'ları bitirdiğimizde bizi oldukça iyi item'lar bekliyor olacak. Item'dan bahsetmişken Diablo'ya eklenecek yeni bir özellik de klan sistemi. Düşürdüğümüz legendary item'lar o an klanda online olan tüm oyunculara bildirilebilecek. Bir başka getirisiyse sohbet sistemi. Açık artırma sisteminin kapanacağını düşünürsek item'ları satabilmek için kalabalık bir klanda yer almak herkesin avantajına olacaktır diye tahmin ediyorum. Yine sohbet sistemi sayesinde hemen bir grup kurup item avına çıkmak kolaylaşacak. BlizzCon'da açıklanan bir diğer özellikse yapay zekânın daha akıllı olacağı. Örneğin, üzerimize çullanan bir grup okçu iskelet, arkalarını dönüp uzaklaş-

mak yerine arka arka yürüyerek bize ok atmaya devam edebilecek. Ayrıca artık öldürmek için daha çok yaratık da bizleri bekliyor olacak. Diablo III: Reaper of Souls için bir çıkış tarihi maalesef verilmedi. PC ve PlayStation 4 platformlarına çıkacağı kesinleşen RoS'un Xbox One versiyonu içinse herhangi bir detay henüz mevcut değil. Ayrıca PvP'nin yine oyunda yer almayacağını da hatırlatalım. ■



StarCraft II ve Hearthstone

Daha çok yazının ilk bölümündeki üç oyun üzerinde duran Blizzard'ın, StarCraft II ve Hearthstone turnuvalarına daha çok odaklandığını söylesem çok da yanlış olmaz sanırım. Yine de her iki oyunun hayranlarını üzmemek adına StarCraft II'ye gelecek olan 2.1 güncellemesinden ve Hearthstone'daki ufak detaylardan bahsetmeyi ihmal etmediler.

Alacağı güncellemeyle StarCraft II'ye klan ve grup takvimi eklenecek. World of Warcraft'ta yıllardır kullanılan bu sistem sayesinde etkinlikler düzenlemek ve daha organize edilmiş gruplar oluşturmak mümkün olabilecek. Klanlara özel olan bir yenilikse her klanın kendine ait simgesi bulunacak olması.

Daha önce her üç ırkın da seviye sınırları 30 iken bu seviye her ırk için 35'e çıkarılacak. Ayrıca her güncellemede olduğu gibi yine ırklar arası dengelerde düzenlemeleri de barındıracak olan 2.1 güncellemesi için "yakında" ibaresinden başka bir tarih açıklanmadı.

Hearthstone için söylenebilecek belki de en büyük haber, oyunun PC, Mac ve iPad platformlarının yanı sıra artık iPhone, Android ve Windows 8 cihazları için de geliştiriliyor olması. Mobil platformlar için verilen çıkış tarihiyse önümüzdeki yılın ikinci yarısı. Yazıyı yazdığım an itibarıyla PC ve Mac için kapalı beta sürecine devam eden Hearthstone,

bu ay içerisinde açık betaya geçiş yapacak. Bilindiği üzere açık beta, ücretsiz olan oyunlar için bir nevi çıkış anlamını taşıyor. İlginç bir detaysa bu ay çıkması halinde Hearthstone'un, Blizzard'ın açıkladığı yıl içerisinde çıkardığı ilk oyun olarak tarihe geçecek olması.

World of Warcraft'ın yeni eklenti paketi ve diğer oyunların detayları ile dolu dolu bir BlizzCon geride kaldı. Bir sonraki BlizzCon'da Warcraft: Movie trailer'ının (Sabırsızlıkla beklemedeyim!), yeni Hearthstone destesinin ve yeni StarCraft II eklenti paketinin duyurulması ümidiyle görüşmek üzere. ■



HERKESE KABLOSUZ AĞ GÜÇLENDİRME ŞABLONU



Kesin katlayın
kapsama alanını
%150 artırın



VIDEO EĞİTİM

CHIP Aralık sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



İLK BAKIŞ



Diablo III: Reaper of Souls

Daha karanlık bir Diablo'ya hazır mısınız?

Sayfa 38



Star Citizen

Usta yapımcı Chris Roberts'ın Kickstarter girişimi olan Star Citizen, topladığı paranın hakkını vermek için dopdolu geliyor.

Sayfa 36



Titanfall

Modern Warfare serisinin yaratıcıları tarafından geliştirilen oyun, online multiplayer ortamlarının yeni yıldızı olmaya aday.

Sayfa 40



Yapım Cloud Imperium Games Dağıtım Roberts Space Industries Tür Simülasyon Platform PC Çıkış Tarihi 2014 Web www.robertsspaceindustries.com

Star Citizen

Bir galaksi küçük gelir!

X-Wing vs. TIE Fighter çok iyi oyundu ama bilmeyeniniz de çoktur diye tahmin ediyorum. Keza Colony Wars vardı PSO'ne zamanında, o da çok iyiydi. Freelancer çıktı sanırım en son ve uzay savaşları, uzay simülasyonları da tarihin tozlu yapraklarındaki birer isim oldu. Wing Commander ve Freelancer'ın yapımcısı Chris Roberts, geçtiğimiz yıl bu türü yeniden canlandırmak adına bir adım

attı ve oyunu Star Citizen için Kickstarter'da bir kampanya başlattı. İsteddiği bağışın katbekat üstünde bir rakam toplayan Roberts, geçen süre boyunca Star Citizen'ı geliştirmek için şahane bir takım topladı ve oyunun demosunu oluşturmayı bile başardı. Sabırsızlıkla beklediğimiz oyuna gelin, hep beraber bir göz atalım...

■ Tuna Şentuna



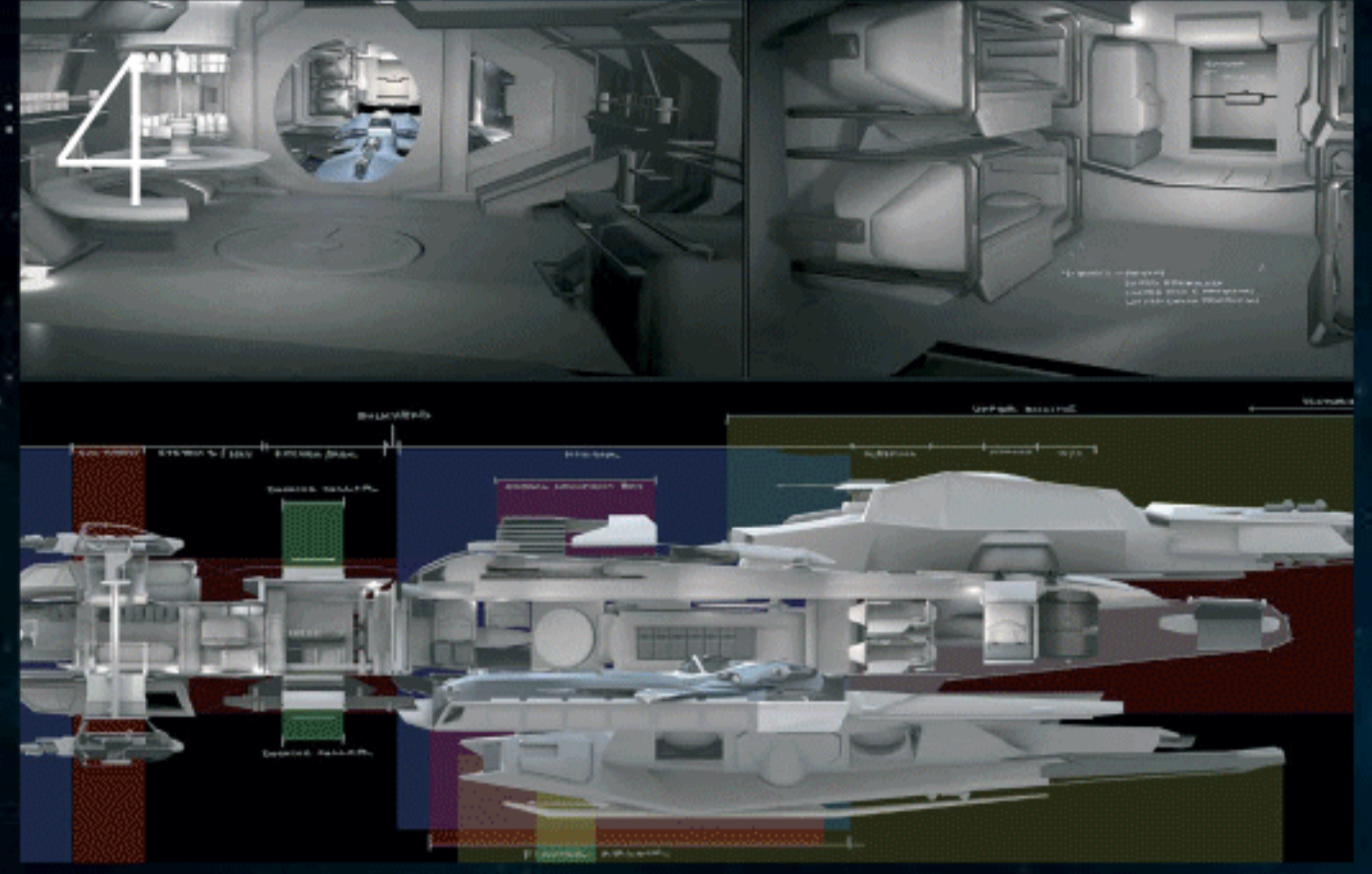
Düşünün ki bir Call of Duty'de, önümüze bir kaya parçası çıktığında onu aşmıyoruz ama Star Citizen'da -neredeyse- önümüzde hiçbir engel olmayacak. İsteddiğimiz galaksiye gidebileceğiz, istediğimiz gezegene uçrayacağız, istediğimiz gemide, istediğimiz bir tip maceraya çıkabileceğiz...



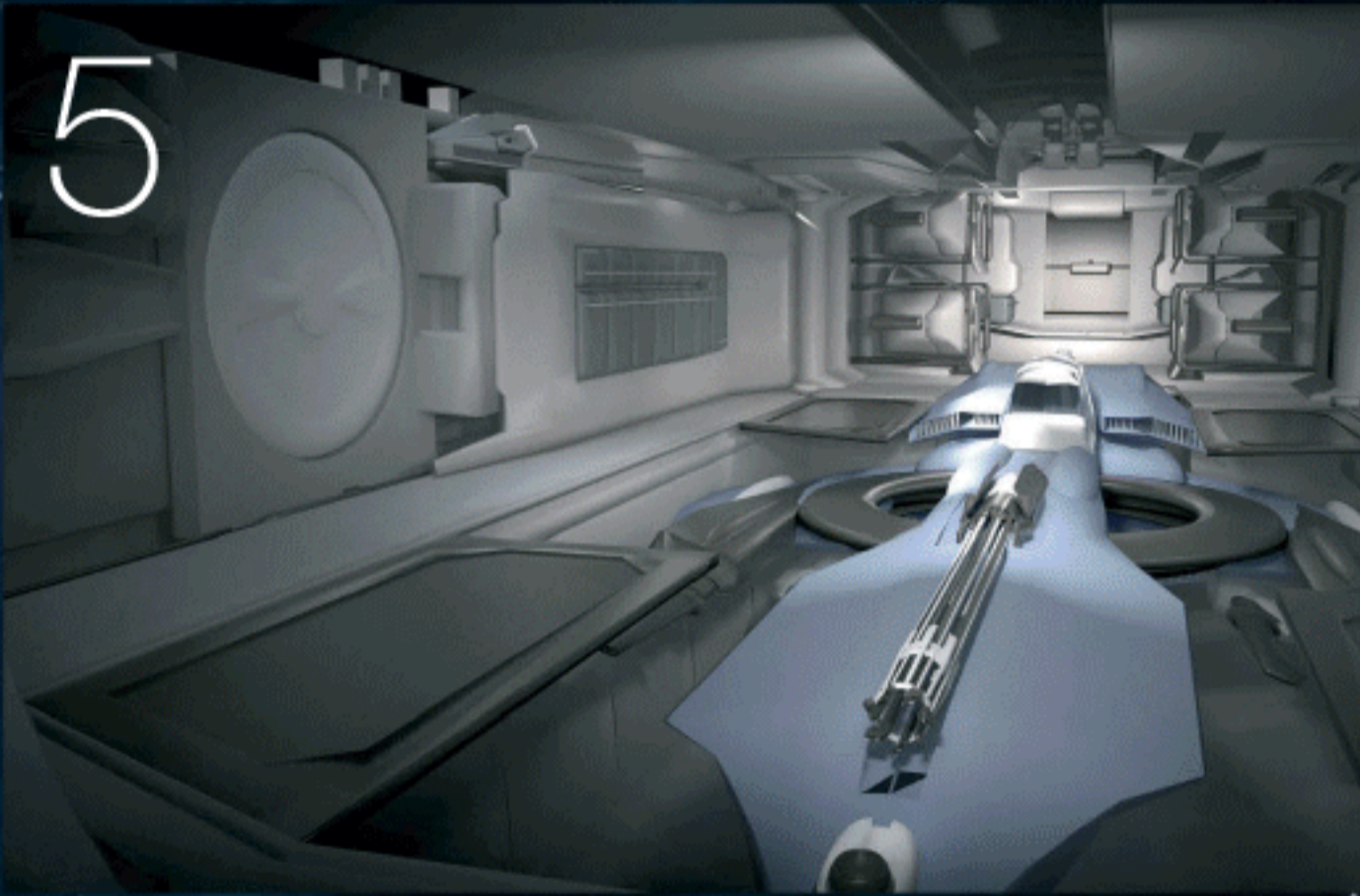
Sanmıyorum ki her gezegende bizi bu görseldeki gibi şahane manzaralar bekliyor olsun ama birçok gezegendeki birçok şehirde, sağlam bir atmosfer yakalanacağını belirtiyor oyunun yapımcısı Chris Roberts.



İşte bir gemi! Söylesem asla ne olduğunu anlamayacağınız bu cihazlardan oyunda bin bir çeşit bulunacak. Gemilere nasıl ulaşacağız, gemileri nerede saklayacağız, bunlar hakkında çok fazla bilgi yok ama her çeşit gemiyi komuta edebileceğimizi tahmin ediyoruz.



"Constellation" adındaki dev, Millennium Falcon tarzı uzay gemisinin konsept çalışmalarından bir tanesi su yüzüne çıktı geçtiğimiz ay. Oyunda bunun gibi birtakım büyük uzay gemileri bulunacak ve gördüğümüz gibi bu gemiler büyük bir özenle ve yoğun detayla hazırlanıyor.



Constellation gibi büyük gemilerin içerisinde yaşayan insanlar olacağı gibi bu gemiler ufak uzay gemilerine de ev sahipliği yapacak. Büyük gemimizi bir noktada bırakıp diğer küçük gemiyle araştırma yapabilecek veya kısa görevlere çıkıp hızla işimizi halledeceğiz.



Koskoca uzay, sadece insanlar mı olacaktı? İşte bir başka ırktan çarpıcı bir karakter. Bizim bu ırkın bir üyesi olup olamayacağımızı henüz bilmiyoruz ama gerçekçi bir uzay macerasında, başka ırkların olmadığını düşünmek zaten bir hata olurdu.



Uzay geminizle uzunca bir yolculuk yaptıktan sonra büyük bir geminin içine girip orada yaya olarak devam etmek, biraz soluklanmak çok enteresan bir deneyim olacağı benziyor zira günümüzde çoğu oyun, bayağı kısıtlı bir alanda ve tek bir tipte oynanışa yer veriyor.



Şavaşların ve maceranın yanında ticaret de önemli bir yer tutacak. Online kısmı çok daha gelişmiş olacağı bilinen oyunun tek kişilik kısmı da olacak ve en önemlisi de Star Citizen, Oculus Rift'e destek vererek inanılmaz gerçekçi bir deneyim yaşamamıza izin verecek...

TEST
ETTİK!

Yapım **Blizzard Entertainment** Dağıtım **Activision Blizzard** Tür **Aksiyon**
Platform **PC, Mac, PS3, PS4, Xbox 360** Çıkış Tarihi **2014** Web **www.diablo3.com**

Diablo III: Reaper of Souls

Westmarch'ta ilk adımlar

İlk iki versiyonunda efsane olmuş, kendine çok büyük bir hayran kitlesi oluşturmayı başarmış bir oyundu Diablo. Serinin son oyunu olan Diablo III duyurulduğunda haliyle de çok büyük bir gürültü koptu. Daha ilk gününde milyonlarca sattı satmasına ama problemler de arka arkaya geldi. Sunucu sorunlarıyla çıkış yapan Diablo III, geçen kısa bir sürenin ardından oyuncular tarafından "Endgame'i olmaması" ile suçlanmaya başladı. Üstelik oyun daha önceki Diablo oyunlarına göre geriye bile gitmişti. Güncellemelerle oyun bir nebze toparlansa da yeterli ve beklenen seviyeye ulaşamaması yüzünden oyunun yapıcılığını üstlenen Jay Wilson için artık ceketi alıp çıkma vakti gelmişti. İşte bu dakikadan sonra "sevgili" Jay'in yerine getirilen Josh Mosqueira ve ekibi tarafından yapılan hamlelerle Reaper of Souls (RoS) ile Diablo'nun yeniden doğuşuna tanık olabilecek miydik? Nitekim o gün geldi ve RoS'un betasını test etme şansım oldu.

Daha karanlık!

Diablo III'e yapılan eleştirilerin belki de en başında "fazla" renkli olması geliyordu. Her ne kadar benim gözüme çok problemli gelmesede (World of Warcraft'ın renkli olması gözümü alıştırdı herhalde.) tüm Act'ler daha önceki Diablo'lara göre gerçekten de fazla renkliydi. Eklenti paketiyle eklenecek olan Westmarch (Act V) "tam da olması gerektiği gibi" karanlık. Yanan köylerden tutun da fırtınalı hava şartlarına kadar her şey oyunun atmosferine daha çok girmemizi sağlıyor. Hazır Westmarch'tan konu açılmışken yeni bölgelere değinmekte fayda var. Öncelikle bölgeler daha önceki Act'lerdekilere oranla daha çok rastgele oluşuyor. Böylelikle her defasında aynı yerden geçiyormuşuz hissiyatı daha az hissediliyor. Üstelik bu bölgelerde yine daha öncekine oranla çok çok daha fazla irili ufaklı görevler bulunuyor. Dolayısıyla girilecek çok daha fazla kapı ve dungeon var. "Tamamına gireyim de bitireyim" düşüncesiyle o kadar fazla zaman harcamışım ki ilk boss dövüşüne geldiğimde 66. seviyeye (60'dan başladığımızı hatırlatayım.) ulaşmıştım. Eklenti paketiyle sadece bir adet yeni Act ekleneceği beni biraz endişelendirmiyor değil fakat yeterli uzunlukta olacak gibi görünüyor.

Loot 2.0

Auction House'un 18 Mart'ta kapanacak olması benim için en güzel haberlerden birisi herhalde. Şu anda oyuna yeni başlayan birisi para yatırmak hemen karakterini mükemmelendiriyor ki bunun Diablo'nun mantığına ters düşüğünü düşünüyorum. Sonuçta Diablo'nun amacı otu-

rup saatlerce daha iyi item düşürmeye çalışmak. İşin daha da vahim tarafı, her dakika onlarca item düşmesine rağmen iyi denebilecek item o kadar az düşüyordu ki... 650 - 700 saatlik Diablo III kariyerimde sanırım iki ya da üç "iyi" item ancak düşürebildim. Dolayısıyla şu anda oyun bir süre sonra Auction House'dan item satın almak zorunda bırakıyor. Bunların tamamı Loot 2.0 ile değişiyor! Öncelikle artık çok daha az item düşüyor ve çantamız ikide bir dolmuyor. Ayrıca düşen item'ların kalitesi çok daha iyi. Item'ların üzerinde sınıflara yönelik özellikler de (Silahta %10 daha fazla Frenzy hasarı gibi.) bulunuyor. Daha önce Diablo III'te yer alacağı açıklanan ama sonradan oyundan kaldırılan Mystic de RoS ile geri dönüyor. Item'da bize uymayan bir stat olması halinde "Şunu bir değiştiriver be abla!" diye Mystic'e gittiğimizde bir miktar malzeme ve altın karşılığında bize bunun mümkün olduğunu söylüyor kendisi. Bu sistem şu şekilde işliyor; item'da bulunan +300 Strength'i değiştirmek istediğimizde karşılığında rastgele seçilen, ikisi yeni, toplam üç seçenek (+300 Strength, %7 Attack Speed, +80 All Resistance gibi.) çıkıyor. Uygun olan ikisinden birini seçebiliyor ya da değiştirmek istediğimiz stat'e geri dönebiliyoruz. Ayrıca yine Mystic sayesinde "Transmogrification" adı verilen özellik ile de istediğimiz item'ın görüntüsünü kopyalayabiliyor ve o görüntüyle oynayabiliyoruz. Mystic'te bolca altın harcayacağımız kesin. Şimdiden biriktirmeye başlayın!

Maceraya çıkıyoruz

Daha önce de söylediğim gibi, Diablo'nun amacı item düşürmek olduğu için RoS ile eklenen





bu modun oyunun merkezini oluşturacağını düşünüyorum. "Adventure Mode" ismi verilen bu modda amacımız, Campaign gibi oyunun hikayesini baştan açıp oynamak değil, her başlattığımızda rastgele oluşan görevleri tamamlamak. Bu görevler "şu boss'u kes" ya da "50 tane yaratık ve şu kişiyi öldür" gibi basit ve kısa. Ayrıca her birini tamamladığımızda item, altın ve XP dışında "Rift Keystone" isimli bir de item kazanıyoruz. Rift Keystone'larla köye dönerek "Nephalem Rift" isimli mekana geçiş yapabiliyoruz. Nephalem Rift'te yaratıklar ve mekan rastgele oluşuyor. Örneğin, Act I'in mekanında ilerlerken karşımıza diğer Act'lerden yaratık gelebiliyor. Bu da her defasında aynı yeri yapıyor muyuz hissiyatını ortadan kaldırıyor. Nephalem Rift'e girdiğimizde amacımız ekranın sağ tarafında çıkan ve yaratık öldürdükçe artan bar tamamen doldurmak. Bu bar dolunca Nephalem Rift Guardian spawn oluyor ve kestiğimizdeyse zorluk seviyesine göre kaliteli item'lar düşüyor. Zorluk seviyesi demişken daha önceki Nightmare, Hell, Inferno oyunda bulunmuyor. Zorluklar da revizeye uğramış ve yeni isimleri Normal, Hard, Expert, Master ve Torment. Her zorluk seviyesinin bir öncesine göre ödülü farklı. Örneğin, Master zorluk seviyesinde %200 daha fazla altın düşerken



yine %200 daha fazla XP kazanıyoruz. Ayrıca Adventure'da görevler de iki kat daha fazla ödül sunuyor. Yani ne kadar ekmek o kadar köfte...

Holy #@!?

Eklenti paketi gelir de yeni sınıf gelmez mi! Crusader, RoS ile eklenen yeni sınıfımız. Holy büyülerini kullanan ve yakın dövüşçü olan sınıf, Paladin'e benzerliğiyle de dikkat çekiyor. Genelde Shield Bash (Favori yeteneğim olacak herhalde. Düşmana doğru koşu koşu gidip kalkanı suratına yapıştırıyor!) gibi kalkan kullanımına yönelik yetenekleri bulunuyor. Diablo III'te belki de çok az insanın kullanması yüzünden gözden düşen kalkanlar, Crusader ile tekrar hayat bulacak. Tabii ki kalkan kullanmak istemeyenler için tek ve iki eli silahları da kullanabildiğini ekleyeyim. Ayrıca Diablo III'te ana stat'i olarak Strength kullanan tek sınıf olan Barbarian'a da rakip geliyor! Bol ışıklı (!) bir karakter olan Crusader -WoW'da da Paladin oynamamdan ötürü kesinlikle bundan böyle favori sınıfım.

Paragon 2.0

Son olarak değinmek istediğim noktaysa güncellemeyle Diablo'ya eklenen Paragon sisteminin geçirdiği değişim. Öncelikle seviye sınırı 100 olan Paragon seviye sisteminin artık sınırı bulun-



muyor! Evet, eğer vaktiniz varsa hodri meydan! 2000'lere, belki de 3000'lere gitmek artık mümkün. Ayrıca daha önce her seviye atlanıldığında otomatik olarak "+3 Strength" gibi stat'lar veren oyun artık bunu bize bırakıyor. Nasıl mı? Core, Offense, Defense ve Utility başlıktan oluşan dört farklı kategori var. Core kategorisinde Strength, Dexterity, Intelligence gibi stat'ler yer alırken, Offense'te Attack Speed, Critical Hit gibi özellikler yer alıyor. Paragon seviyesi atladıkça bize verilen puanları istediğimiz gibi kendimiz dağıtabiliyoruz. Bu da yine oyunun hayranları tarafından beklenen belki de en önemli özelliklerden biriydi. Tüm bunlara ek olarak Paragon seviyeleri bundan böyle karaktere özel değil ve topluyor. Yani Paragon 100 olan bir Barbarian'ınız varsa bundan böyle Paragon 100 Wizard'ınız da var. Her ne kadar şu anda beta sürecinde dahi olsa da oyun şu haliyle kesinlikle toparlanmış ve hayranlarını mutlu etmeye yetecek gibi görünüyor. Yapılan tüm hamleler sayesinde, kaybetmiş olduğum Diablo heyecanımı geri kazandığımı söyleyebilirim. ■ Emre Öztınaz



Yapım Respawn Entertainment Dağıtım Electronic Arts Tür FPS
Platform PC, Xbox 360, Xbox One Çıkış Tarihi www.titanfall.com Web 13 Mart 2014

Silah Menüsü

Silahların büyük rol oynayacağı Titanfall içerisinde pilotlar ve titanlar farklı silahlara sahip. Şu ana kadar pilotların kullanımına hazır dokuz adet bilinen silah bulunuyor. Bu sayı ne yazık ki titanlar için şimdilik sadece beş adetle sınırlı. Bazı silahların anti-titan silahı olduğunu da belirtmek isterim.

Titanfall

Yeni neslin en iddialısı

E3 fuarında resmen şov yapan bir oyundan bahsediyoruz. Bu öyle bir şov ki ne Sony, ne de Microsoft kendi konsolları için bu kadar merak uyandırabilecek bir hareket yapmayı başaramadı. Titanfall tek başına, yeni nesil konsolların anlamını fuar boyunca anlatarak, 60'tan fazla ödül kazandı. Düşünün ki daha piyasada olmayan bir oyundan bahsediyoruz.

Call of Duty: Modern Warfare 2'nin çıkışının ardından Activision'ın Infinity Ward kurucu ortaklar Jason West'i ve Vince Zampella'yı kovmasının ardından, ikili kısa süre içerisinde Respawn Entertainment'ı kurdu. Hani nereden geliyor abi bu oyun diye soranlarınız olursa bilin istedim. Titanfall; PC, Xbox 360 ve Xbox One için hazırlanan özel bir yapım ve öyle görünüyor ki Microsoft cephesi sadece bu isimle bir adım öne geçmeyi çoktan başarmış durumda. FPS türündeki yapımda ne yazık ki tek kişilik senaryo bulunmayacak ama yapılan açıklamalara bakılacak olursa multiplayer bölümlerin her birisi kendi içerisinde belirli senaryo akışlarına sahip olacak. Yani daha çok tek kişilik oyun modunda olduğu gibi bir hikâye anlatımı

olması işten bile değil. Bilindiği kadarıyla oyunda M-COR ve IMC olmak üzere iki faction bulunuyor ki zaten etrafta bolca koşturan pilotun ya da titanın olacağı bir oyundan bahsediyoruz.

Titanfall esasen hız anlamına geliyor. (Atıyorum ya! Böyle daha bir belgesel anlatımlı olsun istedim.) Şaka bir yana oyun gerçekten çok hızlı! Etrafta dolaşan askerlerden birisi olarak oyuna başlıyoruz. Sırtımızda bulunan jetpack'ler sayesinde havada iki defa zıplayabiliyor ve daha da önemlisi bu çift zıplama mekaniğiyle duvardan duvara bir anlamda uçarak geçebiliyoruz. Düşünün, şehrin içerisine devasa titanlar girmiş, her bir yanda sinek gibi uçuşan eli silahlı adamlar var! Şok! Titanlara baktığımızda... Eee, onlara bakınca en fazla parmak uçlarını görüyoruz. Neden mi? Çünkü dev gibiler de ondan! Her yeni oyunda iki tarafın oyuncuları da ilk titanlarının yapımı için iki dakika bekliyorlar. Titan tamamlandığı zaman etrafta herhangi bir absürt engel olmadığı takdirde direkt olarak kendisini çağırabiliyoruz. Titan sahaya indiğinde 30 saniyelik kalkanla birlikte geliyor ve pilot cihazın kullanımını alıncaya kadar aktif kalıyor. Titanların içerisinde dünyayı HUD ile görüyoruz. Onları esas önemli kılan özellik şüphesiz ki pilotları olmadan da hareket edebilecek olmaları! Yetmezmiş gibi kendilerine farklı emirler vermemiz de mümkün kılınacak. Bir defa içerisine girdiğimizde üzerine ışık tutulmuş tavşan gibi ortada kalacağımızı hesaplayan yapımcılar, durumu kritikleşen titanlar patlamadan kendilerinden kaçabilmemize imkan tanıyacak ve bize "eject" şansı sunacaklar. Oyuncuyu direkt olarak gökyüzüne fırlatan mekanizma sayesinde biraz daha yaşama şansımız olduğu şüphesiz. Haritaların büyük önemi olacağı yapımda, şu ana kadar üç adet haritadan haberdarız. Fakat Titanfall o kadar güzel gözüküyor ki piyasaya çıktığı anda Xbox One satışlarında artış olacağı su götürmez bir gerçek. Barındığı farklı FPS yapısıyla türün en iyisi olması bile ihtimaller dahilinde. ■ Ertuğrul Süngü

Hapşırınca elinde Bilbo'yu gören Troll'ün sahnesi değil mi bu ya?!



50 YENİ VİL ÖZEL STICKER 22 10'LU POSTER 12 SÜPER KAPI ASKISI

ARALIK 2013
FİYATI 6.5
NO: 12

heygirl



bu taktikler
DENE!



Kerem
Bürsin

Ekin
Koç

Demet
Özdemir

Hande
Doğanemir

Yeni yıl
ASTRO

2013'de kalma
2014'ü yakala!
SAÇ
MODA
MAKYAJ
DEKO

Eda Ece
TAM BİR BİLMECE!

5X ZOOM
R5

YILDIZ TAKIMI
geliyooooor!

ÖDÜLLER
SAHİBİNİ
BULUYOR

JUSTIN
İLE KONSERE
AUSTIN
İLE PARTİYE!

DOĞRU
ERKEĞİ SEÇ
atağa geç!

ARKADAŞLIK "SEL"İNE KAPIL

**BU AY 3
HEDİYE
BİRDEN!**

12
FARKLI
**KAPI
ASKISI**



YENİ ALBÜME
özel
**ONE
DIRECTION
POSTER
ALBÜM**



**50
STICKER**



ARALIK SAYISINI KAÇIRMA!

Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com



heygirl.com.tr

*Nerede sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?*



Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres

www.chip.com.tr



www.facebook.com/chiponlineturkiye
<http://twitter.com/chiponline>



Tüm marketlerde



PlayStation 4

Xbox One

Yeni nesille tanışma vakti!

Vakit geldi... 2006'nın üzerinden tam yedi yıl geçmişti ki Sony'nin ve Microsoft'un yeni konsollarıyla tanışma şerefine ulaştık. Önce LEVEL ofisine bir adet PS4 teşrif etti, meraklı gözler konsolun etrafında toplandı. Ardından Şefik ABD'ye gitti, önce bir PS4 alıp fotoğrafını çekti, ardından soğukta, uzunca bir sıra bekleyip şifayı kaptıktan sonra bir tane de Xbox One kaptı, onun da fotoğrafını çekip herkesle paylaştı. Yetmedi, aldığı oyunların da fotoğrafını çekip paylaştı. ("Çekip,

paylaşmak" sözcüklerini yaklaşık bir 10 sene önce söyleseydiniz size deli derlerdi. 50 sene önce söyleseydiniz akıl hastası denilip incelemeye alınırdınız, 700 yıl önce Avrupa'da zikretseniz "Cadı!" diye kovalanıp meşalelerle yakılırdınız. Oysa ki günümüzde ne kadar da normal bir kalıp...) Ben PS4'ümün, Xbox One'imin fotoğrafını çekip paylaşmam arkadaşlar. Çekeceksem de illa, 50mm sabit lensle detay fotoğrafı çekip "paylaşırım" ki Instagram'da havam olsun. (Havam batsın!)

PS4'ün adı ilk anıldığı vakit elbette heyecanlandık, elbette elimizi kolumuzu nereye koyacağımızı bilemedik ama önceki nesillerin aksine, her E3 fuarında, "Ha bu yıl açıklandı, ha şimdi açıklanacak..." diye konuşmuşluğumuz olduğu için yeni nesli hayret nidalarıyla değil, sadece büyük bir alkışla karşıladık. PS4'ten hemen sonra Microsoft yeni Xbox'ı, Xbox One'ı duyurdu ve biz de soluğumuzu tutup, konsolları beklemeye başladık. Ve o gün geldi çattı. >

PlayStation 4

Tasarım ve Teknik Özellikler



Bombeli bir tasarıma sahipti bir önceki PS3. “PS3 Fat” deniliyordu ilk çıkan versiyonuna. Ardından “PS3 Slim” meydana çıktı ve yetmedi, “PS3 Super Slim” ile tanıştık. Hepsinin üst kısmı eğimliydi, hepsi “En üstte ben olmak istiyorum!” diyordu. Bu pek kötü bir tasarım kararı değil bana sorarsanız ama Sony rahatsız olmuşa benziyor ki yeni konsolunun üzerini düz tutmuş ve bize şunu demiş: “Konsolun üzerine ne koyarsanız koyun, bu defa karışmıyorum.”

PlayStation 4 Türkiye’de!

“PS4 Türkiye’ye ne zaman gelecek, ne kadar fiyattan satılacak?” sorularının cevabını geçtiğimiz ay nihayet aldık. Birçok ülkeden daha önce ülkemize giriş yapacak olan konsolun satışına 13 Aralık Cuma günü başlanacak, hafta sonu eve kapanıp bir daha da çıkmayacağız. Konsolun satış fiyatı da 1.399 TL olarak belirlenmiş durumda. (1.400 TL değil, lütfen...) Ülkemizde çıkış oyunlarının tümünü de beraberinde göreceğimiz konsolun oyunlarının fiyatıysa bu yazı hazırlanırken belli değildi. Umuyoruz ki makul miktarlarda olur. PS4’ü satın aldığınızda maalesef içeriğinden PlayStation Camera çıkmıyor. Bu cihazı ayrıca satın almamız gerekecek ama endişelenmeyin; kamerayı da Türkiye’de bulabileceksiniz. Bir güzel haber de oyunlarla ilgili olarak geldi. Sony’nin oyunların Türkçeleştirilmesine gösterdiği ilgiyi bilirsiniz. Bu ilgi PS4’te de devam ediyor ve konsolun çıkış oyunlarından Killzone: Shadow Fall ve Knack, Türkçe desteğiyle gelecek. Daha sonra piyasaya çıkacak olan DriveClub ve inFamous: Second Son’da da Türkçe desteğinin devam edeceği bildiriliyor. Anlaşılan o ki PS4, Türkiye’de bir kez daha PlayStation fırtınasını estirecek...

Tasarımda dikkat çeken ikinci unsur, konsolun bir dikdörtgen prizma olarak tasarlanıp sonra hafifçe geriye itelenmiş gibi gözükken şekil. (Paralelkenar.) Gayet basit bir konsept ve hiç de fena gözüküyor. Şimdi diyeceksiniz ki, “O kadar şahane PS4 konsept çalışması gördük; niye onlara benzememiş de kara bir kutu olmuş?” Bunun cevabı şu kadar net: Maliyet. Bir konsolu ne kadar az maliyetle üretirseniz, o kadar çok kar edersiniz. Ayrıca işin içine hassas malzemeler (Cam, şeffaf plastik...) girince konsolun dayanıklılığı da azalıyor ve Sony Destek Hizmeti’ne daha da çok para yatırmak gerekiyor. Konsolun üzerinde bulunan ışık bandı gayet şık bir görüntü sergiliyor ve bize konsolla ilgili bilgi vermeyi de amaçlıyor. (Örneğin, kırmızı renkte yanarsa hiç hoş şeyler olmuyor demek.) PS4’ün önünde iki tane USB 3.0 girişi bulunuyor. HDMI girişiyle HDTV bağlantısını yapıyor, S/PDIF ile -eğer bir ses sistemimiz varsa- optik ses bağlantısını gerçekleştiriyoruz. PlayStation Camera içinse ayrı bir giriş bulunuyor sistemde. (PS3’te USB’den bağlıydık.) Wi-Fi ve kablolu Ethernet bağlantısını da destekleyen konsolun bir analog görüntü bağlantısı bulunmuyor zira bu devirde tüplü televizyona yeni nesil konsol bağlanmaz, bağlanmamalı. Xbox One’da

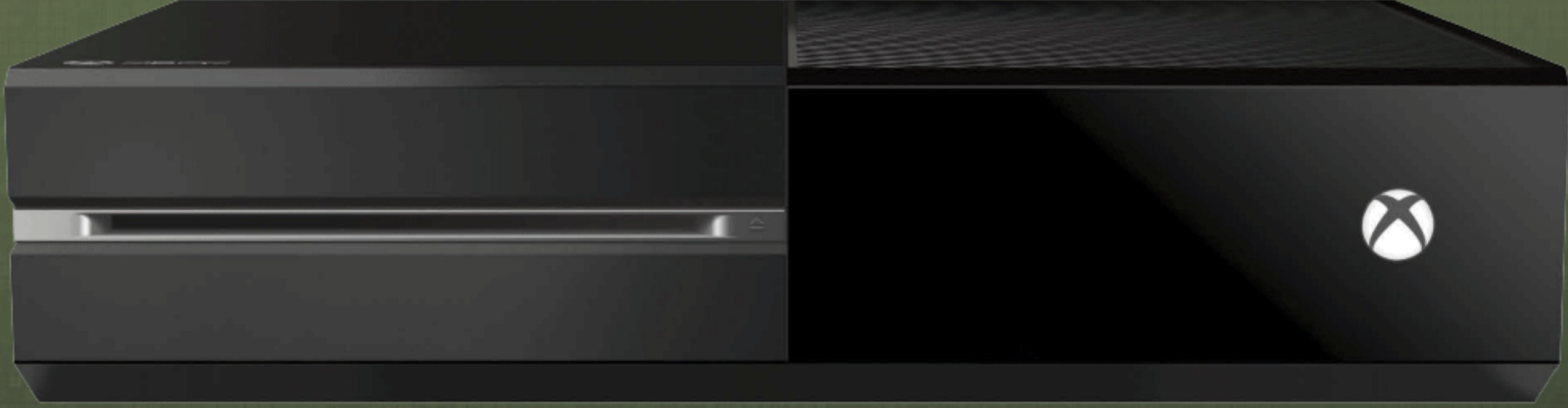
tavsiye edilmeyen bir durum olan “konsolu yan yatırma” durumu, PS4’te geçerli değil ama eğer konsolunuzu dik konumda kullanacaksanız, altına bir taban satın almanız gerekiyor. Konsol şu anda piyasada siyah renkte (“Jet Black” diye de havalı bir isim konulmuş.) bulunabiliyor ama farklı renkleri de elbette piyasaya çıkacaktır. Yine de siyah renkten şaşmamak gerektiğini düşünüyorum; ancak belki güzel yapıştırıcılar çıkar da onlarla süsleriz konsolumuzu. Bu sayfada bulacağınız teknik tabloda dikkatimizi çeken detaylara da bakalım. İşlemcinin X86-64 tabanlı olması artık PS4’e oyunların çok daha kolay üretilmesini sağlayacak ve yapımcılar şimdiden bayram etmiş durumda. (Cell çok çekti mi kendilerine.) Grafik işlemciyi de besleyen 8 GB’lık bellek, tahmin ettiğinizden çok daha iyi bir rakam; hatta bir canavar. PS4’ün kolay kolay yavaşlamayacağından emin olabilirsiniz. Çözünürlük desteğinde 1080p’lik Full HD çözünürlük artık dikkatimizi çekmiyor zira PS4, yakın bir zamanda çok daha fazla karşımıza çıkacak olan 4K (3840x2160 piksel oluyor.) televizyonlara da destek verecek şekilde tasarlanmış. 4K oyunları kolay kolay görür müyüz, emin değilim ama video görüntülerinde belki böyle bir gelişme gözükebilir. ■

Teknik Özellikler

İşlemci	Yarı-modifiye 8 işlemcili AMD x86-64 işlemci
Bellek	8 GB GDDR 5
Grafik İşlemci	Yarı-modifiye AMD Radeon grafik işlemci
Çözünürlük Desteği	480p, 720p, 1080i, 1080p ve 4K
Sabit Disk	500 GB (Kullanıcı yükseltebiliyor.)
Disk Sürücü	Blu-ray (PS3’ten üç kat hızlı.), DVD
Bağlantı	802.11b/g/n Wi-Fi, Bluetooth 2.1, USB 3.0, Ethernet 10/100/1000
Gamepad	DualShock 4, PlayStation Move, PlayStation Vita
Kamera	PlayStation Camera
İşletim Sistemi	Orbis OS (FreeBSD 9 üzerine geliştirilen.)

Xbox One

Tasarım ve Teknik Özellikler



Doğruya doğru, Xbox 360'ın her türlü tasarımı -bence- Xbox One'inkinden iyi. Beyaz Xbox 360'lar gayet hoştu ve ardından siyah renkteki Elite'lar geldi, herkes siyaha saldırdı. Daha sonra yenilenmiş Xbox 360'larda mat siyah ve beyaz gitti, parlak siyahlar ve beyazlarla birlikte Xbox 360 çok daha iyi bir hale geldi. Xbox One'a baktığımızdaysa dümdüz bir konsol görüyoruz. Bildiğiniz bir "kutu" Xbox One ama belki de televizyon ünitesinin altındaki rafta, zaten hiç de gözümüze batmayacak... (Benim batıyor!) PS4'ten farklı olarak, Xbox One'ın ön yüzünde disk girişinin dışında hiçbir giriş yok. Xbox One, Xbox 360'taki disk aparatını da terk ediyor ve diski yutan bir yarığa terfi ediyor. Xbox 360'ın renk renk sinyal veren (Ölümün kırmızı halkasını da göstermiş olan...) halkasının yerini de tek, beyaz renkte yanan bir Xbox logosu alıyor.

Konsolda bulunan 3 adet USB 3.0 bağlantısının yanında, biri giriş ve biri çıkış olmak üzere iki tane HDMI bağlantısı bulunuyor. HDMI girişiyle ilgili Microsoft'un nasıl bir çalışma yürüteceğini henüz bilmiyoruz ama ilginç kullanımlarla karşılaşacağımız kesin. Yeni Kinect için de ayrı bir bağlantıya sahip

olan konsol, kablolu Ethernet bağlantısı için bir giriş, optik ses bağlantısı için de S/PDIF çıkışına sahip olacak.

Yatay konumda kullanılmak için tasarlanan konsolu dikey de kullanabileceğimiz söyleniyor ama tavsiye edilmiyor. "Konsol yatay kullanımda kullanılmak için tasarlandı; diğer türlü senaryolarda sorumluluk kabul etmiyoruz." demişti Microsoft çalışanları aylar önce. Xbox 360'tan daha büyük ve şekilsiz olan konsolu zaten dikey konumda kullanıp da ne yapacağız...

Xbox One'ın tasarımı öyle ki ilk defa bir konsolun, "Benim slim versiyonum çıkacak, onu bekleyin!" diye bağırdığını görüyorum. Gerçekten şu anda bayağı büyük bir cihaz ve maalesef estetikten de biraz uzak. (Ve çok ağır! - Şefik)

Teknik tasarımda dikkat çeken en önemli gelişme, Xbox 360'ların kırmızı ışık hata vermesini engelleyecek ve sistemin aşırı ısınmadan dolayı yanıp kullanılmaz hale gelmesinin önünü kesecek olan "performansı düşürüp güç tüketimini azaltma" özelliği. Bu sayede oyunlar konsolu zorladığında veya teknik bir aksaklık olduğunda konsolu çöpe atmak gerekmeyecek. Konsolda bulunan

fanlar da işlemci yüküne göre dönme hızını ayarlayabilecek.

Hem teknik anlamda, hem de tasarım anlamında PS4 ile Xbox One'ın pek fazla farkı olmadığını görüyoruz. Yine de performans açısından konuşmak için daha erken; artık çoğu oyunu her iki sistem için de rahatça görebileceğimiz için zaman geçtikçe hangi konsolun performansının da daha iyiye gittiğini anlayabileceğiz. ■

Xbox One Ne Zaman Türkiye'ye Geliyor?

Geçtiğimiz ay 13 ülkede piyasaya sürülen Xbox One, diğer ülkelere de belirlenen tarihlerde, 2014 boyunca giriş yapacak. Peki, konsolun Türkiye'deki durumu hakkında ne bilgi veriliyor? Microsoft Türkiye'den gelen açıklamalara göre, Xbox One'ın Türkiye çıkış tarihi henüz belli değil. Ancak diğer ülkelerdeki talep görüldükten, ince hesaplar yapıldıktan sonra Türkiye konusu masaya yatırılacak ama konsolun en iyi ihtimalle 2014 ortasında Türkiye'de olmasını bekleyebiliriz. Avrupa'da 499 Euro'dan (500 değil, lütfen.) satıldığını da göz önünde bulundurursak, $500 \times 2.7 = 1.350$ TL en ütöpik ucuz rakam olarak karşımıza çıkıyor ama siz 1.700 – 1.800 TL'yi gözden çıkarmanız gerektiğini bilin. (Daha fazla olmaz umuyoruz ki.) Xbox One, PS4'ün aksine hareket algılayan kamerası Kinect 2'yi de beraberinde getiriyor. Böylece kameraya ayrı para vermek zorunda kalmayacaksınız. Xbox One oyunlarında herhangi bir Türkçe destek olup olmayacağı da bilinmezken en azından konsolun arayüzünün ve Xbox LIVE hizmetinin Türkçeleştirilmiş olmasından yararlanacağımızı biliyoruz.

Teknik Özellikler

İşlemci	Özel AMD, 8 çekirdekli işlemci (İki adet dört çekirdekli Jaguar modülü)
Bellek	8 GB GDDR 3
Grafik İşlemci	AMD Radeon GCN mimarisi
Çözünürlük Desteği	720p, 1080i, 1080p ve 4K
Sabit Disk	500 GB
Disk Sürücü	Blu-ray, DVD, CD
Bağlantı	802.11b/g/n Wi-Fi, USB 3.0, Ethernet 10/100/1000, Infrared
Gamepad	Xbox One gamepad'i, Xbox One Kinect, SmartGlass
Kamera	Kinect 2
İşletim Sistemi	Windows (Xbox OS)

PlayStation 4

Aksesuarlar



Gamepad

PS4 yepyeni bir gamepad ile geliyor: DualShock 4. DualShock 3 ile aynı bağlantı prensibini (Bluetooth 2.1 + EDR) kullanmasına rağmen DualShock 3'lerimiz PS4 ile çalışmayacak zira yeni gamepad'in birtakım ilginç özellikleri bulunuyor.

Öncelikle gamepad'in üst kısmında yer alan dokunmatik panel dikkatimizi çekiyor. Bu parça aynı zamanda basılabilen bir tuş ve oyunlara göre farklı fonksiyonlarda kullanılacak. Yine hareket algılayabilen bir yapıya sahip olan gamepad'in üst kısmında yer alan ışık bandı, aynı PS Move cihazlarındaki toplar gibi renk değiştirerek kendini PS kamerasına tanıtabilecek. (Yani gamepad'i aynı PS Move aparatı gibi kullanabileceğiz.) Daire, Üçgen, X ve Kare tuşları yine iki adet analog kol -ki artık içe gömük bir tasarıma sahipler- dijital yön tuşları ve L ve R omuz tuşları tamamlıyor. Start ve Select tuşlarının yeriniyse PS, Share ve Options tuşları almış. PS tuşu arayüzü ekrana getirmemizi sağlayacak yine ve Options da Start ve Select tuşlarının görevini görecek. Share tuşuysa yeni neslin en "sosyal ağ dostu" tuşu ve yeni

neslin bir nevi tanımını yapıyor. Share tuşuna bir kez basarak o an hangi oyunu oynuyorsanız, bunu herkesin izleyebileceği bir yayın haline getirebiliyorsunuz. (Daha fazla bilgi, PS4'ün online özelliklerinin anlatıldığı sayfada.) Gamepad'in birkaç tane de girişi bulunuyor. Bunlardan bir tanesine headset'imizi (kulaklık & mikrofon) bağlayabiliyor, micro USB portundan cihazı şarj etmek için USB kablosuyla PS4'e bağlayabiliyor (PS4 kapalıyken bile şarj oluyor; nihayet!) ve başka aksesuarları da bir diğer girişle gamepad'e bağlayabiliyoruz. Yıllar önce Wii'nin gerçekleştirdiği "gamepad üzerinde hoparlör" özelliği de DualShock 4'e entegre edilmiş durumda. Her ne kadar pek de kaliteli ses vermeyecek olsa da hoş bir özellik olduğu da bir gerçek.

PS Camera

EyeToy'dan daha yetenekli olan yeni PS kamera, konsola özel bir girişten bağlanıyor ve USB girişlerinizi işgal etmiyor. Konsoldan bağımsız olarak satılacak olan cihazın satış fiyatı DualShock 4'le aynı miktarda düşünülmüş. PS Camera 1280x800 çözünürlükte iki adet

lense sahip. Bunlardan bir tanesi sizin hareketlerinizi gözlerken, bir diğeri de görüntüyü ekrana taşıyabiliyor. Cihaz halen PS Move'un veya gamepad'in renkli ışıklarını görmek istiyor çalışmak üzere ama Sony'den gelen bir açıklamaya göre, ileride yapılabilecek güncellemelerle kamera Kinect'in yeteneklerine kavuşabilecek.

PS Vita & diğer mobil cihazlar

PS3'le de bir ölçüye kadar etkileşime geçen PS Vita, PS4 ile birlikte tam birtakım arkadaşı olacak gibi duruyor. Her oyunun PS4'ten PS Vita ekranına Remote Play ile aktarılabilmesi için çalıştıklarını belirten Sony yetkilileri, PS Vita'nın aynı zamanda bir gamepad olarak da kullanılabilmesini belirtiyor. PS Vita gibi PS App yüklü olan iOS ve Android cihazlar PS4'ü uzaktan kontrol etmek için kullanılabilir. Oyun indirmek için PS4'ün yanına bile gitmeniz gerekmiyor, uygulama sayesinde bu işi uzaktan hallediyorsunuz. Aynı Microsoft'un SmartGlass teknolojisi gibi çalışan uygulama, telefonunuzu oyun oynarken oyunla ilgili farklı içerikleri göstermek için de kullanılabilir. ■

Xbox One Aksesuarlar



Gamepad

Sony'nin DualShock 4 ile getirdiği yenilikler kadar fazla değişim göstermeyen yeni Xbox One gamepad'ine Microsoft yaklaşık 100 milyon dolarlık bir kaynak ayırmış. Bunun sonucunda da ortaya bir önceki gamepad'den pek az farklı bir gamepad çıkmış. (Doğruya doğru.)

Yeni Xbox One kontrol cihazında tüm tuşlar eski yerlerinde fakat Start ve Back tuşlarının yerinde View ve Menu tuşları yer alıyor. View tuşunun oyun içerisinde farklı fonksiyonları devreye sokacağı biliniyor ve Menu tuşu da oyunlardaki menüleri veya yine yapımcıların kendi ayarlayacağı görüntüleri ekrana getiriyor.

Şarj edilebilir pillerle gelecek olacın gamepad'i nihayet artık micro USB ile şarj edebileceğiz (Kablo kutuya dahil değil.) ama bunu yapmak istemezsek de yine eskisi gibi sıradan pillerle gamepad'i çalıştırabileceğiz.

Gamepad'deki en büyük yenilikse omuz tuşlarına gelen "titreşim" özelliği. Bir silahı ateşlediğinizde örneğin, bunu gerçekleştirmek için kullandığınız tuş titremeye başlayacak ve tuşa basma şiddetinize göre de titreşim değişebilecek.

Aynı DualShock 4 gibi, Xbox One'ın kutusun-

dan çıkan headset'i yine gamepad'in altından cihaza bağlayabiliyoruz ve daha da güzeli, headset'in ses kontrolleri de direkt bu alt kısımda yer alarak kolay kullanıma izin veriyor. Mute tuşu basıldığında renk değiştirerek oyunun sesini kapatıp kapatmadığınızı bile belirtiyor hatta. (Ses ayarı yaparken de sesli bir sinyal veriliyor.) Şöyle bir soru geliyor akla: Yapımcılar DualShock 4'ün dokunmatik paneline ve tuşuna destek vererek hazırladıkları oyunu Xbox One'a nasıl uyarlayacak? Belki de sırf bu yüzden DualShock 4'ün dokunmatik paneli daha ikincil işler için kullanılacak...

Kinect 2

Yeni Kinect'in -özellikle biz Türk oyunculara göre- en sevindirici özelliği, küçük alanlarda kullanılabilmesi. Görüş açısı genişletilen cihaz artık bizi yeni ev arayışına sürüklemiyor veya koltuğu diklemesine çevirip duvara dayamamızı istemiyor. 1080p çözünürlük destekleyen çift lensli yeni Kinect, aynı zamanda ses algılama konusunda da geliştirilmiş ama testler sonucunda bunun pek de iyi çalışmadığını söylemek gerekiyor. Farklı kişilerin seslerini ayrı ayrı işleye-

bildiğini de öngören yeni Kinect'i konsolumuzu açmak için de kullanabiliyoruz, oyunlarda da. Kinect hep açık konumda olduğu için önünden geçerken üstümüze başımıza dikkat etmemiz de gerekiyor, aklınızda olsun.

Kinect'in arayüzdeki kullanımıysa gerçekten bir süre sonra bağımlılık yaratabiliyor. Elimizle menüleri geçmek, seçim yapmak, bizi Minority Report'taki Tom Cruise havasına sokuyor ve hem yakışıklı hissediyor, hem de çok büyük işler başardığımızı düşünüyoruz. Kinect 2 konsolla birlikte geliyor, ayrıca satın almaya gerek yok.

SmartGlass

Xbox 360'la birlikte de çalışan ama yapımcıların pek de ilgi göstermediği SmartGlass uygulaması; iOS, Android ve Microsoft işletim sistemi yüklü mobil cihazlarda çalışıyor ve oyunlarda ikinci bir ekran deneyimi yaratıyor. Örneğin, Dead Rising 3'te telefonunuz bir anda kahramanınızın telefonu haline geliyor ve kendi telefonunuzla arama yapıyor, görevler alabiliyorsunuz. SmartGlass yepyeni bir teknoloji değil elbette ama Xbox One'da daha yaygın kullanılacağını tahmin ediyoruz. ■

PlayStation 4

Arayüz ve Online Hizmetler



Arayüz

PSN'in geçirdiği evrimden sonra bunun bir uzantısı gibi görünen PS4 arayüzü, PS3'ün arayüzüne kıyasla inanılmaz derecede interaktif. Aslında burada PS3'ün tasarımının kesinlikle suçu yok ve hatta bence halen bile çok iyi bir tasarım. Tabii sosyal ağların ve iletişimin egemenliğinde geçen günlerimizi de artık Sony ekrana taşımalıydı ve bunu başarmış gibi gözüküyor. PS4'ün arayüzü Xbox 360'inkine bir ölçüde benziyor ve ekrana bir anda, birçok

İndirirken Oynamak...

PS4 oyunlarının artık tamamını dijital olarak da indirebileceksiniz ama oyunların boyutları büyüdüğü için bu işlem sırasında beklemek bir eziyete dönüşebilir. PC oyunlarında bir süredir karşılaştığımız "indirmeden oyna" olanağı PS4'ün oyunlarında da geliyor ve artık indirme barı, "oynanabilir" kısmı görüntülediğinde, oyunun bir kısmını indirmiş olsanız bile oyuna başlayabileceksiniz. Online kısmı da bulunan oyunlar (Battlefield, Call of Duty) size hangi kısmı önce indireceğinizi de soruyor ve buna göre tek kişilik oyuna ve multiplayer kısma direkt olarak başlayabiliyorsunuz.

bilgi geliyor: Sony'den haberler, yeni oyunlar, en son oynadığınız oyunla ilgili bilgiler, arkadaşlarınızın ne yaptığı, arkadaş listeniz ve benzeri. Bir oyunla ilgili bilgi almak istediğinizde, bu oyunu kimlerin, ne kadar oynadığına kadar birçok bilgiye rahatlıkla ulaşabiliyorsunuz.

Artık arkadaşlarınızı iki gruba ayırabiliyorsunuz. Bir grupta az tanıdıklarınız, diğer grupta yakın arkadaşlarınız. Yakın arkadaşlarınızın listesi ekranda hemen yer alıyor ve gerçek kimliklerini de görerek takma adlarından kim olduklarını tahmin etmek zorunda kalmıyorsunuz.

PS Vita'da çok iyi çalışan "multi tasking" özelliğiyle artık bir oyunu kapatmadan birçok işlemi çok daha kolay yapabiliyorsunuz ve bu sırada cihaz tıkozlayıp yavaşlamıyor. Bir güzel özellik de arkadaşınızın PS4'ünde oyun oynamak istediğinizde ama onun oyununa etki etmek istemediğinizde görülüyor. Ziyaretçi olarak giriş yaparak arkadaşınızın hesabını kullanıyor ama işiniz bittiğinde tüm yaptığınız değişiklikleri de siliyorsunuz. PS4'ün arayüzü ve bununla birlikte gelen özellikler kesinlikle çok iyi olmuş ve çağa uyumuş. Her ne kadar kişisel tercihim Xbox One'ın arayüzünün biraz daha kullanışlı olduğu yönündeyse de PS4 iyi iş başarmış.

Online hizmetler

Maalesef artık online oyun oynayabilmek için

PlayStation Plus aboneliği olmanız gerekiyor. Xbox LIVE Gold ile Microsoft'un köşeyi döndüğünü ve hiçbir şekilde müşteri kaybetmediğini gören Sony de artık aylık ücret talep ediyor bizden. Daha kaliteli hizmet olacaksa, hesaplarımız çalınmayacaksa olsun varsın ama iki konsolu birden alanların aylık masrafı artacak gibi duruyor. PSN'in Xbox LIVE'dan üstün olduğu bir özellik var ki o da video servislerini PlayStation Plus olmadan da kullanabiliyor olmanız. PS4'le birlikte gelen en büyük yenilik de gamepad'in üzerinden Share tuşuna basarak gerçekleştirebildiğiniz "oyun içi videolarını paylaşma" özelliği. PS4, 15 dakikalık kayıt yapabiliyor ve bu kayıt bittikten sonra oyun içi görüntülerinizi istediğiniz gibi şekillendirebiliyorsunuz. Bundan daha iyisi de hızlı internet bağlantısı olanlara geliyor ki gerçekten bu hizmeti hakkıyla kullanabilmek için sağlam bir upload hızınız olmalı. Twitch veya Ustream üzerinden oyunlarınızı yayımlamak gerçekten tek bir tuş uzaklığında ve siz oyun oynarken gerçek zamanlı olarak yapılan yorumları görmek de ayrı bir heyecan veriyor. (Kötü oynarsanız direkt lise mantığıyla dalga geçiliyorsunuz ama olsun.) Artık oyun kaydı yapmak için ekstradan aparatlara ihtiyaç duymayacak olmanız gerçekten sevindirici bir gelişme. (Şefik iyice coşacak.) (Uzun kayıtlar için yine şart be Tuna! - Şefik) ■

Xbox One Arayüz ve Online Hizmetler



Arayüz

İlk bakışta biraz karışık gözükse de Xbox One arayüzü, Windows 8 kullananlara çok daha tanıdık gelecektir. Windows Phone'lardaki sistemin de aynısı aslında olan biten ve bir süre sonra ne nereden, ne nereye nasıl geliyor, anlıyorsunuz. Düşünün ki içeriği ve yeri değişebilen kutular var ve her biri aslında birer uygulama. Örneğin, ana ekranda -aynı Xbox 360'taki gibi- ilk başta son oynadığınız oyunu görüyor, yanında kablolu yayında ne olduğuna bakabiliyor (Bizde çalışmıyor.) ve Netflix'te neler olup bittiğini gözlemleyebilirsiniz. Ne kadar çok servise üyeyseniz, ana ekranınız da o kadar hareketli bir hale geliyor. Ekranın sol tarafında bilgilerinizin yer aldığı bir kutu bulunuyor ve buna girerek arkadaşlarınızı ve ne yaptıklarını da görebiliyorsunuz. Aslında en çok kullandığınız uygulamaları kutulara yerleştirmek en akıllıcası; böylece Netflix üyesi değilseniz, orada ne olup bittiğini tamamiyle ortadan kaldırabilirsiniz.

Bir uygulamayı çalıştırmak yaklaşık 5 - 10 saniye arasında sürüyor. Daha doğrusu çalıştırmak 1 saniye, uygulamanın açılması 10 saniyeye kadar çıkıyor ama giriş yapmanız gereken uygulamalarda, bu süre uzayabiliyor. (Denedim, 10 saniyeyi geçen yok. - Şefik) Çoklu çalıştırma konusunda inanılmaz iyi

bir performans sergiliyor Xbox One ve bir oyundan çıkmadan, bin bir türlü başka aktivite yapabiliyorsunuz. Açık uygulamaları görmek ve onlara geçiş yapmak da gerçekten çok kolay ve kullanışlı. (Geçiş hızı inanılmaz gerçekten. - Şefik)

Online hizmetler

Zaten halihazırda gayet iyi işleyen Xbox LIVE hizmeti, aynen Xbox One'da da korunuyor. Halihazırda Xbox LIVE Gold üyeliğiniz varsa hatta, bunu aynen Xbox One'da da devam ettirmeniz mümkün. Xbox LIVE'in parasız versiyonu da halen mevcut ama bu hizmet, Gold ile karşılaştırıldığında pek de fazla seçenek sunmuyor. (Online oyun oynayacaksanız Gold üyelik şart.)

Xbox One'in tökezlediği çok kötü bir konu var ki o da video kayıt imkanını PS4 kadar iyi başaramaması. Oyun sırasında, istediğiniz bir an Kinect'e sesli komut göndererek ("Xbox, Record That") oyunun ilginç bir kısmının 30 saniyelik bölümünü anında kaydedip paylaşabiliyorsunuz. Bu gayet hoş bir özellik ama PS4'ün 15 dakikalık video kaydının yerini burada 5 dakika alıyor. Microsoft bu konuda mutlaka bir güncelleme yapacaktır ama şimdilik geri kalmış durumda. Bundan daha da kötüsü, Xbox One şu anda

Twitch'ten veya Ustream'den yayın yapmanız da olanak tanımiyor ve Twitch desteğinin 2014'ün başlarında geleceğini söylüyor. Bir şekilde kayıt alsanız bile bunu sadece Xbox LIVE'dan paylaşabiliyor olmak ve Facebook veya YouTube'dan yayımlayamamak da gayet can sıkıcı. (Skydrive'a yükleme opsiyonu da mevcut ama bu şekilde süreç uzuyor; önce Skydrive'a at, oradan indir, Facebook'a ya da YouTube'a yeniden yükle... - Şefik) Tüm bu özellikler umuyoruz ki yakın zamanda toparlanır ve Xbox One da sosyal ağlarda daha iyi bir yer edinir kendine. ■

Achievement'lar

Xbox 360'ta bir ton achievement elde eden oyuncular üzülmüyorlar; tüm achievement'larınız Xbox One'a da taşınıyor. Xbox One'da daha hoş bir şekilde görüntülenen yeni achievement'ların yanında, yapımcılar gamerscore'lara etki etmeyecek challenge'lar da yaratabilecekler. Belirli bir süre içerisinde, yapımcıların sunduğu gereksinimleri yerine getiren oyuncular hem bir yarışa girmiş olacaklar, hem de yapımcıların sağladığı oyun içi ödülleri elde edecekler.

PlayStation 4

Çıkış Oyunları



22 oyunla birlikte çıkış yapan PS4'ün üç tane konsola özel oyunu var ki bunlar hakkında zaten çok yazdık çizdik. Eğer bir PS4 alıyorsanız, illa aşağıda bahsi geçen özel oyunları da yanında almak zorunda değilsiniz ama bu özel oyunlara bir göz atmak gerekiyor.



Killzone: Shadow Fall

Yapım **Guerilla Games** Dağıtım **Sony**
Tür **FPS**

Konusunu takip edip oyunu bitirdikten yaklaşık birkaç saat sonra unuttuğum bir seridir Killzone ve aklımda Helghast'lar dışında pek bir şey kalmaz. Ne var ki oyunu oynarken o kadar çok eğlenirsiniz ki (Killzone 2, 3 ve Mercenary) yeni bir versiyonunun çıkmasını istersiniz. Bu beklentideyken gelen Killzone: Shadow Fall da PS4 ile birlikte alınabilecek en kaliteli gözükten oyunlar arasında.

Oyun bir klasik değil fakat gayet eğlenceli, gayet tatmin edici. Vekta gezegeninin üzerine kurulan devasa bir duvarın bir tarafında Helghast mültecileri, diğer tarafta da Vektan halkı yaşıyor. Tabii Berlin Duvarı mantığında, bir yeri ikiye bölerseniz, orada huzursuzluk da olur, duvar istemeyenler de...

Sinclair kuruluşunun en iyi askerlerinden biri olan Lucas Kellan'ı kontrol ettiğimiz oyun, alışıldık FPS mekaniğinde oynanıyor. "Owl" adındaki drone bize birçok anlamda yardımcı oluyor ve oyunun bir kısmından sonra bize katılan Echo, tetikçi tüfeğiyle yardıma koşuyor. Önceki oyunlara göre kararları daha çok kendimiz verdiğimiz oyun, 10 farklı multiplayer haritasıyla birlikte geliyor.



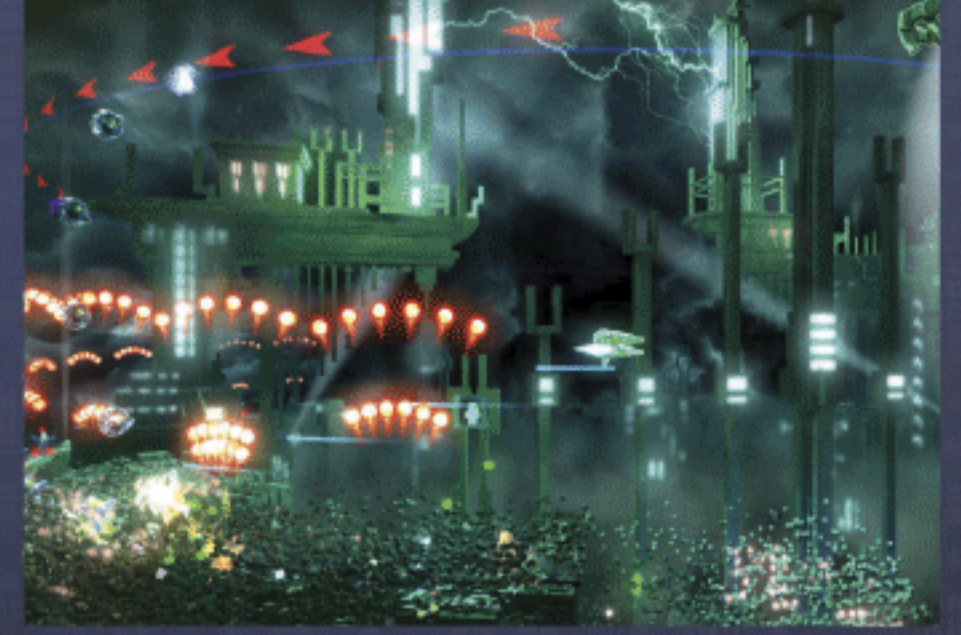
Knack

Yapım **Sony Japan** Dağıtım **Sony**
Tür **Aksiyon, Platform**

Bir hayli ilginç bir konseptte sahip bir oyun Knack. Bir yandan vücudumuzu büyütüp küçültebiliyor, bir yandan savaşıyor, bir yandan da engelleri aşmanın mantıklı yollarını arıyoruz. Bir anlamda God of War'a da benzetebileceğimiz oyun elbette God of War gibi vahşet oranı yüksek bir oyun değil ama aksiyon kısmında hiç de fena değil.

"Gundahar" adındaki goblin'in yönettiği goblin askerlerine karşı savaştığımız oyunda, bir doktorun yarattığı "Knack" adındaki karakteri kontrol ediyoruz. Knack buz, metal gibi cisimleri vücuduna aşılıp onların gücünü kullanabiliyor. Oyunda ilerledikçe dönüştüğünüz şeyler ve formlar da çeşitleniyor, birbirinden ilginç sahneler ekrana geliyor.

Her ne kadar ilginç bir oynanışa sahip olsa da maalesef oyun pek de iyi bir değerlendirilmeye sahip değil. Oynanış, hikaye ve güçlerin işleniş hep eleştiri altında tutulmuş. Yine de hızla oynayabileceğiniz ve kolay alışabileceğiniz bir oyun arıyorsanız, Knack'i düşünebilirsiniz...



Resogun

Yapım **Housemarque** Dağıtım **Sony**
Tür **Aksiyon**

PSN üzerinden satın alınabilen ve belki de PS4'ün en iyi çıkış oyunu olarak görülebilecek Resogun, tam anlamıyla bağımlılık yaratan bir yapım. Alıştığımız "ilerleyen" shoot'em up'ların aksine, dairesel bir ortamda düşmanları vurduğumuz oyunda amacımız hayatta kalmak, uzaylıların insanları kaçırmalarını önlemek ve bolca puan toplamak. Her vurduğumuz düşman, skor çarpanımıza 0.1'lik bir katkıda bulunuyor. Biz de hiç hız kesmeden, sürekli düşmanları vurarak bu çarpanı yükseltmeye ve bir bölümdeki en yüksek skora ulaşmaya çalışıyoruz.

Oyunun başlarında bize ateş bile etmeyen, sadece vurulmayı bekleyen birçok çeşit düşmanla karşılaşılıyor. Bu sırada bölümdeki bazı yeşil renkte yanan yerlere uğrayıp çeşitli güç yükseltmeleri alıyoruz. Silahımızın gücünü arttırmak, bombalar, overdrive ve boost gücü kazanmak mümkün. Overdrive ortalığı darmaduman ediyor, boost ile birçok düşmanı patlatarak onların ortalarından geçiyor ve bombalarla da düşmanlarımızı daha rahat avlıyoruz. Oyundaki görsel efektler de bir hayli iyi. Herkesin almak isteyeceği türden bir PSN oyunu olmuş Resogun; tüm PS4 alacaklara duyurulur!

Tüm Çıkış Oyunları

Angry Birds Star Wars
Assassin's Creed IV: Black Flag
Battlefield 4
Blacklight: Retribution
Call of Duty: Ghosts
Contrast
DC Universe Online
FIFA 14

Injustice: Gods Among Us - Ultimate Edition
Just Dance 2014
Killzone: Shadow Fall
Knack
LEGO Marvel Super Heroes
Madden NFL 25
NBA 2K14
NBA Live 14

NFS Rivals
Resogun
Skylanders SWAP Force
Sound Shapes
Trine 2: Complete Story
Warframe

Xbox One Çıkış Oyunları



Çok sağlam isimlerle çıkış yaptı Xbox One. Crytek'in Ryse'ını görmek için zaten sabırsızlanıyorduk ki Forza Motorsport 5'in grafiklerine hayran kalırken bulduk kendimizi. Üstüne bir küple de Dead Rising 3 geldi, dünyamız şenlendi...



Ryse: Son of Rome

Yapım **Crytek** Dağıtım **Microsoft**
Tür **Aksiyon**

Romalılar! Size sesleniyorum! 300 Spartalı etkisi yaşamak istemez misiniz? (Yunanlılarla Romalıları karıştıran yazar.) Ryse bunu ve daha fazlasını ekranlarınıza getiriyor! Ülkemizin yakından tanıdığı ve Yerli kardeşlerin patron koltuğunda oturduğu Crytek tarafından hazırlanan Ryse'ı merakla beklemeyen kalmamıştı herhalde. "Marius Titus" adındaki Romalı Perihan'ı... Hayır, Romalı generali kontrol ettiğimiz oyunda, hem askerlerimizi yönlendiriyor, hem de kendimiz savaşlarda boy gösteriyoruz. QTE'lerle bezeli savaşlarda taktiksel davranmak çok önemli zira hiçbir dövüşü bodoslama saldırarak kazanmak mümkün değil gibi duruyor. Kalkanınızla zamanında gard almalısınız ve kontratakla düşmanınızı bitirmelisiniz. Her ne kadar çok iddialı bir oyun gibi gözükse de Ryse, bu iddiasını maalesef kaybetmiş benziyor. Oyun basını tarafından "normal" olarak nitelendirilen oyun, klasik olmaktan uzak ama Xbox One aldığımızda bu oyunu yine de denemek isteyeceğiz çünkü oyun artık bilinçaltımıza işledi; orada asılı kalarak ömür geçmez!



Dead Rising 3

Yapım **Capcom** Dağıtım **Microsoft**
Tür **Aksiyon**

Zombiler, zombiler ve daha çok zombi(ler?) Onlardan kurtulmak mümkün değil ama zaten kurtulmak isteyen de yok gibi. Dead Rising serisine üçüncü kez malzeme olan zombilerin Xbox One çıkartması da şahane olmasa da gayet eğlenceli oldu. "Nick Ramos" adındaki yepyeni bir kahramanı kontrol ettiğimiz oyunda, zombileri türlü türlü silahla harcamaktan daha ötesi bulunuyor: Kendi üretimimiz olan araçlarla parçalamak! Eskiden bir atölyede birleştirebildiğimiz silahlar gibi, artık istediğimiz yerde araçları oluşturup (Şemaları bulmak gerekiyor tabii.) bu araçlarla zombilere karşı üstünlük sağlayabiliyoruz. Kinect ve SmartGlass desteğine de sahip olan oyunda Kinect'i bir mikrofon gibi kullanıp zombilere bağırabiliyoruz. Onları yönlendirmek için kullanabileceğimiz bu özelliği odanıza dalar "Yavrum mandalina yer misin?" diyen anneniz de tetikleyebilir; bu konuda dikkatli olmak gerekiyor. SmartGlass uygulamasıyla ikinci bir ekrana dönüşen telefonunuz da oyunda Nick Ramos'un telefonuna dönüşüyor ve onu da oyun içi aktivitelerde kullanabiliyorsunuz. Xbox One alacaklar mutlaka Dead Rising 3'ü de yanında almalı!



Forza Motorsport 5

Yapım **Turn 10 Studios** Dağıtım **Microsoft**
Tür **Yarış**

Yeni neslin belki de en iyi gözükken oyunu Forza Motorsport 5 olabilir. Yarış oyunu tutkunuyusanız, sırf bu oyun için bile Xbox One almayı düşünebilirsiniz, öyle söyleyeyim. Bir Burnout veya Need For Speed gibi arcade tarzı oynanış sunmuyor belki ama hayalinizdeki araçları, inanılmaz bir görsellikte ve rekabette kullanmanın tadı da bir başka. 50 üreticiden, 200 farklı araba ile gelen oyundaki araçların her birine özen göstermek isteyeceksiniz zira araçların görüntülerini diğer kullanıcılarla paylaşmak çok kolay ve bağımlılık yapıcı. Bağımlılık yapmayan bir şey varsa o da oyundaki kariyer modu gibi duruyor. Eğer oyunu tek başınıza oynayacaksanız, kariyer modundan istediğinizi alamayacaksınız zira oyundaki pistlerin sayısı o kadar az ki sürekli aynı yerlerde dönüp durmak bir süre sonra sıkacaktır. Oyunu Xbox LIVE üzerinden oynayacak olanlara aynı pistte yarışsa bile zevk alacaklardır, onlar endişelenmesinler. Mükemmel grafiklerine bir kez daha şapka çıkarmak gerekiyor Forza Motorsport 5'in. Her ay 10 araçla güncellenecek olan oyuna pistler de eklenecek ve belki de bir altı ay sonra, oyun çok daha iyi bir konumda olacak. Xbox One alırken yanında bu oyunu da alın, mutluluk nedir, hissedin.

Tüm Çıkış Oyunları

Angry Birds Star Wars
Assassin's Creed IV: Black Flag
Battlefield 4
Call of Duty: Ghosts
Crimson Dragon
Dead Rising 3
FIFA 14
Forza Motorsport 5

Just Dance 2014
Killer Instinct
LEGO Marvel Super Heroes
Lococycle
Madden NFL 25
NBA 2K14
NBA Live 14
Need For Speed: Rivals

Powerstar Golf
Ryse: Son of Rome
Skylanders Swap Force
The Fighter Within
Xbox Fitness
Zoo Tycoon

PlayStation 4 Gelecek Oyunlar



Kuşkunuz olmasın ki PS4'e bomba gibi konsola özel oyunlar gelecek ve onlardan bazılarını zaten bir süredir gözlüyoruz. Konsolu çıkış oyunlarını aldıktan sonra hangi oyunların sizi beklediğini merak ediyorsanız, aşağıdaki oyunlara göz atın.



inFamous: Second Son

Yapım **Sucker Punch** Dağıtım **Sony**
Tür **Aksiyon** Çıkış Tarihi **Mart 2014**

Delsin Rowe artık uzakta yaşayan kuzenime döndü. Onunla o kadar çok karşılaştım ki sanki kendisini tanıyor gibiyim...

Önceki inFamous oyunlarında yer alan kahramanımız Cole'u terk ettiğimiz yeni oyunda, başka "özel güçlere" sahip olan insanlara dokunarak onların gücünü alabilen bir kahramanı kontrol ediyoruz. Dünyanın artık tam anlamıyla kameralarla çevrili bir gözlem merkezine döndüğü bir ortamda, özel güçlere sahip insanlara kesinlikle tahammül yok ve özel bir askeri kurum, bu insanları avlamak için görevlendirilmiş. Hatta ekiplerinde, ikna ederek kendi taraflarına çektikleri, özel güçlere sahip askerler bile bulunuyor.

Duman gücüyle kendisinin özel bir insan olduğunu keşfeden Delsin Rowe, Cole'a göre daha atik, daha beklenmedik hareketler yapıyor. X-Men'deki Nightcrawler gibi belirli mesafelerde ışınlanabiliyor Delsin Rowe ve bir binanın altından girip bacasından tütebiliyor. PS4'ün en iyi oyunlarından biri olacağını tahmin ettiğim inFamous: Second Son'dan gözünüzü ayırmayın.



The Order: 1886

Yapım **Ready at Dawn** Dağıtım **Sony**
Tür **Aksiyon** Çıkış Tarihi **2014**

İnsan ve hayvan karışımı, garip bir türe karşı savaşmakta olan şövalyeler, sürekli bu türe karşı savaşları kaybetmektedirler zira bu farklı tür, insanlara göre çok daha üstün özelliklere sahiptir. Kral Arthur döneminde de savaşlardaki başarısızlık sürer ama keşfedilen enteresan bir sıvı, insanların hayatını uzatıp kolayca iyileşmesini sağlamıştır. 1886'ya gelindiğinde, normalde çoktan ölmüş olması gereken insanlar alternatif bir dünyada hala yaşamaktadır ve savaş sürmektedir. Biz de Kral Arthur'un şövalyelerinden dördünün hikayesini takip eden bir hikayede başroldeyiz...

Hafif steampunk havasına sahip olan oyun, bir aksiyon oyunu olarak tasarlanıyor ve oynanış taktiksel kararların da önemli olduğu bir macera olarak karşımıza çıkacak. Kahramanlarımız 1886'da olmaması gereken teknolojik silahlarla savaşacak, bu farklı türün asıl amacını ve dönen komploları öğrenmeye çalışacaklar. PS4'e yakışacak grafiklerle hazırlanan oyun eğer tutarsa yepyeni bir seri doğabilir gibi geliyor...



DriveClub

Yapım **Evolution Studios** Dağıtım **Sony**
Tür **Yarış** Çıkış Tarihi **2014'ün ilk çeyreği**

Normalde konsolun çıkış oyunu olarak tasarlanan ama Ekim ayında ertelenen oyun, düşündüğünüz gibi Gran Turismo'ya veya Forza Motorsport'a eş değer bir oyun olarak tasarlanmıyor. Rakip olarak Grid 2'yi gören oyun, hızlı yarış mücadelesi yerine araba hayranlığına sahip oyunculara ulaşmaya çalışacak.

Evolution Studios yapımcıları oyunu alternatif bir yarış dünyası olarak değerlendirmemizi istiyorlar. Yani sahip olduğunuz bir arabanın kokpitinden, tamponuna kadar her yerine özen göstermeyi seveceksiniz, bu araçla güneş batarken sahil şeridinde gezinmek sizin için bir tutku olacak ve araç kullanırken sosyalleşmeyi de bileceksiniz. Eğer bu özellikler size ters geliyorsa DriveClub belki de sizin oyununuz değil...

PlayStation Plus abonelerine yepyeni bir dünya açacak olan oyunda sosyalleşmek gerçekten çok önemli olacak. Gerçekten bir kulübün üyesi olduğunuzu hissedeceksiniz ve pistlerdeki zamanlamalarınızla hava atmak birincil amacınız olacak. Buna hazır mı diyorsanız, gelin DriveClub'da buluşalım...

Gelecek Diğer Oyunlar

Basement Crawl

Deep Down

Dream Club: Host Girls on Stage

Earth Defence Force

Everybody's Gone to the Rapture

Joysound Drive 2

Lily Bergamo

Mobile Suit Gundam

N++

Phantom Breaker: Battle Ground Overdrive

Rime

Shadow of the Beast

The Playroom

Uncharted



Zorunlu Yükleme

PS3'te de bazı oyunlarda yer alan "install" işlemi, artık hem PS4'te, hem de Xbox One'da zorunlu tutuluyor. Oyunların daha hızlı çalışması için alınan bir önlem olarak lanse edilen bu özellik belki PS4'te sabit disk değiştirilebildiği için sorun olmayabilir ama Xbox One'ın sabit diskleri hızla dolacağı benziyor.

Xbox One Gelecek Oyunlar



PS4 ile karşılaştırılınca Xbox One için beklediğimiz oyunlar biraz daha az heyecan yaratıyor ama Microsoft'un bu defa Xbox'ı, 360 kadar boş geçeceğini düşünmüyoruz.



Quantum Break

Yapım **Remedy Ent.** Dağıtım **Microsoft**
Tür **Aksiyon** Çıkış Tarihi **Belli Değil**

"FlashForward" adlı diziye benzettiğim Quantum Break, Alan Wake'i terk eden Remedy Entertainment'in Xbox One'a özel geliştirdiği ama pek yakın bir sürede göremeyeceğimiz, iddialı oyunu. Jack Joyce, Beth Wilder ve Paul Serene adındaki üç karakterin etrafında dönen konu, yanlış giden bir zaman deneyinin ortaya çıkardığı olayları konu ediyor. Kahramanlarımız kazandıkları güçle zamanı değiştirebiliyor ve bu sayede olayları çözüyorlar. Gösterilen bir örnekte, zamanı durdurup detayları inceleyebiliyorlardı. Gerçek video görüntüleriyle oyunu buluşturmayı hedefleyen oyunun bir başka iddiası da oyunla televizyon dizisini birleştirmek. Bu sayede oyuncuların oyundaki performansı, verdiği kararlar televizyon dizisinin de gidişatını etkileyecek. Bu pratikte işler mi, orası tartışılır ama enteresan bir fikir olduğu da bir gerçek. Quantum Break hakkında pek az bilgi mevcut elimizde ve bu bağlamda da oyunu 2015'ten önce konsolda görebileceğimizi sanmıyorum. Yine de böyle bir yapımın yapım aşamasında olduğunu bilmek bile güzel.



Sunset Overdrive

Yapım **Insomniac Games** Dağıtım **Microsoft**
Tür **Aksiyon** Çıkış Tarihi **2014**

Ratchet & Clank, Spyro ve Resistance gibi oyunlardan sorumlu olan Insomniac Games, eğlenceli bir oyun tasarlıyor. Fragmanını izlediğiniz anda hayranı olacağınız oyun hem hızlı, hem de farklı. Bir anlamda parkour heyecanını taşıdığını düşünüyorum oyunun ama yapım ondan çok daha gerçek dışı görüntüler içerecek. Karakterimiz mutantlarla kaplı bir şehirde, bu mutantlara karşı savaşacak ama onları öldürmek için farklı yollar deneyecek. Şehri bir oyun alanı gibi kullanabilen kahramanımız, tamamiyle özgür olduğu bu şehrin duvarlarını koşacak bir pist, elektrik tellerini de birer ulaşım aracı olarak kullanabilecek. Sosyal ağlardan da güç alacak olan oyun, oyuncuların isteklerine ve yorumlarına göre de kısa sürede şekillendirilebilecek. İstek alan bir silah anında oyuna bedava bir DLC olarak eklenecek, bir başka aracı oyunda görmek için aylarca beklemeye gerek kalmayacak. 2014'ün herhangi bir zamanı Xbox One'da olması beklenen oyundan uzun süredir ses, soluk çıkmıyor. Bu da demek oluyor ki yakın bir zamanda oyun hakkında yepyeni bilgiler alabiliriz. Bu oyunu da radarınızdan ayırmamanızı tavsiye ediyorum...



Halo

Yapım **Belli Değil** Dağıtım **Microsoft**
Tür **FPS** Çıkış Tarihi **Belli Değil**

Microsoft'un yerinde olsam, parayı pulu iyi bir yapımcıya, iyi bir senariste ve ekibe yatırıp Xbox One'ın tam çıkışında olmasa bile, çıkışından birkaç ay sonrasına iyi bir Halo hazırlatırdım. Xbox 360'ın ABD'de bu kadar çok tutmasına neden olan bir oyun, bence böylesine bir özeni hak ediyor... Sadece bir fragmanla açıklanan ve ardından hakkında hiç bilgi verilmeyen oyun, Halo 5 değil, mevcut bir Halo oyununun zamanında geçen bir yan oyun da değil. "Tatmin edici bir tecrübe" olarak nitelendirilen Halo'nun, Master Chief'in hikayesini konu alacağını tahmin ediyoruz ve bildiğimiz bir şey daha var ki Master Chief gerçekten korkusuz. Fragmanda devasa bir yaratığa karşı hiç düşünmeden karşı koyuyordu. Bravo! Yeni Halo'nun sadece Xbox One'a çıkacağı ve 60 fps hızda çalışacağı da bildiklerimiz arasında. Bundan ötesiyse sadece Microsoft'un elinde... Bakalım yeni Halo, Halo'dan uzak duranların da uğrayacağı bir durak olacak mı, yoksa yine sadece Halo fanatikleri tarafından mı benimsenecek?

Gelecek Diğer Oyunlar

D4
Fable Legends
Kinect Sports Rivals



Congratulations on
your launch, Sony.



Microsoft'tan Sony'ye Tebrik

Twitter'ı artık kullanmayan kişi, ünlü veya firma kalmadı ama böylesine bir kutlamayı da ilk defa gördük sanıyorum ki... Microsoft, PS4'ün kendi konsolları Xbox One'dan bir hafta önceki çıkışını gördüğünüz bu kurumsal tebrikle kutladı. Bu tebrik mesajına da Sony, retweet ile cevap verdi. Dünya barışı bu olsa gerek...

LEVEL FIFA LİGİ

Ofisin resmi oyuncuğu FIFA'nın başında geçen aylar...

Ay 12 Oyun FIFA 14 Platform Xbox 360



< Şefik vs Emre

Geçen ay Fırat'ın şampiyonluğunu ilan etmesinden sonra LEVEL Ligi'nin bu yıl için bir anlamı kalmadı, haliyle formalite maçlarına çıkmaya başladık. Ayın ilk formalite maçında Emre ile karşı karşıya geldik ve bir iddiamız da olmaması vesilesiyle farklı takımlara yöneldik. Hollanda'yı seçip çıktığım maçta kazanacağıma inanıyordum ama Çek Cumhuriyeti'ni alan Emre'nin iki golüne engel olamayınca maçı 1:2 kaybettim.

Fırat vs Emre >

Sırada Emre ile Fırat arasındaki maç vardı. Şampiyonluk umudunu geçen aya kadar koruyan ve yükselen grafiğiyle dikkat çeken Emre, şampiyonluk şansını kaybettikten sonra Fırat'a karşı da "farklı" bir takım seçti. Taffarel, Völler ve Zico gibi yıldızlardan oluşan kadrosuyla Real Madrid'e karşı öne geçen Classic XI, maçın devamında rakibine karşı koyamadı ve bol gollü geçen maçı 2:4 kaybedip ligi noktaladı.



< Fırat vs Şefik

Ve ligin dibine demir atan bendeniz, Fırat ile son maçıma sadece formalite için değil, şeref galibiyeti için de çıktım. Fırat'ın FC Bayern München'ine karşı Borussia Dortmund'u seçtiğim maçın ilk yarısında üstün bir futbol sergileyip bol bol pozisyon yakaladım ama bir türlü golü bulamadım. Hal böyle olunca da "atamayana atarlar" kuralı işledi ve Mandzukic'in enfes golüne engel olamayınca maçı 0:1 kaybettim.

PUAN DURUMU

İSİM	O	G	B	M	AG	YG	P	A
● Fırat	22	11	8	3	40	19	41	21
Emre	22	7	8	7	29	33	29	-4
Şefik	22	2	10	10	22	39	16	-17

● Ayın galibi

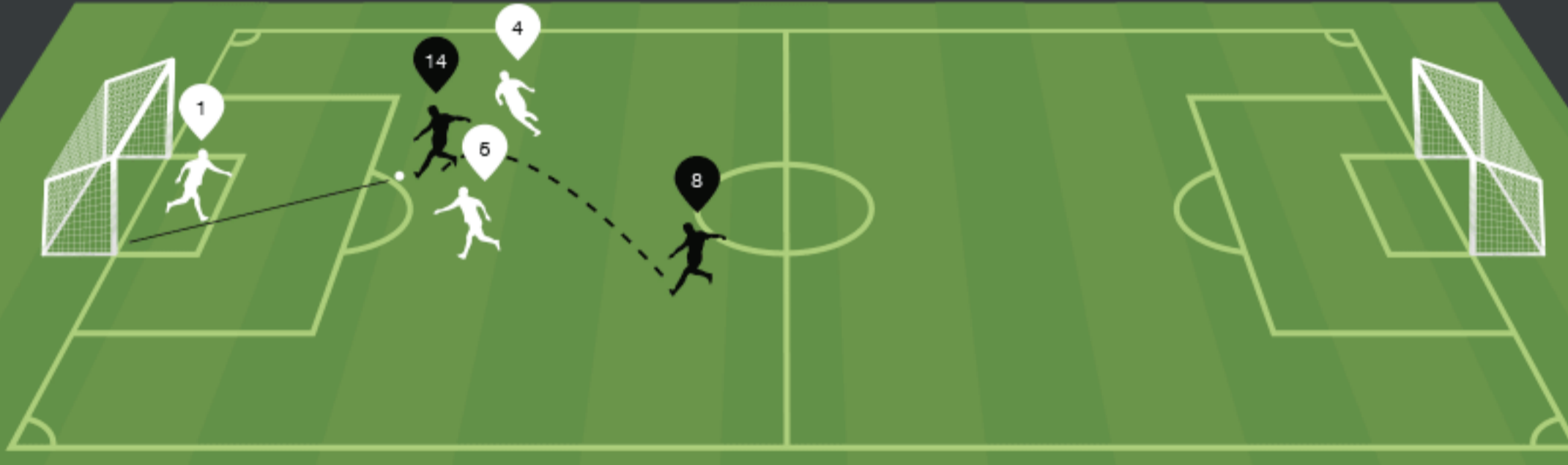
AYIN MAÇI

Şefik Akkoç
HOLLANDA



1 | 2

Emre Öztınaz
ÇEK CUMHURİYETİ



Van Persia
2'

B. Dockal
25'

D Janmaat
27'

V. Kadlec
45'

45'

90'

V. Kadlec
55' +

M. Suchy
58' +

R. Vlaar
56'

M. Suchy (Çıktı)
O. Mazuch (Girdi)

V. Kadlec (Çıktı)
T. Pekhart (Girdi)
69'



Maçın Adamı **V. Kadlec**

PCNET'İN ARALIK SAYISI BAYİLERDE!

NASIL YAPILIR? 30 SAYFA ADIM ADIM PROJE

Klasik filmleri bedava indirin • Fotoğraflarınızı GIMP ile rötuşlayın • Programları otomatik güncelleyin

PCnet

Teknolojiyi seviyoruz Aralık 2013 Sayı 195 Fiyat 7,90 TL



BİR PC'NİN HAZİN SONU

Yüklediğimiz bedava yazılımlar, araç çubukları ve reklam eklentileriyle bir bilgisayar yok ettik, deneyimlerimizi anlattık.

GÖREV LİSTESİ

Bu ay internette yapmanız gereken ilginç şeyler

DEV GÜVENLİK REHBERİ

DVD
HEDİYELİ

19
GMAIL SIRRINI
ÖĞRENİN
SAYFA 68

Saldırlara karşı koyabilirsiniz

- Karanlık ekonominin sırları
- Güvenliği sağlamanın yolları
- Örnek uygulamalar ve öneriler

20 LÜZUMSUZ
TEKNOLOJİYİ
SEÇTİK

NASIL YAPILIR? 5.48

Bilinmeyen dosyalar

Hangi uzantı ne işe yarar, bu dosyayı hangi program açar?

NASIL YAPILIR? 5.64

Disk bölümlenme

Sürücünüzü bölümlere ayırarak verilerinizi daha iyi yönetin

ANALİZ 5.06

Biyometri

Teknoloji şimdi de haplarla içimize giriyor



EN YENİ ÜRÜNLER, WEB SİTELERİ, YAZILIMLAR VE MOBİL UYGULAMALAR **HER AY PCNET'TE**

İNCELEME

Altın ★
9,5 - 10 puan
alan oyunlara
verdiğimiz ödül

Gümüş ★
8,5 - 9,4 puan
alan oyunlara
verdiğimiz ödül

Bronz ★
7,5 - 8,4 puan
alan oyunlara
verdiğimiz ödül

Call of Duty: Ghosts

Artık sadece düşman askerlerine değil, köpeklerine de dikkat etmek lazım!

Sayfa 64



Battlefield 4

Battlefield 3 ile kapasitesinin altında performans gösteren "ortalığı yakıp yıkma motoru" Frostbite, özellikle multiplayer'da göz dolduruyor.

Sayfa 58



Need for Speed: Rivals

Yarış oyunu hayranlarının yıllardır tutkuyla takip ettiği seri, bizi bir kez daha heyecanlı polis kovalamacaları heyecanının içine sokuyor.

Sayfa 70



XCOM: Enemy Within

Ertuğrul gibi XCOM: Enemy Unknown'u bitirip doyamayanlar için basit bir genişleme paketinden fazlası bu oyunda...

Sayfa 72



Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts
Tür FPS
Platform PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
Web www.battlefield.com/battlefield-4
Türkiye Dağıtıcısı Aral

Battlefield 4 ★

Savaşın merkezi, Shanghai...

Büyük an nihayet geldi, aylar süren bekleyiş sonlandı... Bu ay sürekli bu kelimeleri zikrettiğimi fark ediyorum lakin yeni nesil konsollarla birlikte iki adet de uzun süredir beklediğimiz oyun meydana indi, kafalar karıştı. Hele ki bir şekilde PS4'e çıktığı gibi kavuştusanız, artık ne oynamışsınızdır bu ayın sonuna kadar, hiç bilmiyorum...

Şahsen Battlefield 4 ve Call of Duty: Ghosts oynamak için kendimi çok zorladım ama Hearthstone beni bitirdi arkadaşlar. Yazıların tam ortasında, hatta cümlelerin bile ortasında bir anda Hearthstone ikonuna basıp oyuna girdiğimi fark ettiğimden beridir, zamanında neden Magic: The Gathering'e bu kadar para yatırdığımı çok iyi anlıyorum. Zaten iskambil oyunlarını da seviyorum, bende kesin bir bozukluk var.

Hearthstone, BF4 ve Ghosts üçgeninde geçen bu aydan daha fazla bahsedeysem eğer konuyu BF4'e getirmeliyim zira konumuz EA'nın yeni FPS bombasından başkası değil. EA gerçekten azmetti ve Call of Duty'nin tahtını elinden almak üzere ve hatta bence aldı. Aslında hiç taraflı olmak istemiyorum ama özellikle iki oyunu aynı anda oynayınca, hangi tarafın yeni nesle daha yakın olduğunu ve hangi tarafın daha etkileyici bir oynanışla geldiğini çok daha iyi anlayabildim.

Olay nedir size hemen açıklayayım. Call of Duty, Counter-Strike'in izinden ilerleyen ve bunu perk'lerle, enteresan oyun modlarıyla destekleyen, geçmişin uzantısı olan bir oyun. Battlefield'daysa bambaşka bir manzara söz konusu. Conquest moduna bir bakın. Olmadı Obliteration. Ya da Commander... Call of Duty bir laser tag arenasında veya paintball mekanında oynanan bir oyunsaydı BF4 bunların hektarlara yayılmış hali. Call of Duty seansları arkadaşlarımızla toplanıp okey oynadığı-

mız bir ortam gibi gelirken BF4'te çok daha ciddi ve büyük bir plan için toplanmışız gibi hissediyorsunuz. Şu konuda size hala katılıyorum ama; bir Call of Duty seansı hızla başlayıp hızla bitebiliyor ama Battlefield'da yalnız kaldığınız zamanlar ve oyun süresinin uzunluğu, sizi oyundan, heyecandan uzaklaştırabiliyor. Aslında bu yüzden de iki oyunu karşılaştırmaya karşıyım fakat kişisel tercihim kesinlikle Battlefield yönünde. Renkler ve zevkler tartışılmaz demiş şair...

ABD, Çin'e laf atar, Rusya lafı havada tutar

Dünyanın üç büyük gücü; ABD, Çin ve Rusya arasında birtakım olaylar dönerken biz de burada, Türkiye'de kızılı erkekli ortamları tartışıyoruz. Bir gün kafamıza nükleer yediğimizde, "Keşke bunlarla uğraşmayı ülkeyi düşünseydik..." diyeceğiz de durun bakalım...

Anlaşmazlıkların sürdüğü bu ortamda elbette bir Amerikan askerini kontrol ediyoruz ve bir ekiple birlikte -nedense- askerlerin kol gezdiği Shanghai'da bir kamyonun içinde buluyoruz kendimizi. Kısa sürede olaylar karışıyor, birileri camımıza bir şeyler atıyor ve kamyonu çarpıp kaçıyoruz. Bundan sonra da büyük macera başlıyor lakin ne için uğraştığımızı tam olarak anlamamız zaman alıyor.

Ghosts'un BF4'ü açık ara geçtiği bir nokta varsa o da kesinlikle senaryo kısmı. Her ne kadar her iki oyun da multiplayer ağırlıklı hazırlansa da açıkça görülüyor ki Activision kendi oyununda senaryo kısmını daha ön planda tutmuş, EA ise senaryo tarafını multiplayer'a bir hazırlık olarak düşünmüş.

Bu demek değil ki senaryo tarafı eğlenceli değil; hatta bana göre BF3'e kıyasla çok daha iyi işlenmiş, çok daha iyi kurgulanmış. Fakat anlamlı bir amaca ulaşmaya çalışmayınca, takip edilmesi kolay olma- >



Paracel Storm çok etkileyici bir harita.



>yan bir konuyla karşılaşınca oyunun takibi zorlaşıyor. Heyecan verici anlar yok değil elbette. Çatışmaların -özellikle kapalı mekanlarda olanların- bazıları gerçekten akılda kalıcı. Büyük hasar almış olan uçak gemisiyle karşılaştığımızda, bu manzara çok etkileyiciydi örneğin ve hemen, elbette bu sahneyi Oculus Rift'le yaşasaydık ne kadar acayip olurdu diye düşündüm. Uçak gemisine vardığımızda geminin batmakta olmasından ötürü uçakların düşmanların üzerine kayması, geminin içerisindeki çatışmalar gerçekten akılda kalıcı. Bu anlar bile bana Ghosts'dakinden daha eğlenceli, daha net ve daha akılda kalıcı geldi ki Ghosts'ta yaratılan sahneler çok daha akılda kalıcı olmalıydı.

Senaryo kısmında araçların nasıl kullanıldığına da tanıklık ediyor ve her türlü aracın içinde bulunuyoruz. Hücumbotla düşman botlarını vuruyor, tanklarla başka tankları avlıyor, zırhlı araçlarla hayatta kalmaya çalışıyor, uçaklarla da denizin dibine giriyoruz. (Böyle olsa iyiydi.)

Oyunun bir bölümü var ki ilk defa bir AAA kalitesindeki oyunda bu kadar sinir bozucu bir bug'la karşılaştım. Tam olarak hangi bölümdü, emin değilim ama tamamıyla açık bir alanı aşip bir binanın içine girmemiz gerekiyordu ekip olarak. Ekibin diğer iki elemanının hiçbir işe yaramadığı, tanklar tarafından çevrelendiğimizde ortaya çıktı. Bir tane de zırhlı araç var, belki onu çalıp kaçarız diyorum ama bir baktım ki araca bindiğim gibi tanklar saydırmaya başlıyor. Yine de inat ettim, araca binip en azından bir tankı yok ederim dedim. Bunu yaptıktan sonra, elbette araç çok hasar aldı ve inip yürümek istediğimde bir 10 yıl öncesine döndüm; araçtan her çıkmak istedi-

ğimde oyun kilitlenip kalıyordu. Araca binmeyeyim deyince bölümü geçmek mümkün olmuyordu, araca girince de içinden çıkmak... Ne yapayım, ne edeyim derken aynı bölümü 12. kez oynadığımı görüp bilgisayarı kapattım, dışarı çıktım ve bir daha da dönmedim. Ben artık çok uzaktayım arkadaşlar, elveda...

Tarayıcıdan oyun çalıştırmaca

Battlelog'un internet tarayıcısında çalışması ve oyuna buradan giriş yapıyor olmamıza halen alışmadım, bunu belirtmek istiyorum. Zaten senaryoyla ilgili anlatacağım da bir şey kalmadı. Ama şu konuyu atladığımı fark ettim: Oyunda yer alan birçok silahı açmanın bir yolu var ki o da senaryo kısmında ilerlerken iyi bir skor elde etmek ve altın yıldız kapmak. Ne kadar çok headshot yaparsanız, ne kadar çok düşman avlarsanız o kadar iyi puan kazanıyor ve bölümü altın madalya olarak tamamlıyorsunuz. Her madalya da yeni bir silah olarak dönüş yapıyor, oyun boyunca silah kutularında bulabileceğimiz envanterimizde bu silahların yer aldığını görüyoruz. Silahları açmanın bir yolu da düşmanlarımızdan düşen silahları ele geçirmek. Eğer daha önce açmadığınız bir silahı yerden alırsanız, o silah da yine silah kutularında kullanılmak üzere yerini alıyor. Gelelim oyunun multiplayer kısmına. Eğer BF4'ü satın alıyorsanız, senaryo kısmı için almayın, paranıza yazık olur. Senaryo iyi, hoş ama bir kez bitirdikten sonra bir kez daha oynamak istemezsiniz. Oyunun devamı multiplayer'da ve bu satırları yazarken Conquest'te birkaç nokta kapmak için resmen sabırsızlanıyorum. (Obliteration da güzel ama iyi bir





Bu beyaz arkadaşımız hep hüzünlü bakıyor.

IRISH: Shit.



takım lazım.)

Multiplayer kısmında üçü yeni olmak üzere sekiz tane oyun modu bizi karşılıyor. Aslında bunlardan bir tanesi daha yeni ve yine aslında bu modu bir mod olarak bile saymamak lazım. "Test Range" adındaki bölüm çok güzel bir eklenti; hele ki Battlefield'ın zor araç kullanımına alışık olmayanlar için. Bu bölümde oyunda yer alan araçları tek tek deneme şansına ulaşıyor ve bir uçağı yere çarpmadan nasıl teğet geçirebileceğinizi deneyebilirsiniz. Arkadaşlar gerçekten uçak kullanmayı öğrenmelisiniz. Oyunda kaç oyuncu gördüm ki uçağı kapıp gidiyor ve bir daha gelmiyor. Geri geldiklerinde de üstünüzden son hız geçip gidiyor ve yine gelmiyorlar. Nihayet savaş alanına döndüklerinde de yere çakılıyorlar, silahı bırakıp ufuk noktasına doğru yol alıyorsunuz... (Denizden.) Test Range'de tüm araçları güzelce deneyin ki gerçek oyun modlarında zorluk yaşamayın. Bu sayfalardaki bir kutuda yeni oyun modlarından bahsettim, onları geçiyorum ve geriye de önceki oyundan tanıdığımız Conquest, Rush, Team Deathmatch ve Squad Deathmatch kalıyor. Conquest gayet eğlenceli ve hangi haritaydı, şu deniz falan olan... Nasıl da akli yerinde bir imaj çiziyorum değil mi? Oyunları böyle anlatsaydım şahane olmaz mıydı? "İşte abi deniz falan var... Tekneye biniyorsun, karşıya geçiyorsun. Uçak uçuruyor biri. Silahla ateş ediyorsun karşına biri çıkınca. Millet tankı

falan kapmış hep size sormadan. Zaten siz arayınca da bir tanesi bile yok. Binalara saklanıyorsunuz, duvarlarına ateş edip yıkıyorlar şerefsizler. Çok adaletsiz bir şey; ver bana tanksavarı da o zaman kapışalım. Hayret ya..." Oyunda bulunan 10 haritadan biri olan Paracel Storm'dan bahsediyorum. Conquest'i bu haritada oynamak çok eğlenceli zira her türlü aracı hakkıyla kullanabiliyorsunuz. (Hakkı arkadaşınız.) (Ne tatlı bir esprî! - Tuna) (Kendi kendine konuşana deli derler.) (Sen sus! - Tuna) (Bir durum mu var? - Şefik) Deniz ve dalga fiziğinin nasıl geliştirildiğinin de güzel bir örneği bu bölüm zira oyunun bir kısmında bir fırtına kopuyor ki eğer ayakta duruyorsanız bir ağacın altına saklanmak istiyorsanız, bir hücum bottaysanız da dalgalardan kaçmaya çalışıyorsunuz. Conquest'te amaç belirli noktaların yakınına gidip onları ele geçirmek ve bu sırada rakip oyuncuları da öldürerek kazanma şansınızı arttırmak. Noktaları ele geçirmek, büyük haritalarda daha kolay zira kamp kurmaya meraklı arkadaşlar yoksa mutlaka noktaları boş buluyorsunuz, savaş bir başka noktada yoğunlaşmış oluyor. Noktayı ele geçirirken bir bar dolmaya başlıyor ve o bar durursa bilin ki bir düşman askeri o noktanın menziline girmiş ve sizi arıyor. Beni arayanlar nedense hep zırlı bir aracın içindeydi, ben de saten kamuflajla orada öyle... Hep vuruldum, hep vuruldum. Bir daha uçakla dümdüz gireceğim o noktaya! Rush'ta ne oluyor? İki takıma ayrılıyorsunuz ve bir taraf saldıran, bir taraf defansta duran takım oluyor. Saldıran taraf görev noktalarını patlatmaya çalışıyor, defans da onları durdurmaya. Tüm görev noktaları patlatılırsa saldıran taraf kazanıyor ama zaman bittiğinde bir tane bile patlatılmamış nokta varsa o zaman defans kazanmış oluyor. Rush modu çoğu haritada patlıyor maalesef. Örneğin, Hainan Resort haritasında saldıran taraftaysanız ve defans azıcık bile akıllıca hareket ediyorsa oyuna başladığınız plajı aşamıyorsunuz. Diğer haritalarda da sal-



Yeni multiplayer modları

BF4 üç tane yeni oyun modu getiriyor. Hiçbiri dünyanın en yenilikçi oyun modları değil ama bazıları gerçekten çok keyifli. Bakın bakalım yeni oyun modlarından hangisi size hitap edecek...

Obliteration

En eğlencelisinden en başta bahsetmek gerek diye düşündüm. PC'de 32 kişiye kadar destek veren bu oyun modunda araçlar da var, heyecan da. Amaç haritanın bir yerlerinde beliren bombayı alıp karşı takımın üssüne taşımak ve bomba çalışana kadar da onu korumak. Kolay gibi geliyor kulağa ama şöyle manzaralar ortaya çıkıyor: Bombayı alıp karşı takımın üssü yerine başka bir yöne koşanlar, çok değerli olan helikopteri kapıp bombaya gideceğine alakasız bir noktada çatışmaya girenler, bombayı yerleştirip bombanın 12 santim ötesinde, arkaya bakmak yerine bombanın tam merkezine bakanlar... Şimdi o bombayı normalde almalısın, oraya yerleştirmek için bir araca atlamalısın ki elinde tabanca taşıyan bir rakip oyuncu seni orada pisi pisine öldürmesin ve bombayı yerleştirdikten sonra güzel bir pozisyona geçip korumalısın. Ama bunlar oluyor mu; olmuyor...

Defuse

Alın size Counter-Strike'in de_dust'ı, de_aztec'i... Amaç bombayı almak, karşı tarafın üssüne yerleştirmek ama bu sırada kesinlikle ölmek zira ölürseniz, oyuna dönmek için raundun bitmesini beklemeniz gerekiyor. Bakınca Obliteration'a benziyor ama oynanışta, tek seferde öldüğünüz için öyle bodoslama karşı tarafa ilerleyemiyorsunuz. Takım çalışması bu oyun modunda çok daha önemli ve kaosu yerini taktiksel hareketler alıyor. En azından alması gerekiyor ama gözlemlediğim kadarıyla BF oyuncuları işlerini pek ciddiye almıyor...

Domination

Team Deathmatch ile birlikte kapalı alanların ve dar mekanların vazgeçilmezi olmaya aday Domination, Conquest modunun daha hızlı oynananı. Yani Conquest'teki gibi bir noktaya varmak için iki vesait değiştirmek istemiyorsanız, bu modu seçiyor ve direkt oyuna adım atıyorsunuz. Amaç belirli noktaları ele geçirip karşı tarafın puanını yemek. Bu sırada karşı tarafın adamlarını öldürmek de sizin tarafınıza işliyor ve hem Deathmatch heyecanını yaşıyorsunuz, hem de taktiksel oynamayı. Gayet şık bir oyun modu olmuş ama Conquest bana sorarsanız daha eğlenceli.



Uçakları tutan mekanizmayı serbest bırakın, düşmanlarınız nereye kaçacaklarını bilemesinler.

diran taraf aşırı güçlü olabiliyor ve siz tabancanızla oynarken tankın namlusunu suratınıza dayıyorlar.

Levolution

Bu saçma isim aslında oyundaki büyük bir teknolojiyi resmediyor. (Ne çok resmediyor dedim bu sayıda!) Siege of Shanghai haritasını bilmeyeniniz kalmamıştır. Betada da yer alan bu bölümde koskoca bir gökdelen yerle bir oluyor ki bu anı gerçekten en yüksek grafik kalitesinde görmelisiniz. (Bir de Oculus Rift ile görmek var tabii!) (Ne Oculus Rift'miş be Tuna! Göndersene bana da. - Şefik) Gökdelen tabii haybeye yıkılmıyor, bir anda bölümdeki amacınız değişiyor. Eskiden binanın tepesinde olan bir nokta, binanın kalıntılarının arasında kalıyor ve artık bu noktaya koşturmamız gerekiyor. Flood Zone'da bir anda su setinin ardındaki su sokaklara yayılıyor ve önünde ne varsa süpürüp gidiyor. Bu bölümü ilk defa oynadığımda ve bu olayla ilk defa karşılaştığımda gerçekten ne yapacağımı



bilemedim. Sonra bir baktım millet hücumbotlara binmiş, normalde yol olması gereken yerlerde botla geziyor. Dawnbreaker'da da iki tane anahtar sayesinde gaz borularını tetikliyor ve boruların üstündeki yolun dağılmasını sağlıyor. Açıkçası Siege of Shanghai ve Flood Zone dışındaki Levolution'lar çok da parlak değil. Paracel Storm'daki fırtına da keşke daha fazla etki gösterseydi diyorum. Levolution olayının bir alt kolu olan bir özellik de kesinlikle dikkat çekici. Tek kişilik senaryoda da dikkat çeken "binaların yoğun ateş altında yerle bir olma" durumu, multiplayer'da bina içine saklanan oyuncuların (Mesela ben.) korkulu rüyası oluyor. Conquest modunda bir noktayı ele geçirmek için zaman gerekiyor örneğin. Bu zaman diliminde de düşman ateşinden korunmak lazım. Hemen yanınızda ne var, şahane bir tek katlı bina. Bunun içine saklanıp beklerken bam, birisi tankın topunu bir ateşliyor, binanın kuzey cephesi uçuyor ve alaturka tuvalette hacetini giderirken duvarın yıkılmasına şaşırılmış olan biri gibi kalakalıyorsunuz. Sonra koş koş koş, faydası yok tabii; ikinci top direkt üstünüzde patlıyor. Binaların bu şekilde yok edilebilmesi hiçbir yerde güvende olmadığınızı da gösteriyor. Hele kamp kurmaya meraklı olanlara karşı inanılmaz güzel bir önlem olmuş. Kamp kurmak nedir zaten... Bende öyle bir sabır yok, insanlar ne zevk alıyor, hiç anlayabilmiş değilim.

Commander modu

Ne reklamı yapıldı bu commander olayının ya rabbi! Sonunda neye benzediğini de gördük ama memnun kaldık mı, orası kuşku. Commander koltuğuna oturduğunuzda, bir oyun modundaki maçı tepeden görüyor ve asla yere inmiyorsunuz. (Eski BF oyunlarında komutan askerlerine tepeden bakmaz, onlarla birlikte savaşırdı!) Maçı takip etmek için gayet keyifli bir ortam ama sadece birkaç maç için... Komutan olarak yapabileceğiniz bazı şeyler var ve bunlardan bir tanesi ekibinize komut vermek ve bu komutların nasıl sallanmadığını görmek. Emir vermeyi direkt geçin çünkü ekibinizin başı olan çavuş, aslında Virginia'daki evinde muffinini dişleyen bir ergen genç ve büyük ihtimalle o sırada ekrana bile bakmıyor. UAV taraması yapmak daha çok iş görüyor ve takımınıza karşı tarafın askerlerinin nerede olduklarına dair ipucu veriyorsunuz. Ekibinize araç sağlamak, yapabileceğiniz en güzel işlerden biriyken, ateş altındaki askerlerinizi hava saldırısı çağırarak rahatlatmak da belki de hediyelerin en güzeli



li oluyor. Ne var ki tüm bu yaptıklarınızın savaşa etkisi bir hayli az. Maçın gidişatını değiştirebilmek için komutanı olduğunuz ekibin de çok iyi olması lazım zira saçma sapan hareketler yapan ekibe araç sağlasanız da bir işe yaramıyor, havadan yardım yollarsanız da... Üstelik commander modunu bilgisayar veya konsolda deneyimlemek de bir yere kadar eğlenceli. Belki tablette, bilgisayar başında bir yerde otururken maça dahil olmak daha eğlenceli olur ama onu deneme şansım olmadı maalesef.

Multiplayer kısmına gelen birkaç ufak değişiklik daha var ama bunları zaten oynarken hemen keşfediyorsunuz eğer BF3'te yeterince zaman geçirdiyerseniz. Örneğin, squad'lar beş kişiye kadar destek veriyor artk. Recon sınıfına artık C4 verebiliyorsunuz misal ama BF3'ü oynamadıysanız, bu size ne ifade edecek? Bu tip ufak değişiklikler var ama hiçbiri oyunun genelini değiştirmiyor, büyük bir farklılık göstermiyor.

Grafik bazen her şeydir...

Frostbite 3 motorundan bahsetmenin vakti geldi de çattı. "Arkadaşlar bu nasıl grafikdir..." diyerek sözlüme başlamak istiyorum. Oyunu PS3'te veya Xbox 360'ta oynamanızı tavsiye etmiyorum zira BF4, yeni nesle son derece uygun grafiklerle geliyor. Atmosfer konusunda EA çitayı çok yükseltmiş. Fırtına, güneşin etkisi, patlamalar, modellemeler o kadar iyi ki bu detayları görmek insanı mutlu ediyor. Bunları yaşadıktan sonra, her şeyin daha soluk ve daha karanlık gözüktüğü Ghosts'a dönmek istemiyorsunuz. Oyun elbette PC'de iyi bir performansta çalışmak için sağlam bir sistem istiyor. i7 işlemci, GTX 670 ekran kartı ve 6 GB bellek kombinasyonundan az bir sisteme sahipseniz oyunun ayarlarını en yüksek seviyeye çekmeye çalışmayın. Oyunun dizüstü bilgisayarlardaki performansı da çok sağlam değil, onu da belirteyim. (Oyun için üretilen özel dizüstü bilgisayarlar hariç.)

Yeni nesil sistemlerse oyunun hakkını veriyor. Oyunu bir PS3'te görün, bir de PS4'te. Farkı direkt olarak algılayacak ve yeni neslin getirdiği kaliteye hayran kalacaksınız. PS4 ve Xbox One güçlü olsa da yine de en iyi performans ve en iyi kalite PC'de görülüyor. 64 kişilik oyunlarda bile teklemeye yaşamıyorsunuz eğer iyi bir bilgisayara sahipseniz. BF4'ün sorunlarından bahsetmek istiyorum lakin bu konuda diyecek pek az şeyim var. Oyunda bug'lar elbette mevcut. Multiplayer'da bir oyunun çökmesi



ve bir anda oyundan atılmanız işten bile değil, sık sık olabiliyor. Bazen bir oyun modunda bomba ortadan kayboluyor, gösterildiği noktada havayı alıyorsunuz. Yine yazının içeriğinde bahsettiğim garip oyun kilitlenme sorunu da hiç yabana atılacak bir sorun değil fakat oyunun geneli o kadar eğlenceli olmuş ki bu tip sorunlara takılmak istemiyor insan. Levolution olayının bölümlerde daha çok kullanılmasını dilerdik, senaryonun daha iyi olmasını, Rush modunun daha dengeli ayarlanmasını da ama yoksa yok, yine de eğleniyor muyuz, bu sorunun cevabı evetse gerisini boşverin, gitsin... ■ Tuna Şentuna

Battlefield 4

- Müthiş grafikler
- Levolution anları
- Eğlenceli multiplayer modları
- Bazı bug'lar
- Akılda kalmayan senaryo

8,3

Alternatif Call of Duty: Ghosts



Call of Duty: Ghosts

Salsa'dan sonra, savaşın ritmi gelir!

Latin Amerika barış içerisinde, gece eğlenmelerine akıyordu. Kimseyle bir alıp veremedikleri yoktu. Brezilyalılar Samba ve Capoeira ile meşguldü, Arjantin halkı Tango'ya gönül vermişti, Venezuela kendi yerel danslarını icra etmekteydi ve Colombia'da Salsa fırtınası esmekteydi.

Bir gün, bir adam Colombia'daki bir dans gecesine rast geldi. Orada dans gecesi olduğundan haberi bile yoktu; sadece birkaç tek yuvarlayıp mekandan ayrılmak istiyordu. İçeri girdi, henüz müzik kısık seviyedeyken bara yöneldi ve "Hey barmen, bana bir tekila..." dedi. "Non habla ingles" diye gelen cevabı adam anlamadı ve eliyle tarif etmeye çalıştı. Önce önüne rom geldi, ardından viski. Derken çay, papatya çayı ve neskafe... Adam sinirlenmeye başlamıştı ve bağırdı, "Tekila istiyorum seni \$@!#..." Sözleri bitmemişti ki orkestra müziğe başladı.

"Todo aquel que piense que la vida es desigual, tiene que saber que no es así, que la vida es una hermosura, hay que vivirla..."

Bir anda pist insanlarla doldu. Adam tekilasını bile alamamıştı ki bardan ayrılmaz bir hale geldi. Herkes; erkekler, kadınlar bir anda kendilerini ortaya atmışlardı ve sanki 10 yıldır dans ediyorlarmış gibilerdi.

"Tam 10 yıldır burada herkes dans ediyor bayım; siz de katılırsanız..." dedi barda içkisini yudumlayan kadın. Adam kadının dediklerini

anlamamıştı. Dans etmek de neydi, böyle bir saygısızlık nasıl olabilirdi? Kendini sakinleştirmek için bara döndü, tam içki isteğini tekrarlayacaktı ki barmenin dans pistinde yerini almakta olduğunu gördü. Kadına geri döndü; o da yerinde yoktu! Barmenle dans etmeye başlayan kadınla birlikte, barda dans etmeyen kalmamıştı.

Adam taburesinden kalktı. Sakince paltosunun düğmelerini açtı ve kıyafetinin içerisinde tuttuğu iki adet pompalı tüfeği çıkardı. "Eeey, yeter kırttığınız ulan!" diyerek dans edenlerin üzerine kurşunları saçmaya başladı. Müzik susmuyor ama insanların dansı birer birer susuyordu. Kırmızı etekli kadın düştü önce. Ardından mavili genç kız... Beyazlar içindeki iki adam yeri boyladı ve müziğin yerini pompalı tüfeklerin vahşi şarkısı aldı.

Barda kimse sağ kalmamıştı. En azından adam öyle sanıyordu. Barı terk ederken, "Amerika Birleşik Devletleri'nden selamlar..." dedi ve kapıyı yavaşça aralayıp dışarı çıktı. Gece biraz eğlenmek için oraya giden bir asker, sadece yaralanmıştı ve yerde yatarken bu sözleri duymuştu. Gözleri intikam ateşiyile yanarken sahne karardı, Call of Duty:

Ghosts yazısı ekrana geldi...

Büyük Latin Federasyonu

Yani Latin Amerika'nın delirip ABD'ye saldırmasının arkasında olsa olsa böyle bir neden olur arkadaşlar. Yoksa gitsin Orta Doğu havaya uçsun, bundan istifade eden Latin Amerika toplanıp bir federasyon olsun ve ABD'yi ve Karayipleri ele geçirsin, olacak iş mi?

Olacak işmiş meğer zira yeni Call of Duty, böyle bir senaryo etrafında dönüyor. Federasyon, Kuzey Amerika'yı resmen işgal etmiş durumda. Fallout kadar kötü bir durum söz konusu değil ama ABD bildiğiniz görkemini tamamıyla yitirmiş ve her tarafı >



Yapım **Infinity Ward**
Dağıtım **Activision**
Tür **FPS**
Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, Wii U**
Web **www.callofduty.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

Ekran
Görüntüleri İçin
**LEVEL
ONLINE**
www.level.com.tr



İspanyolca, Portekizce konuşan Federasyon askerleri sarmış.

İlk defa bir Call of Duty oyununa da bir helikopterden inen veya saçma sapan bir coğrafyada göreve çıkmış bir asker olarak başlamıyoruz. Onun yerine, oğullarına Ghosts birliğinin hikayesini anlatan bir adamı görüyoruz ve bu adamın oğullarından birinin rolünderken, bir anda yer sarsılmaya başlıyor ve "All hell breaks loose!" ("Cehennem zincirlerinden kurtuluyor" diyebiliriz ama gavurcası daha iyi durdu.) Bundan sonra sıradan bir insan olarak yıkılmakta olan kasabada koşturmaya başlıyor ve neler olduğunu anlayamadan uzaya ışınlanıyoruz. (Babamızın ağzından "Odin" kelimesini duyuyoruz ve orada bir şüphe kaplıyor içimizi aslında.) Sahne değiştiğinde Gravity filmi tarzı bir ortamda buluyoruz kendimizi. Bir uzay üssünün hemen dışında, birtakım işler üzerinde çalışan bir bilim adamını (Asker de olabilir.) kontrol ediyoruz. İşimizi hallettikten sonra içeri giriyor ve bir bakıyoruz ki

Federasyon, Odin uzay üssüne de sızmış! Silahlı baskının tam ortasında kalıyor ve Odin'in birkaç dakika içerisinde dünyaya nasıl dehşet saçtığını gözlüyoruz. Sonrasını anlatmayayım ama hiç de hoş şeyler olmuyor ve 10 yıl sonrasında buluyoruz kendimizi.

Yeni Call of Duty'de şöylesine hoş bir durum var ki o da tek bir karakterin hikayesini takip ediyor oluşumuz. Askerler arasında geçiş yapmak çok kötü bir seçimdi bana sorarsanız zira oyun bittiğinde, sadece elimizde kişi olarak yaşadığımız anlar kalıyordu, karakterlerin neler hissettiğine dair hiçbir bilgimiz olmuyordu.

Burada Elias'ın oğulları Logan'ın ve Hesh'in kontrolünderiz. Elias dahil herkes askeri eğitim almış durumda ve Federasyon'a karşı olan savaşta ortak bir amaçları var: Federasyon'un hegemonyasını sona erdirmek... Konunun kardeşler arasında kalıyor oluşu da hikayeye çok daha kolay adapte olmamızı sağlıyor. İlk defa karakterlerin akıbetini merak ediyor, ilk defa onların neler hissettiğini anlayabiliyoruz.

Oyunun tek kişilik modu da ilk defa bu kadar uzun sürüyor. Yaklaşık 10 saat kadar süren tek kişilik senaryo gerçekten çok tatmin edici. Oyuna ilk başladığım sırada çok büyük bir yavanlık söz konusuydu ama bunun tümü de grafik ayarlarından kaynaklanmaktaydı. Bir de 10 dakika önce Battlefield 4 oynamışım, dedim "Bu ne?!" Ama dediğim gibi sorunu çözdüm ve Ghosts'un başına oturup kalkmayı bilmedim.

Binanın tepesinden, suların içine

Hikayenin ilerleyişine dair bir şeyler anlatmak istiyorum elbette ama spoiler olacağından da korktuğum için sanırım ağzımı açmayacağım. Onun yerine size hikayede neler yaşıyoruz, onlardan örnek vereyim. Uzay üssünden bahsettik. Zaten oyundaki en enteresan bölüm de bu olabilir. Bunun dışında

Extinction modunda, ara ara ödül kazandıran challenge'lar da devreye giriyor.





helikopter kullandığımız bir bölüm var ki Battlefield 4 ile karşılaştırınca bayağı vasat kalıyor. Çimlere saklanarak savaştığımız bölümü bu sayfalardaki bir kutuda anlattım. Bir binanın tepesinden ipe sarılarak ilerlediğimiz ve arada camlardan içeri dalıp çatışmalara girdiğimiz bölüm de hiç fena değil; hatta bölümün bakış açısı o kadar iyi ki gerçekten bir binanın tepesindeymiş gibi bir havaya kapılıyorsunuz. (Bu bölümlerin Oculus Rift'le ne kadar acayip olabileceğini düşünmekten de kendimi alamadım oyun boyunca.) Bir başka bölümde sel sularının arasında mücadele ediyor ve kah sele kapılıyor, kah selden kurtulup karaya çıkıyoruz.

Yapay zeka yine biraz uyduruk, hatta uyduruk olduğunu şuradan çok iyi anlıyoruz; eğer oyunun Squads kısmına uğrarsanız, burada botlara karşı savaşma imkanı olduğunu görüyorsunuz. Botların yapay zekasını gördükten sonra da diyorsunuz ki oyundaki düşmanlar niye böyle değil? Oyundaki mücadeleyi %150 oranında arttıracak bu şekilde bir karar, elbette oyunu çok zorlaştıracaktır fakat zorluk seviyesini "fazla hasar almak" olarak arttırmak yerine, yapay zekayı arttırarak sağlasalardı, gerçekten çok bomba olurdu. Yapay zekanın en kötü patladığı yerler yine aynı siperin arkasında durup sürekli ateş edilen anlar ve düşmanın sizi kesinlikle görmeyip yanınızdan geçip gittiği kısımlar. Çok az yer oldu ki düşmanın akıllıca davranışları yüzünden öldüm. Genellikle yapay zekayı küçümsediğim için bodoslama ilerlediğim yerlerde yere indim zira bir anda altı tane düşmanın arasında kalıyordum.



Tek kişilik oyunda hikayenin işlenişi ve bölümlerin birbiriyle bağlantısı gerçekten çok iyi, bu konuda hiçbir sıkıntımız yok. Bölüm tasarımları yine çizgisel elbette ama sanki mekanlardaki çatışmalar daha geniş bir alana yayılmış gibi geldi bana. Eskiden daha dar koridorlardan, daha dar sokaklardan ilerliyorduk fakat burada düşmanı şaşırtmak için birkaç yol bulabiliyoruz.

Silahların kullanımı yine çok kolay, yine favori silahlarımız oluyor ama duruma göre silah değiştirmek de gerekiyor; bir silaha bağlı kalmak işleri çözmiyor. Silahların yanında bombalarımız elbette var ve 500. oyun oldu ki yine bombaları atınca o düşmanlar oldukları yerden fırlıyor ve kurşunlarımızın hedefi oluyorlar. Tabii atılmış bombaya karşı ne yapılır, bilmiyorum ama namlumun ucuna da düşme artık yapay zeka!

Riley, koş oğlum!

Yeni oyundaki en büyük özellik olarak nitelendirilen Riley, yani dost köpeğimiz, bize birçok görevde yardımcı oluyor. Ne var ki lanse edildiği kadar oyu- >

^ Uzay istasyonunda geçen bu bölüm, bir hayli etkileyici.

Doğa ana seni korur...

Başka hangi oyunda buna rastladık, pek hatırlamıyorum ama ilk defa bir oyunda, daha önce sadece estetik bir eleman olarak karşımıza çıkan doğa örtüsünün bir işe yaradığını gördüm. Oyunun bir bölümünde, elimizde sadece bir tabancayla kalıyor ve radarımızla takım arkadaşlarımızın olduğu yere ilerlemeye çalışıyoruz. Burada gizlenmek çok önemli çünkü ne dedik, sadece bir tabancamız var. Ormanın tam göbeğinde olduğumuz için de ancak bazı ağaçları siper olarak kullanabiliyoruz ama el değmemiş bir doğa örtüsüyle karşı karşıya olduğumuz için de uzun çimlere ve bitkileri de kendimizi gizlemek için kullanabiliyoruz. Yere eğilmek yetmiyor ama yere uzandığımız anda tam anlamıyla görünmez oluyoruz. Bunun avantajı olduğu gibi dezavantajı da var tabii ve o da önümüzü göremiyor olmak! Çok



iyi gizlendiğim için düşman askerleri yürüyerek üstüme bastı ve bununla birlikte fark edilmem de bir oldu. Fakat radarı iyi kullandığınız takdirde düşman askerlerine hiç rastlamadan, bir yılan gibi yanlarından süzülerek arkadaşlarınızın yanına ulaşabiliyorsunuz. Bu bölüm çok hoşuma gitti, daha fazla FPS'de bu tip sahneler görmek istiyoruz!



Online Oyun Modlarından Seçmeler

Team Deathmatch (8 - 12 kişi)

İki takım karşı karşıya savaşıyor ve... Gerçekten bu oyun modunu bilmeyeniniz yoktur diye düşünüyorum. Dergide "Call of Duty nedir?" sorusunun cevabını yazmak kadar abes geliyor şu an bu oyun modunu anlatmak. Onun yerine Team Deathmatch'teki anılarımı anlatayım size. Şimdi bir gün, yine 12 kişilik bir takım olmuşuz... Anısı bile sıkıcı! Dünyanın en sıradan modu olmasına rağmen en fazla oyuncuyu da yine bu modda bulacaksınız oyunda.

Cranked (8 - 12 kişi)

Jason Statham'ın filminden esinlenilmiş olan bu modda amaç, rakiplerinizi öldürmek ama bunu yaptıktan sonra yeni bir kill yapmak için 30 saniyeniz oluyor. Bu sırada skorunuz iki katına çıkıyor ve farklı yetenekler kazanıyorsunuz. Maalesef pek fazla oyuncu bu modu tercih etmiyor ama bence gayet keyifli bir mod olmuş.

Blitz (8 - 12 kişi)

Bir çeşit "üs defansı" temalı bu modda amacınız karşı tarafın üssüne koşup puan kazanmak. Olay bu kadar net ama karşı üste mutlaka pusuya yatmış birileri oluyor ve hepsinden nefret ediyorum! Sonra ne oldu, ben de aynısını yapayım dedim ama oyun bayağı zevksiz bir hale geldi... Bu oyun modunda da oyuncu bulmak pek güç maalesef.

Search and Rescue (8 - 12 kişi)

Karşı tarafın mekanına gidip bir şeyi patlatıyorsunuz ve karşı taraf da aynısını sizin üssünüzde yapmak istiyor. Bu sırada öldürdüklerinizden künyeleri toplarsanız takım arkadaşlarınızı hayata döndürme ve karşı tarafın askerlerini öldükleri yerde bırakma şansına kavuşuyorsunuz. Bu modda da oyuncu bulursanız şanslısınız.

Infected (12 - 18 kişi)

Virüs kapanlar ile insanların savaşını konu alan modda eğer bir virüslü tarafından yakalanırsanız, siz de o tarafa geçiyorsunuz ve eğer virüslüler tüm insanları yenerse galip sayılıyorsunuz. Eğer askerler tüm virüslüleri yok ederse de yeniliyorsunuz. Kimsenin uğramadığı bir mod daha...

Domination (8 - 12 kişi)

Oyunu alanların dörtte birinin zaman geçirdiği bu modu zaten biliyorsunuz: Üç tane bayrağa iki takım hücum ediyor, kim bayrakları elinde tutup daha fazla puan alırsa onlar kazanıyor. Gerçekten eğlenceli bir mod; insanların akın etmesini anlıyorum...



> na etki sağlayan bir yapısı da yok, onu da baştan belirteyim.

Riley bazı görevlerde yanımda dolaşıp düşmanlara otomatik olarak saldırıyor, bazen de üzerine bir kamera yerleştirip onu savaş alanına salıyor ve direkt kontrol ediyoruz. Köpeğimizin düşmanlarla başa baş dövüşte hiç şansı yok; kurşunu sıkıyorlar ve direkt yere yattıyor. Bu yüzden de onu kullanırken gizli kalmak ve düşmanlarınızı arkadan kısırmak önemli oluyor. İnsanlara göre çok daha hızlı koşan Riley, düşmanlarını gözüne kestirdiğinde hızla onlara yaklaşabiliyor fakat bu sırada çok ses çıkardığı için eğer saldırınızda ıskalarsanız, yine kurşunu yiyorsunuz. Riley maalesef pek de anlamlı ve kullanışlı bir eklenti olmamış oyuna, hatta çok ütöpik bir hareket yapıp yükselmekte olan bir helikopteri yere düşürmeyi bile başarıyor, oha diyorsunuz istemeden. Bu kadar reklamı yapılan Riley'nin dışında da tüm yenilikler, oyunun online kısmında buluşuyor.

Extinction

Hızla adım attığım ilk online oyun modu Extinction oldu. Standart multiplayer modlarının aksine dört kişi anlaşmalı (co-op) olarak oynanan oyun modunda, dalga dalga gelen yaratıklara karşı ayakta kalmaya çalışıyorsunuz. Saldıran uzaylı irkin hareketleri, insan olarak oyunda yer alan yapay zekaya göre bir hayli farklı. Aynı Alien ırkı gibi hareket eden bu yaratıklar asla üstünüze dümdüz koşmuyor, yana kaçıyor, kutuların tepesine tırmanıyor ve zaten kısıtlı olan cephanenizi kolayca harcamanızı sağlıyor. Amacımız da yaratıkların yuvalarına bir cihaz dikip bu aktif olana kadar onu korumak ve ölmek. Her yaratık dalgası arasında cephane ve ekipmanlar sunuluyor ve bunlar sayesinde düşmanlarımıza karşı üstünlük elde etmeye çalışıyoruz. Yaratık çeşitleri de dalgalarda ilerledikçe fazlalaşiyor, işler gitgide zorlaşıyor. Eğer yaratıklar sizi yere indirirse kurtulmak

için arkadaşınızın yardımını bekliyorsunuz fakat onlar da yaralandıysa ekip "wipe"i yiyor. Bu mod birkaç sefer oynayınca eğlenceli geliyor lakin ben belirli bir seferden sonra keyif almayı kestim. Sürekli yaratık gelsin, sürekli ateş et, bir yere kadar çekiliyor... Create a Soldier sisteminden de bahsetmek gerek. Bu sistem o kadar geniş bir dünya ki oyuna ilk defa adım atanlar, nasıl bir karakter yaratacaklarını bilemeyecekler. Toplamda 10 tane karakter yaratabiliyor ve altı farklı ekipman setiyle, toplamda 60 farklı sınıf yaratabiliyorsunuz. Toplamda 39 silah, 12 farklı ekipman, 35 yeni perk ve 36 scorestreak ile yaratabileceğiniz karakterlerin resmen sınırı yok. Black Ops II ile birlikte gelen "10 seçim yapma" durumu da burada korunmuş ve karakterinize 10 farklı perk ve ekipman ile katkıda bulunabiliyorsunuz.

Bir diğer yenilik de "Squads" adındaki multiplayer modu. Burada da ya arkadaşlarınızdan kuracağınız bir takımla karşı takıma karşı savaşabiliyor ya da arkadaşlarınızı ve karşı takımı yapay zekadan seçip onlara karşı mücadele ediyorsunuz. (Arkadaşlarınızla birlikte yapay zekaya karşı da savaşabilirsiniz.) Botlar hiç de fena oynamadığı için bu oyun modlarını gerçek multiplayer heyecanına hazırlık için kullanabilirsiniz. Haritalarda karşılaşacağınız bir güzellik de artık daha geniş olmaları. Eskiden resmen





Buradan bakınca grafikler detaylı gözüküyor ama bir de Battlefield 4'ü görün...

burun buruna savaştığınız maçlar, burada daha geniş bir alana yayılmış durumda ve uzun menzilli silahlarla daha iyi işler başarabiliyorsunuz.

Yeni nesil...

Oyunu PC'de oynadım, diğer konsollarda da görme şerefine ulaştım. Eğer güçlü bir PC'niz varsa grafiklerin diğer sistemlere fark attığını göreceksiniz ama şöyle bir talihsizlik oldu, Ghosts ile Battlefield 4'ü aynı anda oynadığım için Battlefield 4'ün grafikleri Ghosts'u tek kelimeyle ezdi, grafikleri beğeneceğim varsa da beğenemedim. Oyunu PC'de oynayacaksanız şunu da hemen tavsiye etmeliyim ki Texture Quality'yi sakın otomatikte bırakmayın. Böyle yaparsanız bildiğiniz çamur gibi gözüküyor her şey ve oyunu oynamak istemiyorsunuz. Ben tüm ayarları en yüksek seviyeye dayadım fakat yine de Battlefield 4'teki o keskin hatları, o detayı göremedim. Işıklandırma ve bir şeylerin parçalanması konusunda Battlefield 4, Ghosts'a açık ara fark atıyor.

Oyunun PS3 ve Xbox 360 versiyonları, PC ve yeni nesil konsol versiyonlarıyla karşılaştırınca bayağı kötü duruyor, bunu bilmeniz gerek. PC en üst konumdayken, bunu gerçek 1080p desteğiyle PS4 ve 720p'den 1080p'ye "uyarlama" görüntüyle Xbox One takip ediyor. Oyunların Xbox One'da neden 720p çalıştığını araştıracağım, not ediyorum şu an. Maalesef grafiklerin geride kaldığı oyun, senaryo açısından ilerleme kaydetmiş olsa da yine de "bir başka Call of Duty" oyunu olma imajından kurtulamamış. Multiplayer modları gerçekten almış başını gitmiş ama bu defa da ne olmuş, bazı oyun modlarında adam bulamıyorsunuz. Ayrıca kaç oyundur aynı şeyleri yapıyor olmanın getirdiği alışkanlığı artık yeni perk'ler de kıramıyor. Cranked gibi eğlenceli multiplayer modlarına insanların ilgi

göstermemesini de hayretle karşıladım ne yalan söyleyeyim. Hala herkes Team Deathmatch'te... Bir sıkılmadınız yahu!

Henüz Battlefield 4 incelemesini okumamış olabilirsiniz fakat kararım, bu iki oyun arasında seçim yapmanız gerekiyorsa bunu Battlefield 4'ten yana kullanmanız yönünde. Bir şekilde Ghosts'u ele geçirirseniz senaryoyu oynayın lakin multiplayer için Battlefield 4'e yolculuk edin... ■ **Tuna Şentuna**

Call of Duty: Ghosts

- ⊕ İçine çeken senaryo
- ⊕ Hızlı ve dinamik oynanış
- ⊖ Hala aynı Call of Duty
- ⊖ Grafikler yeni neslin gerisinde

7,4

|| Alternatif **Battlefield 4**

✓ Riley'ye bir dişi bulmak gerektiğinin göstergesi.





Yapım Ghost Games
Dağıtım Electronic Arts
Tür Yarış
Platform PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
Web www.needforspeed.com/rivals
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Need For Speed: Rivals ★

Tarafını seç!

Need For Speed: Rivals, Burnout serisinin yapımcısı eski Criterion Games çalışanları tarafından kurulan, Ghost Games'in ilk oyunu olarak karşımıza çıkıyor. Criterion Games çatısı altında NFS: Hot Pursuit'i ve NFS: Most Wanted'ı geliştiren ekip bu sefer Frostbite 3 ile açık dünya ortamını birleştirerek yollara çıkıyor. NFS: Rivals temel olarak polisler ve yarışçılar arasındaki mücadeleyi ele alıyor. Oyunun başında polis ve yarışçı olarak dâhil olduğumuz birer eğitici bölümden hemen sonra tarafımızı belirlememiz isteniyor. Belirlediğimiz tarafı oyun devam ederken istediğimiz şekilde değiştirebiliyoruz. NFS: Rivals, adım adım takip edilen bir senaryoya yerine "Speedlist" ya da "Assignment" adı verilen görev paketlerini tamamlamamız üzerine kurulmuş. Yarışçıların tarafında yer aldığımızda tamamlayabileceğimiz Speedlist'ler Race, Pursuit ve Drive olarak üçe ayrılıyor. Race yarışlarda kazanacağımız başarılarla, Pursuit polislerle gireceğimiz mücadelelere ve Drive da sürüş yeteneğimize odaklanan görevler içeriyor. Bu görevleri tamamladıkça 22 farklı yeni arabaya erişme hakkı kazanıyoruz. Polislerin tarafında yer alırsak bu sefer Speedlist yerine Assignment adı verilen görev paketlerini tamamlamamız gerekiyor. Assignment'lar da Patrol, Undercover ve Enforcer olarak üçe ayrılır. Speedlist'lerin aksine bu üç görev paketinden hangisini tamamlarsak o görev için özelleştirilmiş 23 farklı modelden 69 arabaya erişme hakkı kazanıyoruz. Erişme hakkı kazandığımız her aracı belli bir miktar özelleştirebiliyoruz. Yarışçı tarafında performansı ve dış görünüşü etkileyen özelleştirmeler bulunurken, polis tarafında sadece plakamızı özelleştirebiliyoruz. Bu özelleştirmelerin yanında ikili mücadelelerde elimizi güçlerinden "Pursuit Tech" isimli teknolojileri her iki taraf da kul-

lanabiliyor. Arabaları, özelleştirmeleri ve Pursuit Tech isimli teknolojileri oyun boyunca kazandığımız Speed Point'lerle satın alabiliyoruz. Satın alma işlemlerimizi yarışçıların tarafındayken saklanma yerlerimizden, polislerin tarafındayken komuta merkezinden gerçekleştirebiliyoruz. Saklanma yerleri ve komuta merkezleri oyun boyunca aksiyondan uzak kalabildiğimiz yegâne yerler olarak karşımıza çıkıyor. Bir yarışın ya da kovalamacanın ortasında yaşanan aksiyona ara vermek istediğimizde menüler bize yardımcı olmuyor. Oyunumuzun geçtiği kurgusal Redview County'de, açık dünya ortamında biz oyunun ayarlarını değiştirirken bile hayat devam ediyor.

Mücadeleye başla!

Redview County'de bizleri bekleyen yedi farklı mücadele seçeneği bulunuyor. Bu mücadelelerden ilki olan Race, yarışçıların ne pahasına olursa olsun bitiş çizgisine en önde varmayı amaçladığı, bu amaç doğrultusunda her türlü kestirmenin mubah olduğu bir oynanış sunuyor. Hot Pursuit isimli mücadelede yarışçılar olabildiğince çok polisi peşlerine takarak yarış birinci bitirmeye çalışırken, polislerle de olabildiğince çok yarışçıyı yakalamaya çalışıyorlar. Interceptor isimli mücadele tam anlamıyla bir kedi - fare oyunu olarak karşımıza çıkıyor. Yarışçının en kısa süre içerisinde polisten kaçmaya çalıştığı bu mücadelede polis de en kısa sürede yarışçıları yakalamaya çalışıyor. Time Trial ve Rapid Response mücadeleleri en kısa sürede belirli bir yere gitmeye dayansa da seçtiğimiz taraf doğrultusunda farklılık gösteriyor. Yarışçıların kendilerini denedikleri Time Trial'in aksine polisler Rapid Response'da en kısa sürede yarış düzenlendiğine dair gelen ihbarı değerlendirmek için olay



yerine gidiyorlar. Yarışçıların tarafına özgü Head to Head isimli mücadele, Redview County'de gezerken denk geldiğimiz diğer yarışçılara meydan okumamıza odaklanıyor. Meydan okumamız kabul edildiğinde anlık olarak belirlenen rotada rakibimizle kuralı bir yarışa başlıyoruz. Pursuit mücadelesinde polis olarak devriye gezdiğimiz Redview County'de sirenlerimizi çalıştırıp gördüğümüz herhangi bir yarışçının peşine takılabiliyoruz. Bu yedi farklı mücadelede başarımlara ve sürüş tarzımıza göre Speed Point kazanıyoruz. Ayrıca rampalardan atlayarak, radarlarda hız rekorları kırarak veya "yanlayarak" da Speed Point kazanabiliyoruz. Açık dünya ortamında kaldığımız ve yarışmaya devam ettiğimiz sürece artan bir skor çarpanına sahibiz. Bu skor çarpanı anlık olarak işlev görüp kazandığımız Speed Point'leri katlamaya yarıyor. Yarışçıların tarafındayken kazandığımız Speed Point'ler polisler tarafından yakalandığımızda sıfırlanıyor. Daha kısa sürede daha çok Speed Point toplama uğruna bütün Speed Point'lerimizi kaybetmeyi göze aldığımızda oyun daha da heyecanlı bir hal alıyor.

Yeni rakipler bul!

Bütün bu macerayı tek başımıza yaşayabileceğimiz gibi AllDrive sayesinde arkadaşlarımızla ya da tanımadığımız insanlarla da paylaşabiliyoruz. AllDrive'ı NFS: Rivals'ın multiplayer modu olarak düşünebiliriz. AllDrive ile Redview County'de altı farklı oyuncu bir araya geliyor ve oyuncular oyunlarına istedikleri gibi devam edebiliyorlar. İstersek kalan beş oyuncuyla muhatap olmadan kendimizi ilerleyişimize verebiliyor, istersek de polislerin tarafına geçip diğer oyunculara kök söktürebiliyoruz. Aynı şekilde diğer oyuncuların da polislerin tarafına geçerek peşinize takılabileceğini unutmamakta fayda var. Bu oyuncular arkadaşlarımız olduğunda Redview County daha eğlenceli bir hal alıyor. Hep beraber polislerin tarafına geçip yapay zekâ kontrolündeki yarışları avlayıp, daha sonra hep beraber yarışçıların tarafına geçip Redview County'nin asfaltlarını aşındırabiliyoruz. Burada devreye giren Need For Speed Network ile akıllı telefonları



ve tabletleri de yarışa dâhil ediyoruz. NFS Network ile akıllı cihazlarımızı istersek ikinci bir ekran olarak kullanıp yarış esnasında dünya haritasına ve arkadaşlarımızın nerede olduğuna bakabiliyoruz. Bununla birlikte arkadaşlarımızın dünyasına girip yarışmakta olan arkadaşlarımıza yardım edebiliyoruz. Arabalarının nitrolarını doldurabiliyor, Pursuit Tech'lerinin süresini sıfırlayabiliyor ya da araçlarını tamir edebiliyoruz. Aynı şeyleri peşlerindeki polislere yapıp yakalanmalarına sebep olarak kulaklarımızı çınlatmalarını da sağlamak mümkün.

Fotogerçeklik

Frostbite 3 ile yaratılan Redview, dört mevsimin yaşandığı bölgeleri, dinamik hava olayları ve gece gündüz döngüsü ile kendine hayran bırakıyor oyuncuyu. Redview'da uçsuz bucaksız çöllere, karlı dağlara, gökyüzüne uzanan ormanlardan, yerleşim yerlerine kadar birçok farklı bölge bulunuyor. Sis etkisinde kalmış karlarla kaplı dağlardan aşağılara indikçe değişen bitki örtüsü, kar yağışının yerini alan yağmur ve göz ucuyla görebildiğimiz muazzam bir şimşek ile beraber NFS: Rivals görsellik olarak kendini kanıtıyor. Frostbite 3 ile yaratılan arabaların bu görseleğe yakışır bir şekilde, fotoğraf gerçekçiliğini yakaladığını görüyoruz. Arabaların üzerinden süzülen su damlacıklarını, anlık yansıyan güneş ışınlarını gördükçe de ne kadar hızlı olduğumuzun farkına daha kolay varıyoruz.

Bitiş çizgisi...

NFS: Rivals, serinin en iyi sürüş dinamiklerine sahip oyunu olmasına rağmen hala 250 km'lik bir hızla keskin virajları yanlayabiliyorsunuz. Yine de NFS: Rivals'ın bir yarış simülasyonu değil de adrenalini iliklerimize kadar hissettiren bir yarış oyunu olduğunu hatırladığımızda bunu yadırgamıyoruz. Redview County'yi ziyaret edecek kadar vaktiniz varsa sizleri de dört mevsimin yaşandığı bu doğa harikası bölgeye bekleriz. ■ **Ahmet Ridvan Potur**

Need For Speed: Rivals

- ⊕ AllDrive
- ⊕ Rekabet hissi
- ⊕ Fotoğraf gerçekçiliği
- ⊕ Yapay zekâ
- ⊖ Araba sayısı
- ⊖ Özelleştirmelerin araba boyamakla sınırlı kalması

8,5

Alternatif **Forza Motorsport 5**



"Pursuit mücadelesinde polis olarak devriye gezdiğimiz Redview County'de sirenlerimizi çalıştırıp gördüğümüz herhangi bir yarışçının peşine takılabiliyoruz"

Ekran
Görüntüleri İçin
**LEVEL
ONLINE**

www.level.com.tr



Yapım Firaxis
Dağıtım 2K Games
Tür Strateji
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.xcom.com/enemywithin
Türkiye Dağıtıcısı Aral

Yenilikler

40 adet yeni haritadan bahsettiğimiz bir eklenti Enemy Within. Buna yeni düşman birimlerini ve bu birimler sayesinde oluşan, daha doğrusu oluşmak zorunda kalan stratejileri de ekleyin. Gerçekten bir eklenti paketinde daha ne olması gerekiyor, ben de merak ediyorum. Keşke bir de oyunun sonu bu kadar kolay olmasaydı!

XCOM: Enemy Within ★

Bir cisim yaklaşıyor efendim!

İşte beklediğim an geldi ve son zamanların açık ara en iyi taktik stratejisi diyebileceğim XCOM serisinin yeni eklentisi Enemy Within sonunda piyasaya çıktı. Orijinal oyunuyla başta disketten XCOM ya da UFO oynama şansını yaşamış olmak üzere milyonları başına toplayan oyun, aynı ekibi bir defa daha kendisine yapıştıracağı benziyor zira daha "Raidd!" diye bağırmadan kendimi ekranın üzerinde buldum. Abartıyor muyum? Evet. Çok mu abartıyorum? Hayır! Gelin de görün, adamlar neler yapmış yeni oyunda. Dalıyorum balıklama... Menümüz Enemy Unknown'dakinin bir kopyası diyerek başlayayım incelememe. Keza oyun içerisindeki taktiksel haritada da herhangi bir değişim söz konusu değil. Siper alma sistemi aynı şekilde, yarım ya da tam olarak çalışıyor ve evet, duvarlar büyük patlamalarda yıkılabildiği gibi neyin arkasına saklandığımızın önemi halen ön planda. Stratejilere bakacak olursak, yine bolca sağdan soldan saldırma tipi oyun modeli görüyoruz. "E peki ne değişti?" diye soranlarınız var, biliyorum. Hemen farklılıklara geçeyim...

Temelden başlıyorum; adından sıkça söz edilen yeni kaynadiğimiz Meld oyundaki yerini almış. Henüz ilk haritalarla başlayan Meld toplama işi, ilerleyen bölümlerde giderek zorlaşıyor. Genelde haritada iki adet Meld mevcut. Birisi çok yakında ve ulaşması kolayken, diğeri kesin ters bir tarafta ve gidip almaya çalıştığımızda yüksek ihtimalle bir askerimizi feda edeceğimiz konumda bulunuyor. Meld'lerin üzerinde yazan bazı rakamlar söz konusu ve bu rakamlar aramızdan ne zaman ayrılacağına geriye sayımı esasen. Atıyorum, üzerinde "5" yazıyorsa beş tur sonra toplanamaz hale gelecek anlamına geliyor. İşin daha da can sıkıcı kısmı, biz görmesek de kendi kendine geriye sayım yapması. Misal, bir Meld'i bulduğunuzda geriye sadece iki turunuz kalmış olabilir!

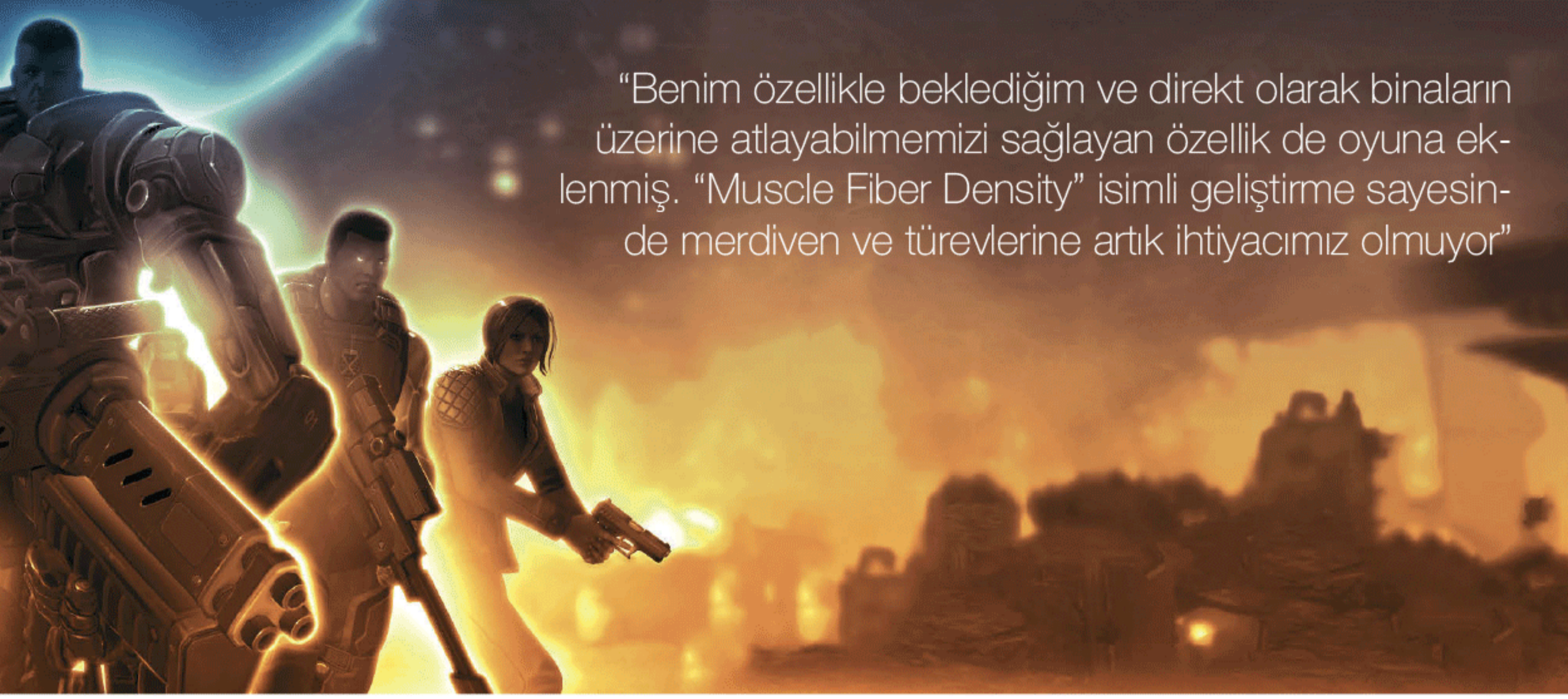
"Meld ne işe yarıyor?" diyeceksiniz şimdi de ve

haklısınız azizim. Meld'ler, oyuna yeni eklenen Mech'leri yaratmamızı sağlıyor. Onları üretmek içinse Enemy Within ile oyuna eklenen iki yeni binayı basmamız gerekmekte: Cybernetic Lab ve Genetic Lab. Esas işimiz Cybernetic Lab ile zira Exoskeletal Cybersuit'ler bu bina yardımıyla gün yüzüne çıkabiliyor. Kendisi aynı zamanda Workshop olarak sayılıyor. Genetic Lab sayesinde de askerlerimizi modifiye edebiliyoruz. Bu bina da Laboratory kategorisine giriyor. Zaten binaları yapar yapmaz ilk "cyber" parçalar düşmeye başlıyor. İlk karşımıza çıkanlar arasında Adaptive Bona Marrow yer alıyor. Parçanın takılı olduğu asker, iyileşme süresini %66 azalıyor. Eğer ilk oyunu deneyim ettiyseniz, bu oranın neye tekabül ettiğini çok iyi anlayacağınızı düşünüyorum. O en değerli askerinizin sekiz turda iyileşen yaralarını hesaplayınca %66 ilaç gibi geliyor. Bir diğer ilk parça Depth Percetion, takılan birime %5 hedefleme ve %5 critical şans veriyor. Hyper-Reactive Pupils denen parçaysa bir defa hedefi kaçıran birime, ikinci atışında +10 daha fazla hedefleme imkânı sunuyor.

Mühendislere ihtiyaç daha fazla!

Engineering sekmesine birazcık daha yakından baktığımızda, tabii ki gerekli binaları yaptıktan sonra Augment Soldiers sekmesini görüyoruz. Buradan, o çokça söz edilen MEC askerlerini üretmek mümkün. Elimizde yeterli kaynak olduğu sürece MEC birim yapmak mümkün ama işte o kaynaktan elinizde gerçekten ne kadar olacak? Böyle yazınca sanki oyun çok kolaylaştırılmış gibi geliyor, farkındayım ama inanın değil. Meld kaynağına ulaşmak çok zor olduğu gibi, tek bir Meld'den elde edilen gelire çok az şey yapılabilir. MEC asker yapmanın esas koşulu -dediğim gibi- para. Özellikle her birim için 10 Meld istiyor olması, sonraki geliştirmeleri de düşündüğümüzde ister istemez bizi limitliyor. Dönüştürülen asker, normalde hangi sınıftansa o sınıfa





“Benim özellikle beklediğim ve direkt olarak binaların üzerine atlayabilmemizi sağlayan özellik de oyuna eklenmiş. “Muscle Fiber Density” isimli geliştirme sayesinde merdiven ve türevlerine artık ihtiyacımız olmuyor”

ait bir de özellik alıyor. Misal, MEC'e dönüştürülen bir Heavy, “Body Shield” isimli özel bir yeteneğe sahip oluyor ve en yakındaki ünitenin kendisine yapacağı saldırıya -20 hedef ve critical zarar vermeme gibi devasa bir avantajla bezeniyor. Diğer taraftan Sniper, “Platform Stability” adında ve birim hareket etmediği takdirde %10 hedefleme, %10 critical şans daha ekliyor kendisine. Augment Soldier, yani MEC yapmak üç gün alıyor. Belirtmek isterim ki görünüş olarak çok komik gözüküyorlar, özellikle de ilk üretildikleri anda zira sadece insan kafasına ait bir demir yığınından başka bir şey değiller ve o insan kafası çok sırtıyor! İşin daha da ilginç kısmı, kendilerinin robotlaştığı yetmiyormuş gibi bir de özel olarak hazırlanmış olan MEC robotu içerisine girmeleri. Vallahi robot için de robot, ekmek arası ekmek gibi bir şey. Tabii ki bu dakikadan sonra MEC'in kendisini yapmak 40 Meld'e daha patlıyor, yani sadece birimi dönüştürmenin bir esprisi bulunmuyor. Dev MEC'lerimizin iki eline iki farklı silah vermemiz mümkün. Sonuçta MEC dediğimiz, iki insan boyunda bir robot. MEC-1 Warden kısmına Flamethrower ya da Kinetic Strike Module seçeneklerinden birisini koyabiliyoruz. İkinci kısımdaysa sırtımıza bir silah almamız söz konusu. Fakat tüm bu fantezi silah menüsünün tamamı Meld istiyor. Yani birazcık daha başa dönecek olursak, oyunun henüz başlarında, haritaya serpiştirilmiş olan Meld'leri toplamazsak sonradan çok ama çok canımız yanıyor. Gene Lab kısmına geçtiğimizdeyse askerlerimizi

Brain, Eye, Chest, Skin ve Leg başlıkları altında geliştirebiliyoruz. Yukarıda verdiğim örnekler, sadece ilk başta gelenlerdi ama zamanla birçok farklı geliştirme aramıza katılıyor. Benim özellikle beklediğim ve direkt olarak binaların üzerine atlayabilmemizi sağlayan özellik de oyuna eklenmiş. “Muscle Fiber Density” isimli geliştirme sayesinde merdiven ve türevlerine artık ihtiyacımız olmuyor. Özellikle Sniper'lar için biçilmiş kaftan! Bu arada oyun içerisine eklenmiş birçok yeni harita da gözümünden kaçmadı ama aynı zamanda eski haritalara da birçok kez denk geldiğimi belirtmek isterim. Özetlemek gerekirse Enemy Within, içerisinde birçok farklı yenilik barındıran, başta XCOM severler olmak üzere tüm taktik strateji severlerin beğenisini kazanacak bir oyun. Oynayın, oynatın! ■ **Ertuğrul Süngü**

XCOM: Enemy Within

- Yeni kaynak
- Farklı stratejiler
- Yeni geliştirmeler
- Mech'lerle oynamanın tadı
- Aşırı kolaylaşmış olması

8,5

Alternatif Heroes of Might and Magic IV





Yapım **Traveller's Tales**
Dağıtım **Warner Bros. Interactive**
Tür **Aksiyon, Platform**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web marvelsuperheroes.lego.com
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



Stan Lee

Konu "süper kahraman" olduğunda akla ilk gelen isim Stan Lee olur. Bilen bilir, kendisi pek bir tatlıdır, pek bir işlerin içerisindedir. Bu sefer de bizleri yalnız bırakmamış sevimli ihtiyar. Oyun içerisinde bulunan ve kurtarılmayı bekleyen Stan Lee LEGO'ları ile bolca bonus almamız iş-ten bile değil. "Stan Lee in Peril"leri takip edin!

LEGO Marvel Super Heroes ★

Tüm Marvel kahramanları burada!

Şaka maka o kadar çok Marvel kahramanı var ki bu oyunda, tek tek saymakla bitecek gibi değil. Siz kabaca hepsinin olduğunu düşünerek alın bu oyunu, eksik çıkanları ben tamamlarım bir şekilde. Bildiğiniz üzere LEGO oyunları, bu zamana kadar üretilmiş olan en iddialı serilerden birisi ve her oyunuyla farklı bir isim üzerine eğiliyor. Geçen zaman içerisinde gördüğümüz yapımlar arasında beni en çok etkileyen isim Indiana Jones olmuştu zira hem filmi severim, hem de oyunu yapan ekip filmi çok iyi bir şekilde LEGO dünyasına uyarlamıştı. (Belki de filmin yapısı bu tarzdaki bir oyuna çok uyuyordu.) Serinin yeni oyunu uzun süredir bekleniyordu ve bunun bir sebebi vardı. Çizgi roman dünyasının en çok satan firmalarından ve aynı zamanda en çok okunan kahramanlarına ev sahipliği yapan Marvel gibi bir ismin altında çıkacağı söylenen her oyun heyecan yaratır tabii ki. Bir de bu zaman kadar herkesin diline düşmüş olan LEGO temasında bir oyun söz konusu olduğu zaman insan daha bir heyecanlanıyor. Marvel süper kahramanları o kadar güzel şekilde uyarlanmış ki ben zaten oyunun açılışında bulunan Silver Surfer ile notumu verdim. (Nedenini hiç sormayın!) Başlangıçta Iron Man'i ve Hulk'u kontrol ettiğimiz yapımda, ilk düşmanımız Sandman oluyor. Kendisi artık iyiden iyiye şamar oğlanı oldu ve bu durumu LEGO ekibi de çok güzel bir şekilde takip etmiş. Ardından karşımıza çıkan karakter Spider-Man'in her yerde ve istediği gibi ağ ata ata gezinebiliyor olmasındaki gönderme oyunu oynayanların zaman içerisinde dikkatini çekecektir. Captain America ve Mr. Fantastic ile ilerlediğimiz bölümlerde karşımıza Abomination, Doctor Doom, Doctor Octopus, Loki ve daha nice kötü karakter çıkıyor. Bir defa daha değinmek istiyorum; bu oyunda o kadar çok Marvel karakteri var ki Marvel bile hepsinin tek bir oyunda olduğunu daha önce görmemiştir. Grafik kalitesi için bir şey söyleyemem. Bu zamana kadar çıkan her LEGO oyununda olduğu gibi

renğârenk ve her yana saçılan LEGO parçalarıyla dolu bir yapım LEGO Marvel Super Heroes. Elimizin altında yeteri kadar toplanmış parça olduğu sürece ölüp ölüp aynı noktadan oyuna devam etmemiz de mümkün. Unutmadan müzikler konusundaki seçimleri de çok beğendiğimi dile getirmek isterim. Temel dinamiklerdeyse o bilindik LEGO ve arcade oyun bulmacaları yer alıyor. Aynı anda iki kişinin rahatlıkla oynayabildiği yapımda bolca bulmaca çözmemiz gerekiyor. Elimizin altında bulunan her iki karakterin sahip olduğu özellikleri kullanarak parça parça ilerliyoruz. Eğer bir karakter ilerleyemiyorsa bilin ki diğerinin bir sonraki platformda bir şeyler yapması gerekiyor. Türe yabancı olanların başlangıçta sıkıntı çekeceği bulmacalar, başta macera türü oyun meraklıları olmak üzere eski LEGO oyunlarına aşina olanları hiçbir şekilde kesmeyecektir, bunu da buraya yazıyorum. Ne yazık ki oyundaki sürüyle karakterin her birine özel bulmacalar üretmeye çalışan yapımçı ekip, bir yerden sonra tıkanmış resmen ve bu durumu oyunu deneyim ederken görmek mümkün.

Devasa New York şehrinde serbestçe dolaşabilmek ve Asgard'a kadar gidebiliyor olmak, ana senaryonun akışına muhteşem bir detay katmış. LEGO Marvel Super Heroes tek kelimeyle mükemmel bir yapım. Hele bir de çizgi roman seviyorsanız aman diyeyim, sınavlara yakın dönemde bu oyundan uzak durun. ■ **Ertuğrul Süngü**

LEGO Marvel Super Heroes

- ⊕ 100'den fazla karakter
- ⊕ Bolca süper kahraman ve süper güç
- ⊕ Bolca bulmaca
- ⊕ Karakterlerin eğlenceli şekilde yansıtması
- ⊖ Nispeten kolay bulmacalar

8,9

|| Alternatif Nispeten kolay bulmacalar





The Typing of the Dead: Overkill

Vahşi Batı'nın en hızlı klavye çekenini!

The Typing of the Dead serisinin ilk oyunu 1999 yılında Japonya'daki oyun salonları için çıkış yapmıştı. Daha sonra Dreamcast, Windows ve PS2 için uyarlanan yapım birçok oyun sever tarafından espri anlayışı ve değişik oynanışı nedeniyle beğenilse de zamanın oyun otoriteleri tarafından tüm zamanların en kötü 10 oyunu arasında kendine yer bulabilmişti. Aradan geçen 14 yılda 11 farklı oyunla sevenleriyle buluşmasını sürdüren seri, son oyunu The Typing of the Dead: Overkill ile oyun dünyasının en hızlı klavye çekenlerinin karşısına çıkıyor. The Typing of the Dead: Overkill, pembe dizi tadında bir başlangıçla karşılıyor bizleri. Dedektif G'nin ve ortağı Isaac Washington'ın tanıtımının ardından kötü adam Papa Caesar'ın peşine düştüğümüzü öğreniyoruz. Papa Caesar, "Jasper" isimli kötürüm bir dâhiyi kullanarak insanları zombiye dönüştürecek bir virüs üretmiştir. Jasper'ın bu pisliğe bulaşmasının tek nedeniyse kardeşi Varla'yı Papa Caesar'dan korumak istemesidir. Dedektif G'nin ve Isaac Washington'un Papa Caesar'ın evine düzenlediği baskın sırasında Jasper, Papa Caesar'a karşı gelmeye çalışırken ölünce Varla da Papa Caesar'ın peşine düşme kararı alır. Bu kararın hemen ardından Jasper'ın sevgilisi, striptizci Candi'ye durumu anlatan Varla, Candi'nin de desteği alarak Papa Caesar'ın peşine düşer. Oyunun pembe dizilere taş çıkaran senaryosu, her bölümün dizi teknikleri kullanılarak hazırlanmış olması The Typing of the Dead: Overkill'i enteresan bir oyun yapmaya

yetmiş. Biz de bu ilginç senaryoda parmaklarımız klavyede, kontrolüne yardımcı olduğumuz karakterlerin başarılı olmalarını sağlamak adına ekranda beliren kelimeleri yazmaya çalışıyoruz. Düşmanlarımız ne kadar uzaktaysa onları öldürmeye yarayan kelimeleri yazmak için o kadar çok vaktimiz oluyor. Kelimelerin uzunluğu düşmanların görünüşlerinden bağımsız olarak değişkenlik gösteriyor. Koca bir devi öldürmek için "Coconut" (Hindistan cevizi) yazmak yeterliyken, sıradan bir zombiyi öldürmek için "Ask your mother" (Annene sor) yazmamız gerekebiliyor. Oyun bu kelimelerin veya cümlelerin her oynadığınızda farklılık göstermesi ve dilbilgisine uygun olmaları nedeniyle eğitici bir yapım olarak da görülüyor. Oyunun temelini oluşturan bu oynanış parmaklarımızda derman bırakmadığıdaysa devreye o eski oyun salonlarındaki oynanış giriyor. Karakterimiz yine önceden planlanmış bir şekilde hareket ederken biz mouse imleciyle düşmanlarımıza ateş ediyoruz fakat oyunun zevkinin baltalayan bu oynanışı kesinlikle tavsiye etmiyorum. Senaryo modunun yanında üç de mini oyun bulunuyor. Bu mini oyunlardan ilki olan Victim Support'ta korunaklı bir yerde zombilerin saldırısından kaçmaya çalışan insanlara yardım

ediyoruz. Diğer mini oyun Staying Alive'da dalga dalga gelen zombi akınlarında hayatta kalmaya çalışıyoruz. Sonuncu mini oyun Money Shot II'de ise sirk benzeri bir yerde tek bir harf yazarak hedefleri vurmaya çalışıyoruz. Bu sonuncu mini oyun senaryoya başlamadan önce oyuna alışmamıza çok yardımcı oluyor. Oyunun grafiksel açıdan yeterli olmadığını söyleyebiliriz ancak bu tür bir oyunu grafikleriyle değerlendirmek doğru olmayacaktır. Oyunun başarılı seslendirmelere ve menü müziklerine sahip olduğunu söyleyebiliriz. Özellikle her bölümün başında ve sonunda bizleri bilgilendiren anlatıcının oyuna katkısı göz ardı edilemez. Klavyenize güveniyorsanız, eğlenceli de bir hikâye dinlemek ya da 10 parmak klavye kullanmayı öğrenmek istiyorsanız The Typing of the Dead: Overkill tam size göre!

■ Ahmet Rıdvan Potur

The Typing of the Dead: Overkill

- ⊕ Anlatıcı
- ⊕ Pembe dizi havası
- ⊕ Klavyeye hükmetmek
- ⊖ Kısıtlı oynanış

7,0

Alternatif Scribblenauts Unmasked



BioShock Infinite: Burial at Sea - Episode One ★

Rapture'a dönme vakti...

Pek uzun zaman geçti Rapture'daki maceramızın üzerinden. Denizler altında varlığını korumaya çalışan Rapture'da kıyamet kopmasından hemen öncesini görmek, gerçekten farklı bir tecrübe oldu. Üstelik BioShock Infinite'in mükemmel grafikleriyle Rapture'ı bir kez daha gözlemlemek, gerçekten herkesin yaşaması gereken bir olay. Booker DeWitt ve Elizabeth bir kez daha buluşuyor Infinite'in ilk DLC'sinde. Yaklaşık bir buçuk saat kadar süren macerada alıştığımız tüm hareketleri, plasmid kullanımını ve bu defa Big Daddy'lerden yürüttüğümüz "Sky Hook"u yeniden kullanıyor ve DLC'yi bir solukta tamamlıyoruz.

Doğrusunu söylemek gerekirse bu DLC'yi pek seveceğimi düşünmüyordum zira çoğu oyundaki DLC'ler, ana oyundaki derinliğe veya güzelliğe sahip olmuyor ama BioShock dünyası o kadar zengin ki DLC'leri bile güzel olabiliyormuş meğer. Alternatif bir evreni konu alan oyunda Booker ve Elizabeth -ki Elizabeth daha olgun ve akıllı bir kadın olarak karşımızda bu defa- "Sally" adındaki küçük bir kıza arıyor. Rapture'da dolanırken Big Daddy'lerle de karşılaşıyoruz, Splicer'larla da, Little Sister'larla da. Oyunun hemen başlarında Splicer'lar bayağı bir sorun teşkil ediyor; hatta ikinci karşılaşmada kurşunum kalmadığını gördüm ama ilerleyen kısımlarda, biz de güçlendikçe maceramız kolaylaşıyor. Splicer'ların yanında "Old Man Winter" adındaki plasmid sayesinde buz gücüne kavuşmuş birtakım güçlü düşmanlarla da karşılaşıyoruz ama biz de boş değiliz; Possession, Shock Jockey, Old Man Winter, Devil's Kiss ve Bucking Bronco gibi plasmid'ler emrimizde. Old Man Winter, yeni bir plasmid ve düşmanlarımızı buza çeviriyor. Bu plasmid'i düşmanlarınızı daha uzun süre donmuş halde tutmak

veya alan etkisini büyütmek adına güçlendirebiliyoruz ve şunu da belirtmem gerekiyor ki donan düşmanların grafiksel detayı çok iyi hazırlanmış. Basit bir buz etkisinden öte bir grafiksel detay söz konusu oluyor; bazı düşmanlar nasıl donmuş diye bakarken çözülüp beni vurdukları bile oldu. Oyunda yepyeni gear'lar da mevcut. Yine şap-kamızı, pantolonumuzu, ayakkabımızı, üstümüzü başımızı bize güç sağlayan giysilerle değiştirebiliyoruz. Özellikle yakın dövüşte düşmanlara daha fazla hasar vermemizi sağlayan ama kalkanımızın bir bölümünü yiyen parça çok hoşuma gitti. Hem kurşundan tasarruf ettim, hem de düşmanlarımı daha kolay öldürdüm. (Bunu yakın dövüşte sağlık sağlayan diğer giysiyle birleştirince çok şık oluyor.) Maymuncukla açılan kapılar ve kasalar, plasmid güçlendirmelerini satan makineler, sağlığınıza, kalkanımıza veya Eve gücümüze katkı sağlayan tonikler aynen bu DLC'de de yer alıyor. Elbette yine bir mekana girince, evsiz gibi her türlü çantayı, çöpü, köşeyi bucağı da araştırıyoruz ki değerli nesnelere bulabilelim, cebimiz parasız kalmamasın.

Oyunu oynamadan önce birçok site ve dergi oyunun incelmelerini yapmıştı ve oyuna verilen puanları da görmüş oldum böylelikle. Ne var ki bence oyuna büyük bir haksızlık söz konusu. O kadar güzel grafiklere, o kadar iyi bir oynanışa sahip ki Burial at Sea, düşük verilen puanları anlamam mümkün olmadı. Sonuçta kaç tane FPS bu kadar iyi iş başarıyor günümüzde?

Eğer BioShock Infinite'i sevdiyseniz, bu DLC'yi de çok beğeneceksiniz ve oyunu bitirdikten sonra da Episode Two'yu dört gözle bekler olacaksınız...

■ Tuna Şentuna

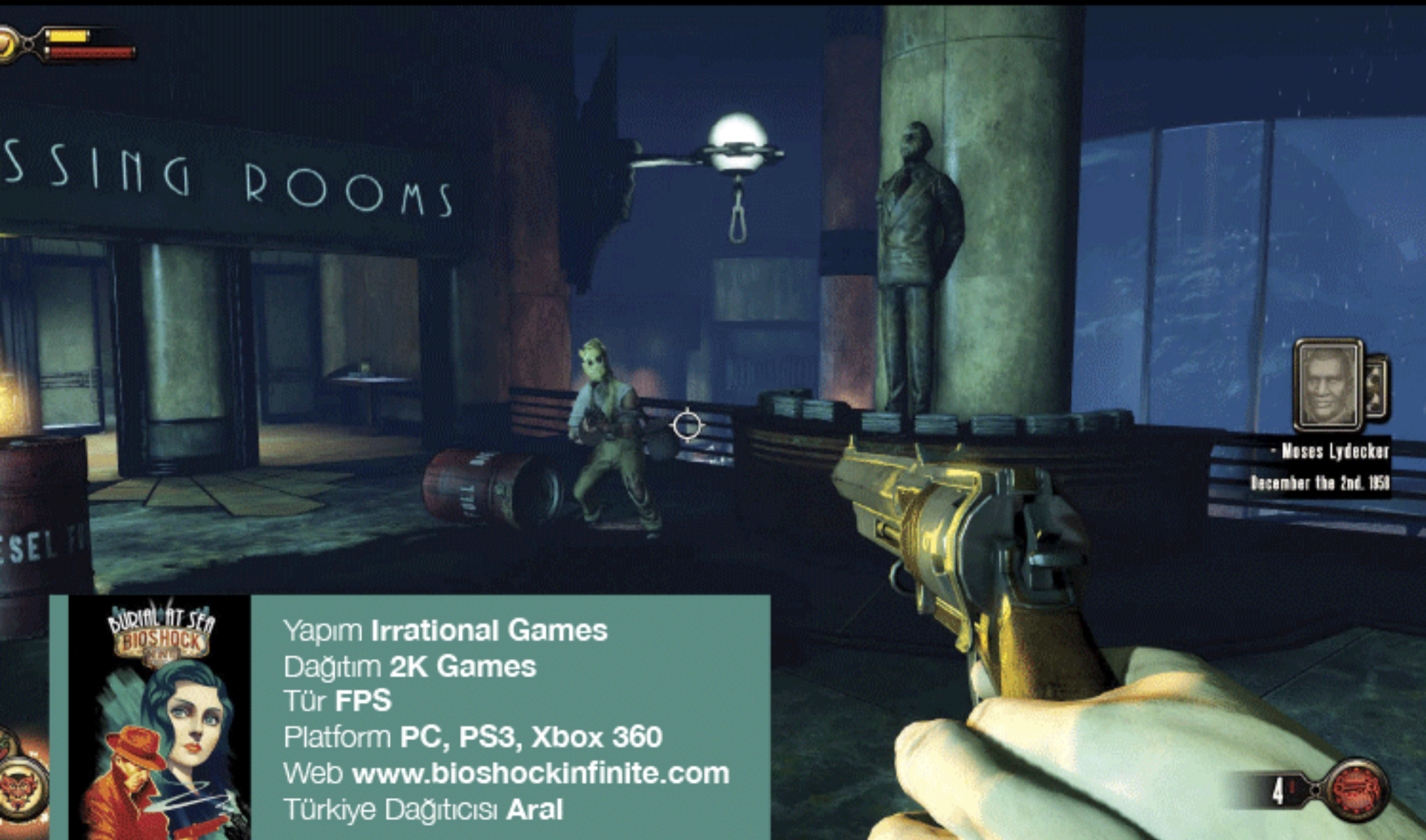
BioShock Infinite: Burial at Sea

- ⊕ Mükemmel atmosfer
- ⊕ Yeni plasmid'i kullanmak eğlenceli
- ⊖ Biraz kısa
- ⊖ Senaryo çok da şaşkınlık yaratmıyor

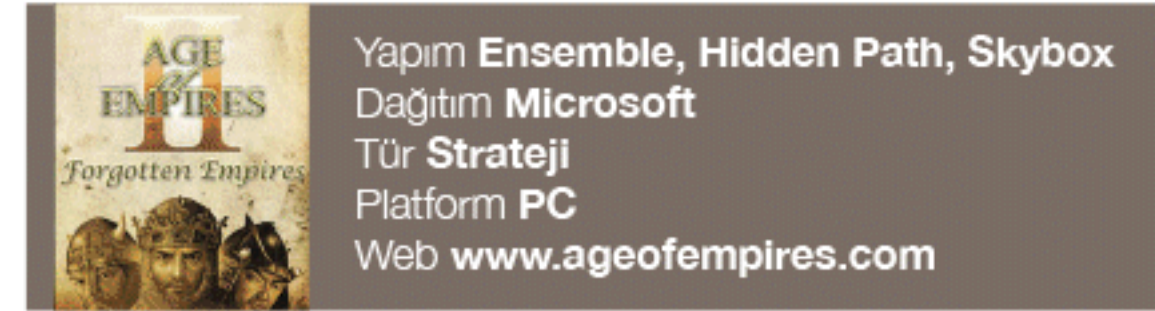
8,1

|| Alternatif Metro: Last Light

✓ Varile bir el ateş edin, infaz edin...



Yapım Irrational Games
Dağıtım 2K Games
Tür FPS
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.bioshockinfinite.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Age of Empires II: The Forgotten ★

Yıllar sonra eski dost

“Gerçek zamanlı strateji” oyunları denildiği zaman akla sayılı isim gelir. StarCraft bunların en başındadır, hemen akabinde Command & Conquer’un o efsane yapımları sıralanır. K.K.N.D. vardır birde, her ne kadar devamı gelememiş ve yıllar içerisinde unutulup gitmiş olsa da. Son olarak da Age of Empires II çıkar karşımıza. İlk oyunuyla sektöre çok sağlam bir adım atan Microsoft Game Studios’un oyunu, ikinci yapımla herkesi kalbinden vurmaya başarmıştı. Özellikle bir dönem internet kafelerde yükselen “Half-Life’a adam var mı?” sesleri, yerini “Age of’a adam lazım!”a bırakmıştı.

Evet, kimsenin beklemediği bir haberdir yeni bir Age of Empires (AoE) oyunuyla karşılaşmak zira oyunun piyasaya çıkışından bu yana tam tamına 14 yıl geçti. Pek tabii ki sektörde olanlar durumun bir hayli farkındaydı çünkü oyununa para döküp onu HD versiyonla piyasaya çıkararak, hem de Steam gibi bir oyun merkezinin desteğini arkasına alan bir firma illaki bazı yenilikler yapacaktı. Yeni oyunumuza yıllar sonra hayırlı olsun diyerek sözlerime başlıyorum. (Kim bilir, birisi de gaza gelip eski çizgi filmleri HD yapar da izleriz!) Gevezelik bir yana, The Forgotten gerçekten harika bir eklenti paketi. Özellikle dinamikleri yerinde olan AoE II gibi bir oyuna bunca zaman sonra, bu denli farklı yeniliği eklemek, her babayığidin harcı değil. Önce campaign kısmına bir bakalım çünkü çok ilginç bir isim var. Dört adet yeni senaryomuz bulunuyor. Her biri birbirinden zor ve çok dikkatli olunması gereken görevler sillesi barındırıyor. Alaric I, Sforza, Bari ve Dracula! Vallahi de Dracula, billahi de Dracula! Hem de bizim bildiğimiz, Osmanlı İmparatorluğu tarafından köşeye sıkıştırılan adam! Vlad Dracula gibi bir karakterin ilk durağının Sultan II. Murat olması bir hayli ilgi çekici. Kendisinden aldığı görevle kaybettiklerini toplamaya çalışan Dracula’yı kontrol etmekse bir hayli keyifli.

Her yer yenilik

Senaryodan kafanızı kaldırıp multiplayer kısma

baktığınız zaman, Steam desteği sayesinde rahatlıkla oyun bulabildiğinizi göreceksiniz. Kur ya da katıl, eski usul multiplayer mantığı! Bu kategoride kontrol edebileceğimiz ırklara da beş adet yeni isim ekleniyor. İncan, Indian, Italian, Magyar ve Slav olarak sıralanan yeni ekiplerin her biri kendisine özel birçok farklı teknolojiye, birime ve binaya sahip. Unutmadan, bu birimlerin haricinde sadece senaryo kısmında karşımıza çıkacak olan birbirinden farklı özel birimler de mevcut. Yapmış yani adamlar, ayıp olmasın. Yeni binalar ve birimler ile stratejilerin derinden değiştiği de bir gerçek. Yani yıllarca alıştığınız AoE II’den çok daha farklı şekilde gelişiyor olaylar. Bir diğer yenilikse oyuna eklenen Capture the Relic modu. Bu mod esnasında haritanın ortasında bulunan relic’leri kendi manastır binamızda toplamaya çalışıyoruz. Haritadaki manastır binaları yok edilemezken, taraflar aynı anda en fazla tek bir manastıra sahip olabiliyor ki bu sayede oyunun suyu çıkmıyor. Ve birçoklarını sevindirecek Threat Length kısmı da bizlere gülücük atıyor bir aşağı sekmeden. Özellikle “rush” yapanlardan sıkılan oyunculara ilaç gibi geleceğine inandığım bu özellik, kendi isteğimize göre beş ila 90 dakika arasında tarafların birbirine saldırmalarını engellememize imkan sunuyor. Yahu yazdıkça düşündüm, düşündükçe yazdım, bu oyun bayağı iyi ha. Eski olmasının haricinde ve kimi zaman birimlerin sağa sola takılmasını da göz ardı edersek tadından yenmeyecek bir yapım.

■ Ertuğrul Süngü

Age of Empires II: The Forgotten

- ⊕ AoE II olması yeter
- ⊕ Yeni ırklar
- ⊕ Yeni teknolojiler
- ⊕ Yeni senaryolar
- ⊖ Eskiyi sevmeyene bir yenilik yok
- ⊖ Birimlerin sağa sola takılmaları

8,1

Alternatif StarCraft II: Heart of the Swarm

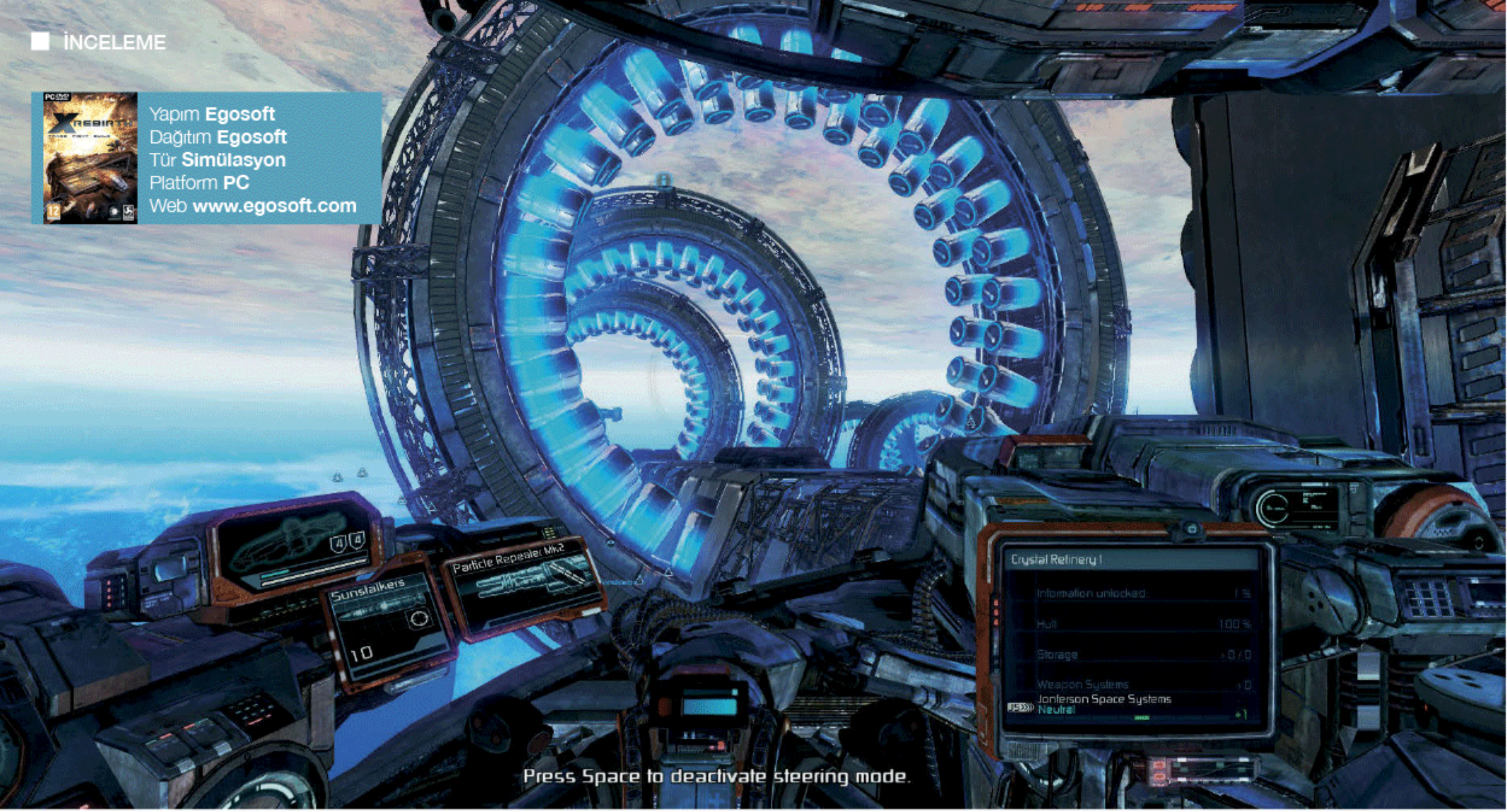
Daha da Yenilik

Gerçekten The Forgotten’ın her yanı yeniliklerle dolu! Misal, toplamda üretebileceğimiz birim miktarı klasik AoE II’de 200’ken, The Forgotten’da 500. Bildiğimiz büyük haritalarıysa unutun; “büyük” ne kelime, sahne artık “LudiKRIS” isimli ebatta. Çok büyük kavramına yeni bir büyüklük katacak seviyede kendisi!





Yapım Egosoft
Dağıtım Egosoft
Tür Simülasyon
Platform PC
Web www.egosoft.com



Press Space to deactivate steering mode.

X Rebirth

Konsolların istilasını

Uzay simülasyonlarını sevenlerin 15 yıldır beğenerek takip ettiği X evreninin son oyunu X Rebirth, Kasım ayında piyasaya çıktı. Bir Battlefield 4 veya bir Alex olmasa da çok sayıda oyun severin bir yıla yakındır duyurularını takip ettiği ve merakla beklediği X Rebirth için beklenti çok büyüktü. Bu beklentinin önemli bir sebebiyse yapımcısı Egosoft'un kendini X evrenine adanmış olması ve 15 senedir her oyunu bir diğerinden daha mükemmel hale getirerek yayınlamasıydı. Yayımlandığı dönemler için teknolojinin sınırlarını zorlayarak yapay zekayla kendi kendine yaşayan evrenler yaratan Egosoft'un X evreni, son oyunda 228 sektöre ulaşmıştı. Bu 228 sektörün her biri, içinde dev uzay istasyonları, fabrikalar, binlerce gemi ve gezegenler barındıran oyun alanlarıydı. Oyuncular, bu sektörler arasında dolaşarak ticaret yapıyor, savaşıyor, kendi uzay istasyonlarını kuruyor, kendi donanmalarını oluşturabiliyor ve gizemli düşmanlarla, uzaylı ırklarla çarpışıyor veya iletişim kuruyorlardı. Oyuncudan bağımsız işleyen bir ekonomiye sahip olan oyun

sürekli övgüler alıyor, öve öve bitiremiyordu ki eski LEVEL dergilerini karıştırarak olursanız, 15 sene önceli ilk X oyunundan itibaren benim de bol bol övgü düzmüş olduğumu görebilirsiniz. Fakat Egosoft'a bir şey oldu. Oyun konsolları için delice oyun satın alan minik kardeşlerimizin cazibesine kapılan Egosoft, çılgınca bir hareket yaparak yeni X oyununu Xbox için geliştirmeye karar verdi. Bunun için de oyunu uzun bir süre geliştirip Microsoft'un gözünü boyayacak hale getirmelerine rağmen Microsoft'tan hayır cevabını alınca oyunu PC'ye uyarlamaya kalktılar. Tabii ki bu da ortaya abidik gubidik bir oyunun çıkmasına neden oldu. Tamamen konsollar için hazırlanmış menüler, tamamen konsolların acınası hafıza ve işlemci yapısı göz önüne alınarak tasarlanmış kodlar... Dolayısıyla artık karşımızda duran oyun, 15 senedir herkesin severek oynadığı, zengin içeriğe ve sınırsız olasılıklara sahip, oyuncunun hayal gücüne göre istediğini yapabildiği X oyunu değil, oradaki buradaki butonlara ve simgelere basarak oynanan, konsol makinesinin hafızasını zorlamayacak şekilde tasarlanmış bir çocuk oyunu olmuş. Ne yazık ki durum böyle.

Önceki X oyununda oyuncu, bir düşman kariyerini askerleriyle bordalayıp ele geçirdikten sonra bu kariyere filosundaki avcı gemilerini indirip kariyeri avcı gemileri için üs haline getirebiliyor, avcı gemisinin depolarına sürekli mühimmat taşıyan, yakalanması ve vurulması zor, hızlı ve minik gemilerden bir lojistik destek hattı kurup, kariyeri düşman sistemlerinin en derinlerine kadar gönderip düşman istasyonlarını vurabiliyor-

du. Üstelik tüm bunları harika bir komut arayüzü sayesinde otomatize edebiliyordu. Bu sadece bir örnek... X oyunlarında yapılabilecekler, imkanlar, olasılıklar o kadar geniş ki oyunu yüzlerce saat boyunca oynasanız da hala yapamadığınızı, deneyemediğiniz birçok imkan sizi bekliyordu. İşte X evreninin gücü, tam olarak bu zengin olasılıklardan ve esnek oynanabilirlik imkanlarından kaynaklanıyordu. Ne yazık ki X Rebirth'de artık bu imkanlar yok. Yapılabilecek her şey yazılımcılar tarafından önceden belirlenmiş ve bir - iki tıkla basit "konsol" komutları haline getirilmiş. Oyunun görsel kalitesinin çok yükseldiğini inkar edemeyiz. 100'e yakın sektörde, kendi kendine yaşayan dev istasyonlar ve dev bir ekosistem kurulmuş. Ancak bu parlak ambalajın altında artık sevdiğimiz, o eski X dünyasının zengin içeriği değil, konsol karşısında oyun oynayan minik kardeşlerimizin detaylarla canı sıkılmasın diye basite indirgenmiş ve tüm yetenekleri kırılmış bir konsol oyunu duruyor. Zaten yapımcı da oyunu "Xbox kontrol cihazı" ile oynamanızı tavsiye ediyor. Git Allah aşkına ya... ■ Cem Şancı



X Rebirth

- ➕ Oyunun görüntüsü çok güzel, aferin
- ➕ Sadeleştirilmiş oyun küçük oyunculara uygun, tebrix
- ➕ Çok fazla bug var ama düzeltiliyor, umutluyuz
- ➖ X evreninin esnek yapısı yok, bravo

5,6

Alternatif FTL: Faster Than Light



Piyanonun kurma kolu eksikmiş...
Haydi, bulun bakalım, nerede?



Journey of a Roach ★

Hamamböceği sevimli olur muymuş hiç?

Size oyun editörü olmanın güzelliklerinden bir tanesini söyleyeceğim: Günlük maillerinize bakarken, reklamların, işe yaramaz basın bültenlerinin yanında bazı firmalardan gelen oyun kodları buluyor ve daha önce hiç adını duymadığınız oyunları bir anda bedavaya elde etmiş oluyorsunuz. Bu şekilde birçok oyun elimize ulaştı şimdiye kadar ve Journey of a Roach da sanırım bunların sonuncusu oldu. (Şefik'e kesin daha çok kod gidiyordur. Tüm firmalarla kanka oldu!) (Canlarım hepsi, gönderiyorlar sağ olsunlar. - Şefik)

Jim ve Bud adındaki iki böceğin hikayesinin anlatıldığı oyun, bir çeşit oyun yapma etkinliğinde hızla hazırlanmış gibi gözükken ara sahnelere sahip ama oyunun kendisi, bu ara sahnelerden katbekat iyi gözüküyor, sakın yanılmayın. İki kafadardan bir tanesi yolunu kaybedip kanalizasyonun dibine düşüyor ve buradan çıkmanın yollarını arıyor. Bu sırada da birçok mutasyona uğramış haşereyle karşılaşılıyor ve onların problemlerini de çözmeye çalışıyor.

Eski tip macera oyunlarından hoşlananların direkt seveceği, bu türdeki oyunlara mesafeli duranlarınsa çok fazla hoşlanmayacağı bir oyun olmasına rağmen, Journey of a Roach ilginç bulmacalarıyla dikkat çekmeyi başarıyor. Evet, oyun bulmacalar üzerine kurulu ama oyunda hiç diyalog olmaması nedeniyle bu bulmacaların hiçbiri sözlü ipuçlarına dayanmıyor. Kahramanımız duvarlara rahatça tırmanıyor ve neredeyse istediği birçok yüzeye yapışabiliyor. Bunu yeni mekanlara geçmek için kullanıyoruz daha çok ama bir mekanda, ücra bir köşede duran bir nesneye ulaşmak için de yine duvarlarda, tavanlarda gezmemiz gerekebiliyor.

Bulmacaların çoğunda birtakım nesnelere bulup -ki bunları zaman zaman bulmak hiç de kolay olmuyor- bunları bir şeylerin üzerinde kullanıyoruz veya iki nesneyi birleştirip kullanışlı bir hale getiriyoruz. Hangi nesneye ne birleşecek, hangi nesneyi neyin üzerinde kullanacağız, bunları biraz bulmacaların içeriğini anlayarak, biraz da şans eseri buluyoruz maalesef. Pek az bulmaca var ki oyunda gerçekten nereye bakmanız gerektiğini bilerek çözün... Örneğin, oyunun başındaki bulmacalardan bir tanesinde, bir sineğin yavru sineklerinin uykusunu bozuyoruz ve sağa sola dağılan sinekleri zıbınlarına geçirip uyumalarını sağ-

lamak için onları bir şekilde yakalamamız gerekiyor. Bir tanesi uçup duruyor, diğeri yatağın altına saklanıyor... Bunları nasıl buldukları yerden çıkaracağınız, neler kullanmanız gerektiğini anlamamız için biraz deneysel takılmanız gerekebiliyor.

Bir bulmacaya çok uzun süre takılmazsanız, yaklaşık iki - üç saat içerisinde sonlanıyor oyun ama tüm bulmacaları çözdükten sonra oyunu bir kez daha oynarsanız her şeyi çok daha hızlı halledeceğinizi de göreceksiniz.

Grafiksel açıdan da son derece tatmin edici bir oyun Journey of a Roach ve oyuna ulaşmak için sadece Steam hesabınıza girip oyunu aratmanız yeterli. (Zaten kutulu versiyonu yok.) Macera oyunlarından hoşlananlar için gayet iyi bir tecrübe sunuyor oyun ama FPS'ciler, aksiyon oyunlarında zaman geçirenler bu oyundan pek keyif almayabilir. ■ Tuna Şentuna

Journey of a Roach

- ⊕ Böcek olarak yapılabilecekler
- ⊕ Eğlenceli bulmacalar
- ⊖ Bulmacaların bazıları deneme yanılma yöntemiyle çözülüyor
- ⊖ Ara sahneler kötü

7,7

|| Alternatif **Botanicula**



Yapım Koboldgames
Dağıtım Daedalic Entertainment
Tür Macera
Platform PC, Mac
Web www.daedalic.de/joar/en



Yapım Access Games
Dağıtım Rising Star Games
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web deadlypremonitionthegame.com



Etkileşim

Sağımızda solumuzda birçok farklı obje bulunuyor. Toolbox ile eşyalarımızı depolayabiliyor, Suitcase ile farklı kıyafetler giyebiliyoruz. Dilersek tıraş olabileceğimiz gibi, etrafta bulunan yiyecek ve içecek makinelerinden bize sağlık puanı kazandıracak objelere de ulaşabiliyoruz. Yine de oyun içerisinde kullanabileceğimiz noktalar bir hayli sınırlı.

Deadly Premonitions: The Director's Cut

Fikir güzel ama işte o kadar

Konu korku ve gerilim olduğu zaman her kullanıcının beklentisi farklı olur. Ani hareketler, iğrenç yaratıklar ya da rahatsız edici görüntüler... Herkesin keyfi başkadır ama bundan üç yıl kadar önce üretilmiş olan "Deadly Premonition" isimli oyun, oyuncuya daha önce görmediği bir korku teması sunmuştu. Birazdan okuyacağınız yazı, 2010 yılında üretilmiş yapımın geliştirilmiş versiyonuna ait. Çıktığı zaman dilimi için büyük farklılıklar içeren yapım, günümüzde de bu farklılığını koruyor ve bir yandan çok kötü gibi gözüküyorken, diğer yandan kendisini bir şekilde oynatıyor.

Aslında senaryo çok klasik şekilde başlıyor. Francis York Morgan isimli FBI ajanını canlandırıyoruz. Kısa süre içerisinde geçirdiğimiz bir kazayla kendimizi ormanın ortasında buluyor ve buradan çıkmaya çalışıyoruz. Esasen ufak bir kızın dedesinden dinlediği, ilginç bir hikâyenin parçasıyız bir noktada. Biz neyin ne olduğunu çözmeye çalışırken sürekli bir eli kulağında, "Zach" isimli bir adamla konuşan karakterimizin, aslında bilinçaltında bulunan bir diğer benliğiyle iletişime geçtiğini anlıyoruz. Dan! Darbe bir. Durumun farkına vardığımız anda tüm konuşmaların anlamı eğrilip bükülüyor. Kazanın ardından karşımıza çıkan zombileri yok ederek yolumuza devam ediyoruz. Burada "Profiling" isimli bir özelliğimiz ortaya çıkıyor. Temel olarak beynimize kısa bir tarama yaptırdığımız özellik sayesinde o ana kadar karşımıza çıkan olaylar arasında bir bağlantı kuruyoruz. Akabinde vardığımız bölgenin adı Greenvale. Burada birkaç tane karakterle tanışıyoruz ki aralarından en önemlileri Emily Wyatt ve George Woodman. Karakterimiz kısa sürede burada bir pislik olduğunu anlıyor ve başlıyoruz Resident Evil oynamaya. Yalan değil; bir noktada bildiğiniz Resident Evil özelliklerinin hepsini görüyoruz oyunda. Kaydetmek için daktilo yerine telefon açıyor olmamız bir tesadüften

çok daha fazlası. Bu tabii ki sadece bir örnek, daha niceleri mevcut...

Polis tabancamızın mermisi sonsuz! Sonsuz çünkü oyun bizden canavar avlamamızı değil, büyük resme ulaşmamızı istiyor. Yine de değinmek lazım ki The Director's Cut'ta düşmanlarımız çok daha efektif hale gelmişler. Tabii ki halen çok kolay ölüyorlar ve bize saldırmaya kadar yıllar geçiyor ama atmosferi güzel şekilde geriyorlar. Oyunun müziklerini tartışım ama zombilerin çıkardığı sesler hiç de fena değil. Ha, yine bazılarının garip bir şekilde sırtüstü bakarak bize saldırmaya çalışıyor ve her seferinde "heads-hot" yiyorlar, o ayrı. Grafik kalitesine hiç gelmeyelim zira bildiğiniz PS2 grafikleri hâkim oyuna. Nitekim ilk oyun çıktığı zaman fazlasıyla eleştirildiği gibi, aynı zamanda çok fazla benimsenen bir grafik motoru bu. Neden mi? Çünkü bazı insanlar için Deadly Premonition'ın grafikleri -tıpkı oyunun kendisi gibi- ikinci sınıf bir filme yakışır cinstedir. Gerçekten de bu oyunu öyle son model grafikler ve oyun yapısı için almamak lazım. Oyun daha çok düzenli olarak sürprizlerle karşılaşmak isteyen ve aynı zamanda izlediğini takip etmek için çaba sarf edecek oyunculara sesleniyor. Hele hele demo ve konuşma seyretmeyi sevmiyorsanız, bu oyundan uzak durun. Aksi halde kesinlikle bir şekilde deneyim edilmesi gereken bir yapım. ■ Ertuğrul Süngü

Deadly Premonitions: The Director's Cut

- ⊕ Birbirinden farklı karakterler
- ⊕ Şok edici senaryo
- ⊕ Geliştirilen kamera açıları
- ⊖ En az 10 yıllık grafikler
- ⊖ Sadece meraklısına güzel

7,1

|| Alternatif Killer Is Dead

The Sims 3: Into the Future

Geleceğe dönüş!

Herkes dolu dolu bir The Sims 3 yazısından daha merhabalar efendim. Daha önceki ek paketlerden de bahsederken böyle giriş yaptıysam şimdiden özür diliyorum, siz de anlayış gösterin, 11. eklenti paketini yazıyorum şu an. Ben artık The Sims dünyasını yazarak değil de, konuşarak anlatmak istiyorum sizlere. Bir tuş olsa sayfanın kenarında, siz ona bassanız, ben de anlatsam, bitse... Zaman ne gösterir bilinmez, bundan sonra ek paket gelir mi, orası da muamma, her eklenti paketine sonucusuymuş gibi davranmaya başladım zaten. "Zaman" demişken, soyadıma da selam çakararak, oyunumuzun konusunun da zamanla ilgili olduğunu belirtmem gerekiyor. Geleceğe gidiyoruz; oraya da gidelim bari, eksik kalmasın.

Karakter tasarlamaya başlayalım hemen. Bu fırsatı yine es geçmeden, saatlerimi dökerek, Sim'im bana benzetmeye çalıştım elbette. Yine patatese benzedi ama fütüristik saç modelleri pek güzel, böyle kaküllü bir şeyler seçtim, kıyafetlerim de bol köşeli, agresif çizgilerden oluşan tuhaf kıyafetler oldu. Seçeneğimiz bol fakat çok estetik aramayın, gelecekte kıyafetler süslü püslü değil. Karakter özellikleri dediğimiz Traits bölümüne iki yeni şey eklenmiş; biri Bot Fan, diğeri de Unstable. Bot Fan'i seçerseniz, normal vücudunuzla takılmak yerine, robot vücudunuzla da geziyorsunuz. Diğeriye bildiğin tutarsız bir insan evladı yapıyor Sim'i, ne yapacağı hiç belli olmuyor. Müzik seçeneklerinde Digitunes da var, hani o kadar detaylı bakıyorsunuzdur diye belirtmek istedim. Üç tane yeni Lifetime Wish, yani hayat dileği seçeneğimiz var; biri ileri teknoloji koleksiyoncusu, diğeri robot üretme yeteneğini maksimuma getirmenizi isteyen bir makineden çok daha fazlası olabilme özelliği, sonucusuysa tüm alternatif evrenlerde deneyim sahibi olmak. Kulağa hoş geliyor, değil mi?

Yeni bir bölgemiz daha var: Oasis Landing! Çok güzel olduğunu söyleyebilirim, pek detaya girmeyeceğim, kendiniz keşfedin. Zaman portalı bulunuyor evinizin dışında, burayı kullanarak geleceğe doğru ilk adımınızı attığınızda bambaşka bir boyuta geçiyor, hover'larla havadan ulaşım sağlamak, jetpack'le uçmak gibi



güzel şeyler yapabiliyorsunuz. Zamanda yolculuğun üç farklı boyutu bulunuyor; biri günümüz, diğeri ütopyik ve bol renkli olan, distopian gelecekteyse daha boş bir arazi ve meteor yağmurları gibi olaylarla karşıyorsunuz. Zamanda yolculuk pilotumuz, portaldan karşımıza çıkan Emit, bize bir Almanac, yani rehber kitap veriyor ki The Sims 3'te bir de bunun kayıtları tutuluyor. Karşılaştığınız her şey, görevleriniz ve hayattaki hedefleriniz gibi şeyler burada detaylıca yer alıyor. Bolca kurcalayın derim, küt diye geleceğe gidince boş boş bakıyorsunuz çünkü. Ayrıca "Descendants" adı altında, bütün soyumuzun geleceği belirleniyor. Bizim genetik özelliklerimiz ve huylarımız, geleceğimizi de, kaç kişilik aile olacağını da etkiliyor. Legacy Statues denilen yenilikse yine Almanac'ta görülebiliyor, bu da belli görevleri tamamladığımızda bize belli unvanlar verecek ve gelecekteki halimizi de etkileyecek. Plumbot diye bir şeyle karşılaştığınızda panik olmayın, ne kadar uzun uzun anlatsa da oyun, bunlar gelecekte robot olarak yaşamını sürdüren insancıl şeyler. Oasis'ten alınabileceğini gibi, robot yapma yeteneği geliştikçe de sizin yaratabileceğiniz bir şey. Bu kadarla da kalmıyor Plumbot'ların özellikleri; yarışmalara katılıyorlar, başarılarına göre daha uzun pil süresi gibi ödüller kazanıyorlar. Çok fazla gelecekteki olaylardan bahsettim, ben yazınca bile kafam karışıyor arkadaşlar.

Şimdilik ana hatları böyle oyunun, oynadıkça zaten karakterinizin huyuyla, tipiyle ve iletişim gücüyle oyunu yine farklı yerlere götürüp keyfine varmak sizin elinizde. Ben pek inanmıyorum başka ek paket çıkmama gibi bir ihtimal olmasına, kesin çıkarırlar. Hem daha The Sims 4'e bir sene var, hazır vaktini varken geleceğe de bir uğrayın derim. Sul sul!

■ Ayça Zaman

The Sims 3: Into the Future

- ⊕ Gelecek teması
- ⊕ Yeni hayat dilekleri
- ⊕ Yeni bölge
- ⊖ 11. ek paket, el insaf!

7,0

|| Alternatif The Sims 3: Supernatural

Yapım The Sims Studio
Dağıtım Electronic Arts
Tür Simülasyon
Platform PC, Mac
Web www.thesims.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Böyle havada uçarken veya jetpack ile kuşlar gibi süzülürken de öleceğinizi biliyor muydunuz?

50 YENİ VİL ÖZEL STICKER 22 İD'Lİ POSTER 12 SÜPER KAPI ASKISI

ARALIK 2013
FİYATI 6.5
NO: 12

heygirl



bu taktikler
DENE!



Kerem
Bürsin

Hande
Doğanemir

Ekin
Koç

Demet
Özdemir

Yeni yıl
ASTRO

2013'de kalma
2014'ü yakala!
SAÇ
MODA
MAKYAJ
DEKO

Eda Ece
TAM BİR BİLMECE!

5X ZOOM
R5

YILDIZ TAKIMI
geliyooooor!

ÖDÜLLER
SAHİBİNİ
BULUYOR

JUSTIN
İLE KONSERE
AUSTIN
İLE PARTİYE!

DOĞRU
ERKEĞİ SEÇ
atağa geç!



ARKADAŞLIK "SEL"İNE KAPIL

**BU AY 3
HEDİYE
BİRDEN!**

**12
FARKLI
KAPI
ASKISI**



**ONE
DIRECTION
POSTER
ALBÜM**

VENİ
ALBÜME
özel



**50
STICKER**

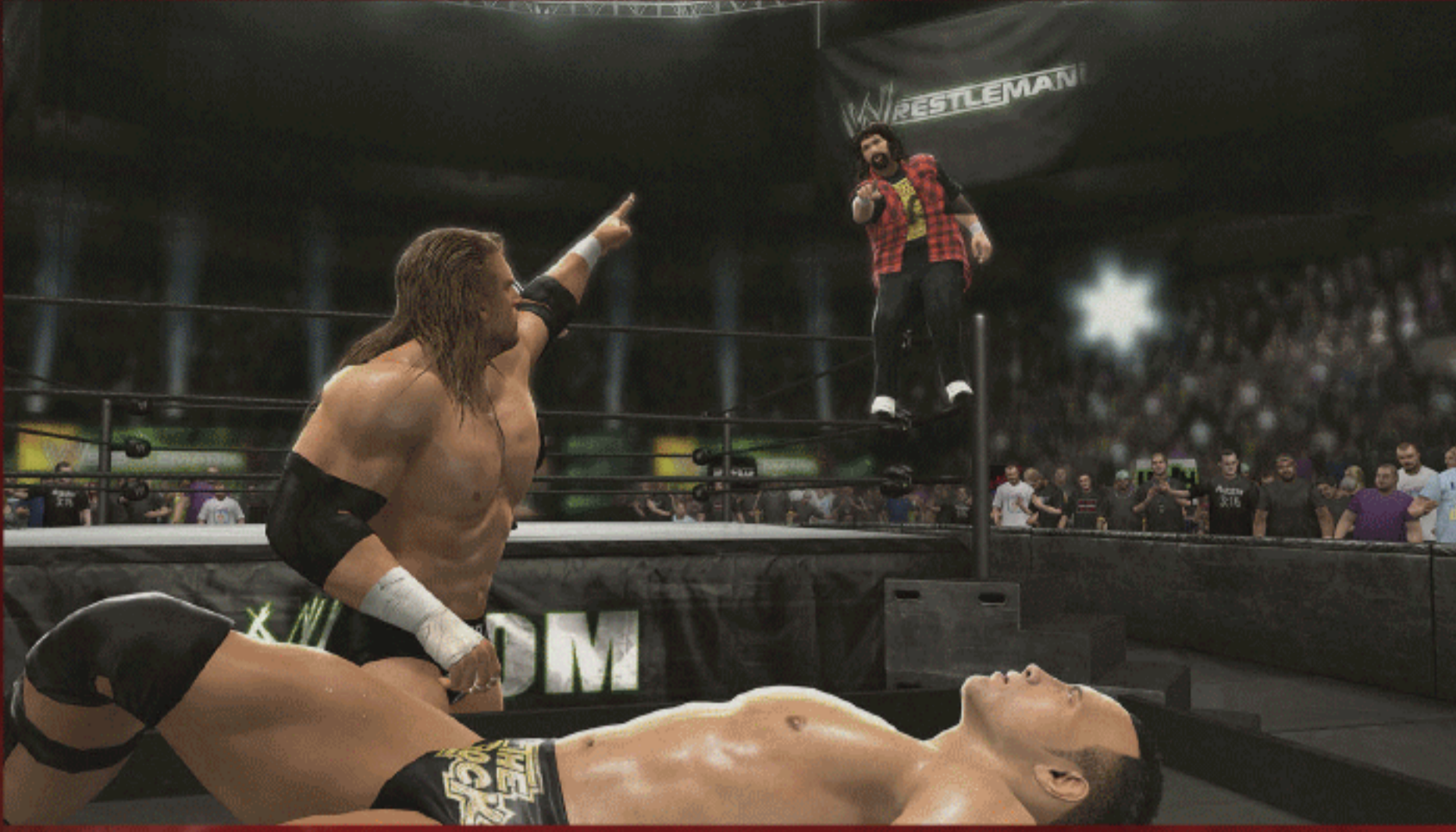


ARALIK SAYISINI KAÇIRMA!

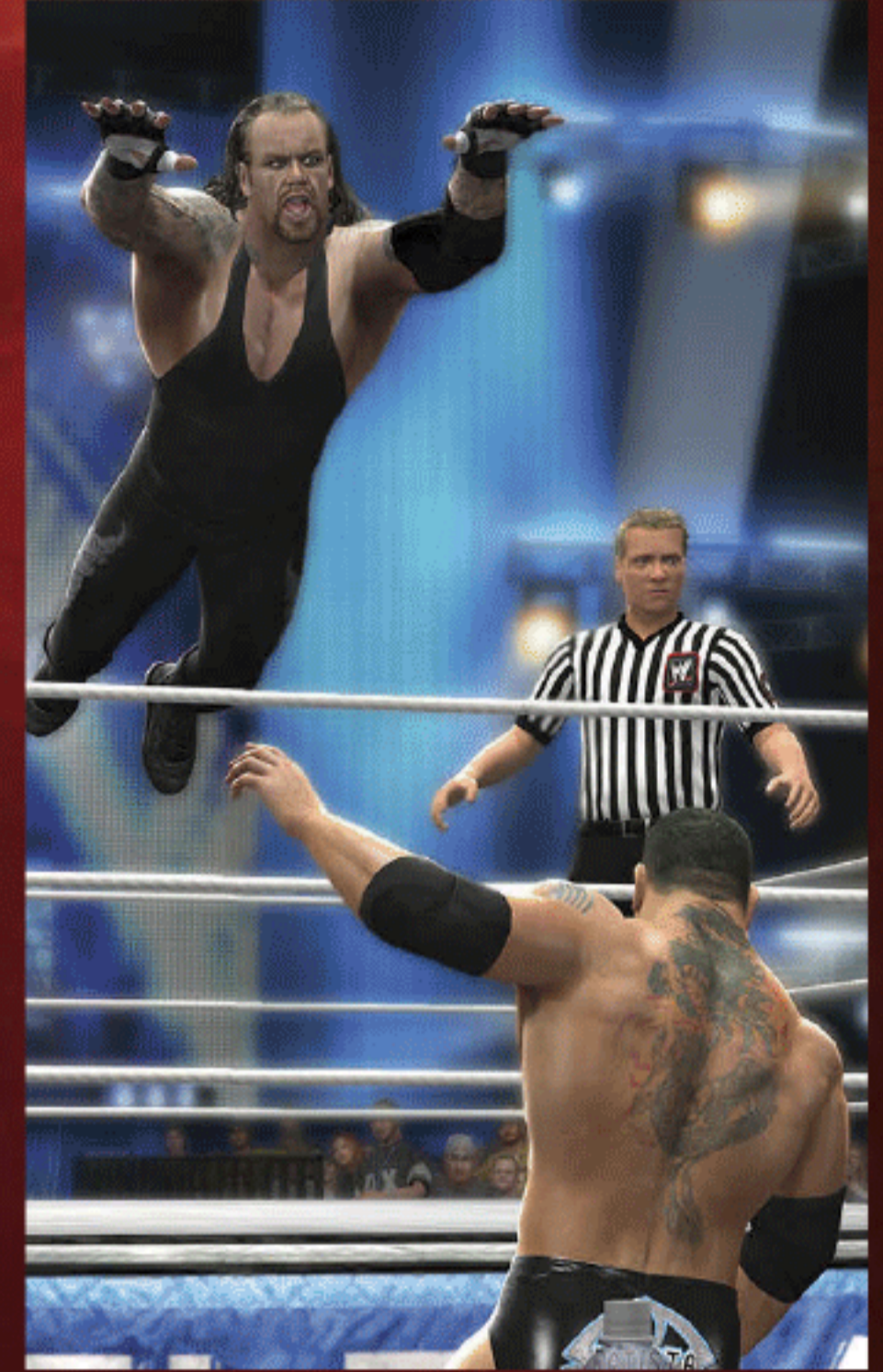
Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com



heygirl.com.tr



Yapım Yuke's, Visual Concepts
Dağıtım 2K Sports
Tür Dövüş
Platform PS3, Xbox 360
Web wwe.2k.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



WWE 2K14 ★

Vuruş hissi olmayan dövüş oyunu...

"Bu adamların yaptığı şeyin Sermet Erkin'in yaptığından farkı yok, göz boyuyorlar sadece."

Özel televizyonlarla beraber hayatlarımıza giren onca şey arasında Monster Trucks ile beraber ayrı bir yere sahiptir Amerikan Güreşi. O zamanlardaki WWF yayınları, o güne kadar böyle şeylere pek alışık olmayan ülkemiz televizyon izleyicilerini ekran başına toplamıştı, o zamanlar reyting denen şeyden bihaber olmamıza rağmen muhtemelen reyting rekorları kırmıştı, orada olan bitenin "illüzyon" olduğu iyiden iyiye anlaşılana kadar da tahtını korumuştur. Bendeniz bu gerçekle babamın yazıya başladığım sözleriyle yüzleştikten sonra açıkçası ne eğlenebilmişim, ne de pek ciddiye alabilmişim WWF'i.

Bu türün bilgisayar ve konsollarımıza düşmesiyle 2000'lerin başını buldu. WWE 2K14'ün de yapımcısı olan Yuke's tarafından geliştirilen ve PSX'e özel olarak çıkan WWF Smackdown, özellikle karakter yaratma ekranlarında az zamanımızı çalmadı, oldukça da iyi bir yapımdı. Seneler sonra WWE 2K14'ü PS3'e kurduğumda (WWE 2K14, 250 MB civarında bir yama ve 15 dakika süren bir kurulum ardından hazır hale geliyor, yani gerçekten "kuruluyor" diyebiliriz.) eski günlerdeki karakterlerim Toraman Bey ve Ziver Bey'i yeniden ringlere

döndürmenin de zamanı gelmişti artık, yani ilk durağım tahmin ettiğiniz gibi karakter yaratma ekranı oldu.

Oyunun eski dağıtıcısı THQ'nun sene başındaki vefatının ardından 2K Sports'un kontrolüne geçen yapımcı, halen Yuke's tarafından geliştiriliyor ve geçen yıla göre önemli geliştirmelere sahip. Öncelikle vuruş mesafesine geldiğinizi sandığınız ama dezoryantasyon sebebiyle rakibinize değil de havaya savrulan tekme ve yumruklar oldukça azalmış ve karakterlerimiz de mesaiden kalkıp maça gelmiş gibi baygın baygın hareket etmiyor artık ring üstünde. Bununla beraber konumuz Amerikan Güreşi olunca bunu yazmak istemiyorum ama vuruş hissi yok arkadaşlar. Kısacası oldukça gerçekçi olmuş oyunun bu yönü, sahnede olan bitenin illüzyon olduğunu oyuncuya hissettirmek bir başarıdır, varsın istemeyerek olsun, gerçekçi olmuş.

Bununla beraber eğer normal veya daha üst zorluk seviyesinde oynuyorsanız oyunu, başarılı olmanız için çok önemli olan ve doğru zamanda R2'ye basarak yapabildiğiniz kaçış manevraları epey sıkıntılı. Normalde ekranda tuş belirdiğinde yapmanız gereken bu manevra, R2'yi ekranda görür görmez tuşa basarsanız bile "too late" diyerek başarısızlıkla sonuçlandığından olacakları bir miktar önceden öngörüp tuşa davranmanızı gerektiriyor. Açıkçası alıştıyorsunuz ve pek fazla problem olmuyor. Bununla beraber geçen yıldan farklı olarak bu manevraların sonunda kurtulmakla kalmıyor, rakibe de zarar verebiliyorsunuz.

Create-a-Superstar modu her zamanki gibi oldukça başarılı, Ayça'ya sorup teyit edemedim (!) ama neredeyse The Sims 3 kadar detaylı bir karakter yaratım ekranı var karşımızda. Ayrıca geçen sene oldukça basitleştirilen ve albenisini kaybeden turnuva yaratma modu tekrar eski alıştığımız detayına kavuşmuş. Bununla beraber grafiklerde pek önemli bir fark

yok, açıkçası vasatın üzerinde diyebiliriz ve karakterler televizyon ekranlarından gördüğümüz ölçülerinden uzak gözüküyorlar; özellikle The Rock'ı tanımadım. Oyuna yeni eklenen modlardan 30 Years of Wrestlemania oldukça başarılı olmuş. Çocukluk kahramanımız Hulk Hogan'ın yükselişinden başlayan bu modda 50'ye yakın tarihi maçı tekrarlıyor ve günümüze doğru yol alıyoruz. Eski maçlarda oyunun kullandığı, tüplü televizyondan maçı izliyoruz izlenimi veren görüntü filtreleri de oldukça başarılı ve atmosferi tamamlıyor. Bununla beraber The Undertaker'ın 21-0'lık galibiyet serisini konu alan The Streak modu da yeni eklenen modlar arasında.

Amerikan Güreşi'ni benim gibi saçma ve garip bir eğlence olarak görseniz de keyif alabileceğiniz bir oyun deneyimi sunuyor 2K Sports. Açıkçası sadece her modu bir kez denemeniz bile saatler süren bir oyun deneyimi demek, karakter yaratma ve WWE Universe modları sayesinde de oyunu kısa sürede tüketmeniz oldukça zor. Bir sonraki gelene kadar kendi türünde rakibi yok. ■ **Kürşat Zaman**

WWE 2K14

- ⊕ Türe hakim şov atmosferi güzel yansıtılmış
- ⊕ Oyunun ömrünü uzatan oyun modları
- ⊕ Herkese hitap ediyor
- ⊖ Grafikler vasat düzeyde ve pek yenilik yok
- ⊖ Bir süre sonra sıkıcı oluyor

8,0

Alternatif WWE '13



blue JEAN

Her ay 3 Dergi



f /bluejeanmagazine t /bluejeandergi DB Dijital Dergi Aboneliği için: www.eMecmua.com

HERKESE 2014 Star TAKVİMİ HEDİYE



How to Survive

Zombiyim, zombisin, zombi!

Popüler kültürün etkisiyle hemen hemen her yeni güne bir zombi oyunu, dizisi veya filmi ile başlar olduk. Zombileri ve onlarla gelecek felaketi o kadar çok dile getirir olduk ki böyle bir şey kurgunun ötesinde gerçekleştiği zaman şaşırarak vakit harcamadan hayatta kalmaya hazır olacağız. How to Survive, Eko Software tarafından geliştirilen, zombilerle dolu ada takımlarında hayatta kalmaya çalıştığımız bir oyun olarak karşımıza çıkıyor. Oyunun hemen başında bir gemi kazası sonucu dış dünyadan tamamen izole olmuş bu adalardan ilkinde ayak basan karakterimiz, adadan kaçmaya çalışırken yaralanan başka bir karakterle karşılaşır. Ne ilginçtir ki birkaç dakika sonra saldıracak zombiler, diğer karakter yerde kıvrılmasına rağmen bize saldırmayı seçiyor ve yerde kıvranan karakter hiçbir şey olmuyormuşçasına kıvrılmaya devam ediyor. Zombilerle olan ilk karşılaşmamızdan sağ salim çıkınca oyun bize nasıl hayatta kalabileceğimizi anlatmaya başlıyor. Öğretici birkaç kutucuktan sonra hayatta kalma ustası Kovac'ın rehberiyle tanışıyor ve oyunun mekaniklerini de öğrenmiş oluyoruz. How to Survive; açlık, susuzluk ve yorgunluk mekaniklerini içeren bir oyun olmasına rağmen kaynakların neredeyse sınırsız olması bu mekanikleri anlamsız kılıyor. Her yerde açlığımızı ve susuzluğumuzu giderecek meyveler, zombi korkusu olmadan uyuyabileceğimiz güvenli sığınıklar ve ölen zombilerin üzerinden toplayabileceğimiz el yapımı mermiler varken How to Survive, adına yakışmayan ve hayatta kalmak için çabalamadığımız bir oyun olmuş. Buna rağmen "sınırsız" dediğimiz kaynakların kullanımını ve kaynaklardan üretebileceğimiz onlarca nesneyi keşfettiğimizde How to Survive'a bir şans daha veriyoruz. Oyunun yardımıyla ilk ürettiğimiz el yapımı silahı sadece birkaç değişiklikle pompalı veya uzun namlulu bir tüfeğe

dönüştürebiliyoruz. Dahası, el yapımı motorlu bir testere üretmek ve bu testereyle zombilerin arasına girmek, oyunda üretilebilecek her şeyi üretip zombiler üstünde denemeyi istememize sebep olabiliyor. Zombi demişken oyunda bu yaratıkların farklı türleriyle karşılaşırız. İlk zombi türü olan klasik zombilerden onlarcasıyla dâhi baş edebiliyoruz. Bu klasik zombilerin çelik yelek ve çelik kask takanları da bulunuyor. Diğer bir tür, Left 4 Dead serisinin şişman olduğu kadar çirkin ve öldüğünde patlayarak hasara yol açan Boomer'ına oldukça benziyor. "Kısa şişman zombi olur da uzun zayıf zombi olmaz mı?" düşüncesiyle oyuna eklenen bir diğer zombi türününse herhangi bir özelliği bulunmuyor. Geceleri ortaya çıkan bir diğer zombi türü de arkamızdan sessiz bir şekilde yaklaşarak bizi avlamaya çalışıyor. Işığa karşı dayanaksız olan bu zombi türüyle mücadele edebilmek için en azından bir tane el feneri taşımak gerekiyor. Bu türlerin haricinde her zaman karşılaşamayacağımız, bir nevi boss sayılan ilginç hayvan zombiler de bulunuyor.

Oyunun grafiksel olarak göze hoş geldiğini kabul etmekle birlikte her yeni güncellemeyle oyuncuların daha fazla grafik hatasıyla karşılaştığını söyleyebiliriz. Oyunun seslerine değinecek olursak, kendini tekrar eden zombi böğürtülerinden ve duygusuz seslendirmelerden ötesini How to Survive bize veremiyor. Sonuç olarak How to Survive'in piyasadaki birçok zombi oyunundan az ya da çok etkilendiğini ve bunların üzerine bir şeyler koymaya çalıştığını görüyoruz. Oyunun özgünlüğü tartışılır olsa da sahip olduğu espri anlayışı How to Survive'i denemeye değer kılıyor.

■ Ahmet Ridvan Potur

How to Survive

- ⊕ Eşya üretme sistemi
- ⊕ Espri anlayışı
- ⊖ Sesler ve seslendirmeler
- ⊖ İşlemeyen mekanikler

6,5

|| Alternatif **Project Zomboid**



İnsandan zombi olur da geyikten olmaz mı?



Yapım Eko Software
Dağıtım 505 Games
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web howtosurvivethegame.com



Yapım Novarama
Dağıtım Sony
Tür Aksiyon, Macera
Platform PS3
Web invizimals.eu.playstation.com
Türkiye Dağıtıcısı Sony



Invizimals: The Lost Kingdom

Geri döndüler!

Sony sağ olsun, böyle bıcı bıcı ve süslü kutusunda bir oyun geldi bana bu ay. İçinde PS3 oyunu, PS Vita kodu, bilgi kartları vardı. Koleksiyon kutusu resmen, kuzenimin doğum günü olsa severek hediye edebileceğim bir şey yani. Şefik bana layık görünce hem PS Vita'sını, hem PS3 versiyonunu, yazıya dökmem gerekti ve önce PS3'e kuruldum. Sebebiyse bu oyunun zaten ilk versiyonunun PSP için çıkarılmış olmasıydı. Yok hayır, hiç oynamadım o halini. Bu kez biraz iddialı, hem ilk kez dev konsollarımıza uğruyor, bakalım neler gelmiş...

İlk Invizimals, PSP'ye çıktığında PSP'nin tüm nimetlerinden faydalanmıştı hatırlarsanız. Yani böyle oyunlarda grafik kalitesinden ve bir oyunun konsolun tüm yazılım sistemini ne kadar zorladığından bahsetmek anlamsız; yine de çok renkli, göze çarpan ve kitlesini tatmin edecek kıvamdaydı. PSP'nin kamerasını kullanarak evin içinde yaratık dövme-mize fırsat veren bu oyunun kitlesi tahmininiz üzere taze oyuncular ve onlardan da haliyle grafikleri ve diğer mekanikleri sorgulamalarını bekleyemedik. Oyun sevilmiş miydi? Onlar sevmişlerdi, evet. PS3'te oyun üçüncü şahıs kamera açısıyla karşımıza çıkıyor ve yeni nesil pek takmayabilir ama oyunu inceleyen biri için sevinme sebebi olabiliyor. Evet, bu bile sevindirebiliyor böyle durumlarda ama dinamik kamera açısı başlarda gerçekten çok can sıkıyor. İstedığınız yere dönmüyor, düşmanı rahat kesemiyorsunuz falan; bilirsiniz o duyguyu...

Oyunda Invizimal'ların kahramanı Hiro'yu kontrol ediyoruz. Robot ordusu olan ve enerjiyi tüketen X-Tractor'lere kafa tutmaya çalışıyoruz. Senaryo üzerine düşünmeyin, hedef kitlesinin de pek düşündüğünü sanmıyorum zaten. Hiro, toplamda 16 tane Invizimal şekline dönüşüyor, hepsinin farklı güçleri ve dış görünüşleri bulunuyor. Oyunu tamamlamak için bunları değişik alanlarda kullanmak gerekir-

ken, oyun boyunca da karşımıza çıkan Invizimal örnekleri oluyor. Sürpriz beklemeyin, görüntüleri dışında masaya yeni bir şey koymuyorlar maalesef. Z hareketleri diye bir şey var, bunlarla Invizimal'lara yeni hareketler açabiliyoruz. Savaş sahnesi denilen şeylere baktığımızdaysa inanın öyle ahım şahım pek bir özellik yok, sürekli kendini tekrar eden sahneler karşımıza çıkıyor. Su veya hava sahnelerinde, farklı elementlerle güç gösterisi yaparken yeni şeyler görebiliyoruz sadece. Karşımıza çıkan bulmacalara değinmem gerekiyor tam da bu noktada ki zorluk seviyeleri gerçekten düşük. Şaşırmaya gerek yok, en başından beri hitap ettiği kitleden size bahsettimm zaten. Oldu da zorlandınız, size ipucu veren bir yardımcı hemen devreye giriyor, yani hiç sıkıntı yok. Eh, eş zamanlı olarak PS Vita'ya da Invizimals: The Alliance geldi. Onun incelemesine de bu sayıda değindim ama kısaca özet geçeyim: PS3 versiyonuyla beraber entegre ettiğinizde bonus eşyalara da ulaşabileceksiniz. Dört kişilik savaş arenaları da var hem, belki ilginizi çeker, heyecan katmış olursunuz ortama.

Bu kadar süslü püslü bir kutudan biraz daha sürpriz çıkmasını bekliyordum açıkçası, biraz hayal kırıklığı oldu benim için. Yine de renkli grafikleri, bolca Invizimal seçeneği ve bulmacaları ile yeni oyuncuların eğleneceğine eminim. O pazarı beslemek istiyorlardı, güzel olmuş özünde. PS Vita'nız da varsa ikisini birden edinin, yeni nesli sevindirin.

■ Ayça Zaman

Invizimals: The Lost Kingdom

- ⊕ Bolca Invizimal
- ⊖ Kamera açılan
- ⊖ Tekrarlayan dövüş sahneleri
- ⊖ Bulmacalar kolay

6,5

|| Alternatif Invizimals: The Alliance



Yapım Novarama
Dağıtım Sony
Tür Aksiyon, Macera
Platform PS Vita
Web invizimals.eu.playstation.com
Türkiye Dağıtıcısı Sony

Invizimals: The Alliance ★

PS Vita'da Invizimals keyfi bambaşka!

Bu ay ne Invizimals yaptı arkadaş! Aylardır Invizimals oynuyorum gibi geliyor resmen... Neyse, sizin keyfiniz yerindedir inşallah. Ben nereye baksam bunlar fişkırıyor, yuvarlanıp gidiyorum kendi çapımda. Eh, öyleyse Invizimals şenliklerine bir kez daha hoş geldiniz.

Sony bebeğim coştı bu ay, öyle "PlayStation 4!" dediler, tüm ABD coştı etti falan, bu ay ülkemizde de halkı selamlamaya hazırlanırken, bu cephede ben o haberlere bakmadan yaratıklarla eğleniyordum. Vakti zamanında PSP ile başlayan Invizimals akını, bu ay PlayStation 3 versiyonu Invizimals: The Lost Kingdom ve şu an okuduğunuz PS Vita versiyonu olan The Alliance ile tam gaz devam ediyor.

Dediğim gibi, zaten ilk oyun PSP'ye çıkmış bir oyundu, dönemin tüm özelliklerini kullanan bir yapım olarak görünüyordu ve özellikle de yeni nesil oyuncuların oldukça ilgisini çekmişti. Pokemon oyunlarını oynayanlar bilirler; oyun, karakterleri bulma ve onları geliştirme mantığıyla işliyor. Açıkçası oyunun PlayStation 3 versiyonunun beni çok da bağlamaya-çağını tahmin etmeme rağmen, yine de orta şekerli bir notla bitirdim ve PS Vita versiyonunun kesinlikle daha iyi olacağına dair beklentim neredeyse hiç yoktu. Nitekim yanılmadım. Karakterimizi seçip oyuna başladıktan sonra bizi bekleyen belli görevler var ve bunlar PS Vita'nın özellikleriyle oldukça keyifli bir hale geliyor. El konsolumuzun kamerasını, mikrofonunu, arka ve ön dokunmatik yüzeylerini kullanarak türlü türlü görevleri aşmaya çalışıyoruz. Kamera oldukça aktif görev görüyor. Mesela bir görevde bize sorduğu rengin aynısını kamerayı kullanarak gerçek görüntüde bulup eşleştirmeye çalışıyoruz veya radar seviyesini algılamak için PS Vita'yı elimizde tutup evin içinde gezdirmemiz gerekiyor. Kontroller bu şekilde oldukça eğlenceli bir hal alıyor. Tüm bunları kapsayan bir terim

var; ses, dokunma, GPS gibi verileri kullanarak, oyunun tamamen gerçek zamanla adaptasyonu sağlanıyor ve buna Augmented Reality (AR) deniyor. Bu görevlerdeki başarı durumumuza göre kazandıklarımızla yaratıkları geliştirip yenilerini açıyoruz. Şöyle de can sıkıcı bir durum var ki belli turnuvalarda karakterim seviye atlasın diye uğraşırken, farklı bir yaratık düşmesini beklediğim halde hep aynıyla karşılaştım. Neyse ki onları satıp yeni geliştirmeler alabiliyorsunuz. Health, Stamina, Attack, Recovery ve Armour derecelerini geliştirmek gerekiyor ve her başarı sonrası bunlardan birine artı puan verdiğinizde karakterinizin gelişimini kolayca gözlemleyebiliyorsunuz. Bunu hissedebilmek güzel bir detay ve beş farklı dereceyi geliştiriyoruz sonuçta. Oynanabilirlik de bu sayede uzadıkça uzuyor, hiç öyle erken bitecek diye endişeye kapılmayın. PS3 versiyonundan ayrıldığı çok fazla nokta var elbette. Grafikler, sesler, oyuncuyla bağ kurma gibi özellikler çok daha iyi hissediliyor. PSP halini oynamış olanlar da merak etmesinler, 2vs2 savaşlara bütün heyecanı ile devam ediyoruz. Biraz da negatif özelliklerinden bahsedip bitirelim yazıyı o halde. Kamera açılır, PS3'teki kadar olmasa da yine sorun teşkil ediyor. Ani tepkimeler olduğu aşikâr, yine de AR sistemi sayesinde çok yoğun hissetmiyorsunuz. AR'nin kötü işlediği bir şey daha var ve o da bu tarz etkileşimli görevlerin çok fazla birbirine benzemesi. Sistem bu kadar müsaitken, daha da iyi olabilirdi bana kalırsa. Sonucusuysa zorluk seviyesi ve beni hiç zorlamadı mesela, minik oyuncularınysa çıldırtacak kadar zorlayacağına inanmıyorum. Birazcık uğraşmayla yolunuzu kolayca bulabilirsiniz. Kısacası, PS Vita'da Invizimals deneyimi birkaç aksaklığa rağmen başarılı olmuş, iyi ki ilk önce PS3 versiyonunu sabırla oynamışım. Evde iki platformda da oynama şansınız varsa kaçırmayın. Hem birbiriyle senkronize eder, başında daha çok vakit geçirirsiniz.

■ Ayça Zaman

Invizimals: The Alliance

- ⊕ AR sisteminin başarısı
- ⊕ PS3 senkronizasyonu
- ⊕ Oynanabilirlik süresi
- ⊖ Kolaylık ve kamera açıları

8,0

|| Alternatif Invizimals: The Lost Kingdom





Luminaire

Bölümlerde bir "challenge" ögesi olmaktan öte, zor bulunan Luminaire'ler bazı engelleri aşmamız için de gerekiyor. Örneğin, bir makineye geliyor ve ancak üç Luminaire harcayarak onu çalıştırabiliyoruz. Elimizde yeterli Luminaire yoksa da bölümde dolanmaya devam ediyoruz...

Contrast

Gölgelerdeki ikinci hayat

Didi ve Dawn. Didi küçük bir kız, Dawn ise bayağı 90-60-90 bir hanımefendi. Üstelik atletik, üstelik akrobatik hareketlerde uzman. Bir olayı daha var ki Contrast'ı bir oyuna çeviren de bu yeteneği: Dawn, gölgelere karışabiliyor. Evet, aynen anladığınız gibi bir burada, bir gölgeler diyarında... Fakat her şeyin arkasındaki isim Didi'den başkası değil. Didi'nin ailesinin bazı problemleri var. 1920'lerin Paris'inde, annesi bir pavyonda çalışıyor. Tahmin ettiğiniz kadar kötü bir şekilde değil; sadece şarkı söylüyor. Babasıysa zengin hayatı yaşamak için bazı işlere atılmış ama bu işlere mafya da karışmış ve başı tam anlamıyla belaya girmiş. Didi'nin amacı ailesinin durumunu toparlamaya çalışmak ve bu sırada da Dawn'dan yardım almak. Ne var ki hikaye ilerledikçe işler iyice karışıyor ve umutsuzluk hakim oluyor. Düşüncede çok sağlam bir oynanışa sahip olan oyun, amatör ellerden çıktığı için amatör bir yapıda. Yani düşünüyorum, bu oyun bir Ubisoft'un, bir EA'nin elinde olsaydı eminim ki birçok sığ kısım, eli yüzü düzgün bir hale getirilip önümüze sunulurdu.

Dawn'u kontrol ettiğimiz oyun aslında üçüncü şahıs kamera açısından oynanan bir macera oyunu imajı sunuyor. Didi, Dawn'dan birtakım isteklerde buldukça Dawn da bunları yapmak için o noktalara ulaşmaya çalışıyor ve önüne engeller çıkıyor. Dawn bu engelleri aşmak için de spot ışığı kıvamındaki aydınlatmaların oluşturduğu gölgelere karışıyor ve oyun bir anda iki boyutlu, Limbo benzeri bir platform oyununa dönüşüyor. Oyunun ilk kısımlarında bu bölümleri aşmak da kolay, keşfetmek de. İlerleyen kısımlardaysa "Luminaire" adındaki küreleri bulmak için daha zorlu gölge oyunlarına karışmak gerekiyor. Bazı yer-

lerde hatta bu gölgeleri kendimiz oluşturuyor veya spotları kontrol ederek gölgeler yaratıyor ya da spotların önündeki, gölge yaratan nesnelere çekiştirerek gölgelerin oluşmasını sağlıyoruz. Bazı kısımlarda da havada uçuşan bir nesneye dokunmak, Didi'nin ailesinin bir anısını projeksiyondan yansıtılmışçasına, hemen yakındaki bir duvarda göstermeye başlıyor ve burada da anlıyoruz ki o gölgelere karışıp normalde ulaşamadığımız bir yere ulaşabiliyoruz. Gölgelerin engelleri aşmaktan öte kullanıldığı bir yer var ki bu bölüm, gerçekten oyun içinde oyun oynatıyor bize. Didi'nin yerini alıp bir prensesi canlandırdığımız masalsi bölümde amacımız, cesur bir şövalyeyi kurtarmak ve bunu yapmak için de yine Limbo benzeri ama çok daha kısa bir bölüm oynuyoruz. Bu bölümü oynarken gerçekten hikayeden uzaklaşıp bambaşka bir hikayede buluyorsunuz kendinizi. Dawn'un bazı ince gölgeleri aşmak ve zayıf engelleri kırmak için kullandığı ileri atılma hareketinin de bulunduğu oyunun en büyük patlak verdiği nokta senaryonun ilerleyişi. Atmosfer harika, konu iyi, oynanış da hiç fena değil ama hikayenin ilerleyişi o kadar sıkıcı ve o kadar kötü işlenmiş ki sürekli iki sahnenin birbirine sessizce bağlanmasına tanık oluyor ve devamlılık hissini yitiriyoruz. Düşünün ki bir Call of Duty oyunu ve iki sahne arasındaki geçişlerde müzik de kesiliyor, aksiyon da olmuyor ve müthiş bir sıkıcılıkta ilerliyor tüm görüntüler... Bu önemli eksikliğe ek olarak pek hayatsız gözükken Paris manzarası da bir yandan atmosferi baltalıyor. Oysa ki şöyle -hayali de olsa- birtakım insanlar yürüse, şehir biraz daha yaşıyor gibi gözükse fena mı olurdu?

Bir klasik olmasını bekleyerek başına oturduğum oyun iyi bir deneme ama sadece deneme olarak kalmış. Belki yapımcılar bir şekilde iyi para kazanır da Contrast 2'de bize şöyle sürükleyici bir hikaye sunar... ■ Tuna Şentuna



Contrast

- ⊕ Konsept güzel
- ⊕ Bazı sahneler çok akılda kalıcı
- ⊖ Hikayenin ilerleyişi ve işlenişi kötü
- ⊖ Oyunda hayat yok

7,1

Alternatif Limbo



Önünüze çıkan birçok karakterle iletişime geçebilirsiniz.

Yapım **Media Molecule**
Dağıtım **Sony**
Tür **Aksiyon, Macera**
Platform **PS Vita**
Web tearaway.mediamolecule.com
Türkiye Dağıtıcısı **Sony**



Tearaway ★

Bir mesajınız var

Sony enteresan bir tür yarattı farkında olmadan. LittleBigPlanet ile başlayan bu tür, Puppeteer ile devam etti ve Tearaway'le de süreceğe benziyor. Bu oyunların tümünü oynadıysanız (Tearaway'i alın diye hemen söyleyeyim.) fark etmiş olacaksınız ki tüm bu oyunlar sizi bir masalın içine çekiyor ve kendi tarzlarındaki anlatımı da kafanızın bir köşesine yerleştiriyor. LittleBigPlanet'i bir kez oynayanın bu oyunu unutmaması zordur mesela. Keza Puppeteer'in da öylesine güçlü bir anlatımı var ki oynadığınız FPS'leri bile unutursunuz ama bu oyunu yıllar geçse de hatırlarsınız. Tearaway de bu kategoriye rahatlıkla giriyor ve PS Vita'nın eğlenceli oyunlarından bir tanesi olmayı başarıyor.

"lota" adında kağıttan yapılmış bir karakteri kontrol ediyoruz oyunda ama oyunun bir başka kahramanı da bizzat biz oluyoruz. Oyunun hemen başında fotoğrafımız çekiliyor zaten ve bundan sonra da oyundaki güneş simgesinin tam ortasında, PS Vita'nın ön kamerasından sürekli biz gözüküyoruz. "You" diye sesleniyor oyundaki amca bize ama kahraman lota olduğu için biz "Yous" şeklinde, farklı bir ırk olarak oyunda yer alıyoruz. lota'nın amacı da bir şekilde bize ulaşmak. Tabii biz güneşin tam göbeğinde olduğumuz için de işi hiç de kolay olmuyor.

Bir yandan güneşin içindeyiz, bir yandan da lota'nın kontrolünde. (Kişilik bölünmesi yaratan bir oyun!) lota da dahil olmak üzere oyundaki her şey kağıttan yapılmış; tüm çevre elemanları, düşmanlar, giysiler, nesnelere... Olay kağıt olunca da oyundaki hareketlerimiz bu yönde şekilleniyor. Örneğin, PS Vita'nın arka kısmına parmağımızı bastırarak oyun alanında bir delik açabiliyoruz. Bunu bazı nesnelere hareket ettirmek ve düşmanlarımıza zarar vermek için kullanabiliyoruz. PS Vita'nın dokunmatik ekranı da hediyeleri açmak, kendimize kağıtları çekeştirerek yollar açmak veya bir şeyleri kesmek için kullanılabilir. Oyundaki her şey kağıttan olduğu için bir "şeye" ek yapmak da çok kolay. Misal, oyunun hemen başlarında bir taç çizmemiz isteniyor ve önümüze bir el işi

kağıdı konuyor. Buraya istediğiniz bir şekil çiziyor ve makasla kesiyorsunuz. Artık o taç, tacı isteyen yaratığın kafasının bir parçası. Aynı şekilde lota'ya da bu şekilde ekler yapmak mümkün oluyor ve karakteri birebir gördüğünüz için yaptığınız ekler de oyun boyunca üstünde kalıyor.

Bir çeşit platform oyunu olarak nitelendirebileceğimiz Tearaway'ın aksiyon kısımları da yok değil fakat pek fazla dövüşüğümüzü de söyleyemem. Bazı yaratıkların bize saldırmasını bekliyor ve bizi iskalayıp sersemlediklerinde, onları tutup fırlatıyoruz. Bazı yaratıkların üstünde zıplıyoruz, ters dönüyorlar ve dokunmatik ekrandan üstlerine dokunarak onları yok ediyoruz, bazılarını da ayaklarına top gibi dönerek saldırarak etkisiz hale getiriyoruz. Bir yerlerden düşüp ölmek pek kolay ama bu yaratıklar pek bir zorluk çıkarmıyor oyun boyunca.

Bölümlerde ilerlerken konfeti topluyoruz bolca ve bu konfetileri daha sonra birtakım "şeyler" almak üzere harcayabiliyoruz. Fotoğraf makinemize yeni bir lens veya üstümüze takmak için yeni şekiller almak için bu konfetilere ihtiyaç duyuyoruz. Bayağı farklı bir oyun olmasına karşın, fazla kolay olması nedeniyle pek bir mücadele sunmuyor maalesef Tearaway. Oyunu oynarken daha çok küçük yaşta oyuncuları hedeflediğini hissettim ve böyle bir oyunu, okul yıllarımda oynasam gerçekten çok etkileneceğimi de anladım. Şimdi Call of Duty, Battlefield oynadıktan sonra pek olmuyor... ■ **Tuna Şentuna**

Tearaway

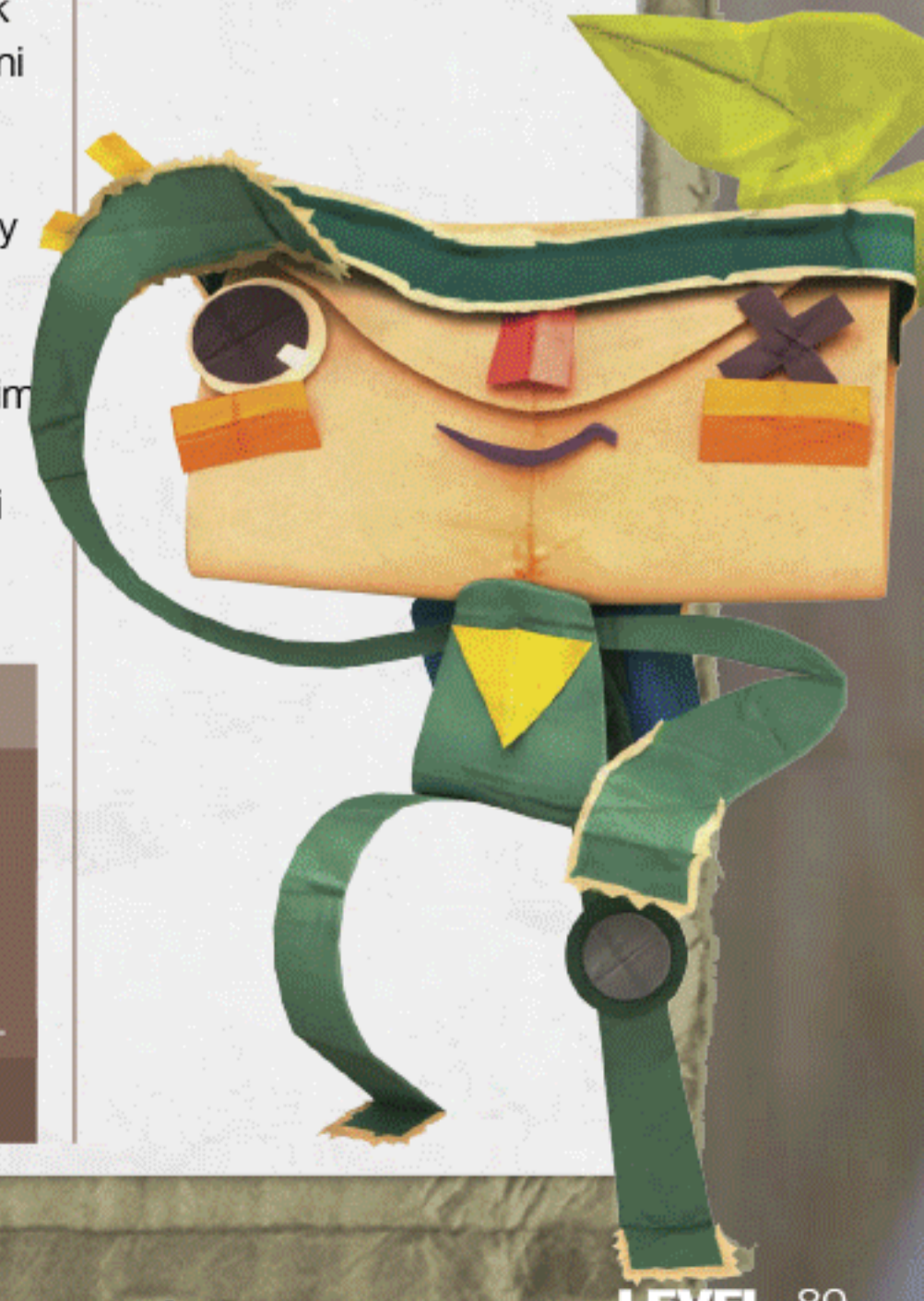
- ➕ Kağıt konsepti çok iyi oturmuş
- ➕ Yaptığınız tasarımlar oyunda kalıcı oluyor
- ➖ Fazla kolay
- ➖ Konu sürükleyici sayılmaz

8,1

Alternatif **LittleBigPlanet**

Fotoğraf Sanatı

Üçgen tuşuyla çalıştırabildiğiniz kamera sayesinde oyunda bembeyaz kalmış nesnelere hayata döndürmek ve onların "kağıt sanatı" bağlantılarına ulaşmak mümkün. Ekranda belirtilen adrese girdiğiniz takdirde oyundaki birçok nesnenin kağıttan nasıl yapılabileceğini öğrenebilirsiniz.





Yapım **Mighty Rocket Studio**
Dağıtım **Focus Home Interactive**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web www.finalexam-thegame.com

"Ulan ne de güzel karizma çıkmışım ha; oysa birazdan tost oluyorum..."



Silahlar

Karşımıza o kadar çok yaratık çıkıyor ki oyunda bulduğumuz her silahın rolü biraz daha büyük oluyor. Yakın dövüşte beyzbol sopasıyla başladığımız macera, özellikle menzilli silahlarda roketatar gibi dev silahlara dönüşerek oyuna daha fazla eğlence katıyor. Bu arada silahlar haybeden gelmiyor, her görevde gizli olan iki silahı bularak menümüzü genişletebiliyoruz.

Final Exam

Hızlı ve darbeli

Düşünün, eski arkadaşlarınızla toplanmışsınız, yıllardır görmediğiniz lisenize bir yolculuğa çıkıyorsunuz. Tüm eski mezunların buluşacağı, herkesin bir arada olacağı bir etkinlik bu. Siz de dört kişi atlıyorsunuz arabaya, düşüyorsunuz yollara... Sonra bir anda her yanınızın yaratıklarla sarıldığı, bırakın lise ekibini, kendi arkadaşlarınıza bile zar zor ulaşabildiğiniz bir ortam hayal edin. Hah, işte Final Exam böyle bir senaryoya sahip. Esasen onun ne şekilde bir senaryoya sahip olduğu bence çok önemli değil keza o herhangi bir senaryoya sahip olmasa da çok eğlenceli bir yapım. İlla senaryo istiyorsanız, olayların metroda başladığını ve adım adım yeryüzüne çıktığını söyleyebilirim.

Dört adet karakterimiz mevcut: Brutal Joe, Nathan, Cassy ve Sean. Her birisi temelde farklı bir sınıfı oluşturuyor. Her karakterin kendisine özel Special, Passive ve Combat yetenekleri bulunmakta. Özellikle bir noktadan sonraki yeteneklere ulaşmak için alakalı karakterle oyunun %20'sini, bir sonraki basamaktaki, yani en üst seviye yeteneklere ulaşmak için de oyunun %40'ını tamamlamış olmamız gerekiyor. Hemen ilk eksiği buradan vereyim; bu kadar yetenek diye bahsettiğimiz durum, neredeyse sadece Special kısmında göze çarpıyor. Haricinde her sınıfın en üst noktadaki Passive yeteneği de farklı ama gördüğüm kadarıyla geriye kalan yetenekler hep aynı: Tek tuşa basılı tutarak daha çok vur, kullandığın yiyecekten daha çok sağlık kazan gibi ortak özellikler bulunuyor.

İhtiyaç

Oyunun genel yapısına baktığımız zaman ortak yeteneklerin bolluğu, ihtiyaçtan ortaya çıkıyor zira Final Exam tam bir "önüne geleni biçme" oyunu. Hal böyle olunca arada daha fazla sağlık almak

ve belirli ortak vuruşları yapmak gerekebiliyor. Bu eksiği esas hafifleten durumsa karakterlerin Special kısmındaki farklı yetenekleriyle kendilerine has şekillerde düşmanlara girişebilmeleri ve farklı kombolar yapmamıza imkân tanımaları. Oyun fazlasıyla hızlı ve bu aksiyon içerisinde bir yandan düşmanları öldürürken, diğer yandan bize verilen görevleri tamamlamaya çalışıyoruz. Başlangıçta çok basit olan görevler, kısa sürede zorlaşıyorlar ki zaten çoğu da dört kişiye kadar oynanabilen multiplayer kısım için geliştirilmiş. Herhangi bir objeyi bir noktadan diğerine taşıdığımız görevlerde en azından ikinci bir oyuncu şart keza Escort, yani koruma görevlerinde de yalnız başımıza çok şansımız olmuyor. "Side-scrolling" şeklinde deneyim ettiğimiz Final Exam, alt ve üst haritaları kullanmayı da bize bırakmış. Merdiven ya da boşluk gördüğümüz yerden iki kere alakalı yön tuşuna bastığımızda o noktaya geçiş yapabiliyoruz.

Bolca yaratığın üzerimize saldırdığı, her görevi dünya sıralamasındaki yerimizi güçlendirmek adına tekrar tekrar yapabildiğimiz, dört kişiye kadar online destek veren Final Exam, gerçekten final sınavı dönemlerinde stres atmak için biçilmiş kaftan. Rengârenk bir dünyada biraz yaratık doğramak istiyorsanız en doğru seçim. Hele bir de sizinle oynayacak arkadaşınız varsa üfff! Ama tüm olayı bu oyunun, demedi demeyin. ■ **Ertuğrul Süngü**

Final Exam

- ⊕ Hızlı ve eğlenceli
- ⊕ Renk, aksiyon ve kan bir arada
- ⊕ Kolay oynanış
- ⊖ Bölümler çok uzun olabiliyor
- ⊖ Mutlaka birileriyle oynamak lazım
- ⊖ Çok fazla benzeri görev

7,0

Alternatif **Rogue Legacy**





Yapım Insomniac Games
Dağıtım Sony
Tür Platform
Platform PS3
Web www.bit.ly/18d3HJH
Türkiye Dağıtıcısı Sony

Ratchet & Clank: Into the Nexus ★

İkinci sezonun da sonuna geldik...

Spyro the Dragon'ı hatırlayanınız var mı? SPSX'in en şaşalı zamanlarında piyasaya çıkan bu sevimli 3D platform oyunu, Insomniac Games'in adını duyurmasını sağlayan ilk yapımdı aynı zamanda. PS2 ile tanıştığımız Ratchet & Clank serisiye Jak and Daxter ile beraber bu türün çıktığı en üst noktalar haline geldiler zaman içinde. Gel gelelim seri, spin-off'larıyla beraber 10 oyunu çoktan geride bıraktı ve 2015 yılında 3D animasyon olarak sinemalarda da izleyebilececek.

Ratchet & Clank belki ilk günden beri çizgisini ve kalitesini korumuş bir seri olarak karşımıza çıksa da kabul edelim, zaman içinde yapısı o kadar az değişti ki artık merakla beklendiği günleri biraz geride bıraktı. Oyun daima incelemelerden yüksek puanlar almayı başarsa da -tıpkı Spyro the Dragon gibi- Ratchet & Clank'in de yüzünün eskimeye başladığı açıktı, seri bu yüzden bazı spin-off'lara kavuştu ancak dört kişi co-op oynamak için tasarlanmış All-4-One gibi diğerleri de seriye yeni bir nefes getirmeyi başaramadı. Bu kez inceleyeceğimiz oyun, Ratchet & Clank'in ikinci sezonu diyebileceğimiz "Future" serisinin son oyunu ve önceki oyunların üzerine yeni silahlar ve ekipmanlar (Efsanevi The Warmonger'ın dönüşü gibi.) ekleyerek geri döndü. Grafikselsel olarak alıştığımız Ratchet & Clank

çizgisi devam ediyor, belki göreceğiniz en teknoloji harikası grafikler değil ancak çok fazla renk, çok fazla çeşitlilik var ve bölüm tasarımları çok başarılı.

Ratchet'in ve en sevdiğimiz teneke dostumuzun macerası bu kez bir tamirat göreviyle başlıyor ve her birbirinden farklı atmosfere sahip beş farklı gezegende devam ediyor. Dolaştığımız mekanlardan veya öldürdüğümüz düşmanlardan topladığımız Raritanium ile karşılaştığımız portallarda silahlarımızı geliştirebiliyoruz. Oyuna yeni eklenen silahlar oldukça keyifli; düşmanların üzerine buz fırtınası gönderip damdan dama atlarken havada donmalarına sebep olan Winterizer'dan tutun da karadelik oluşturup düşmanları başka boyuta kargolayan Vortex Cannon'a, karşılına birbirinden korkunç tipler çıkarıp dört bir yana kaçışmalarına yol açan Nightmare Box'a kadar oldukça keyifli ve oynanışı renklendiren eklemeler yapılmış. Bununla birlikte küçük teneke dostumuz Clank ile Portal 2 benzeri, iki boyutlu küçük bulmacalar da çözüyoruz ve kimi zaman kulak tırmalayan seslendirmelere rağmen oyunun kendi motoruyla yapılmış sinematikler oldukça başarılı. Oyun belki Sly Cooper kadar keyifli diyaloglar vaat etmiyor veya Ratchet'in o "nemrut" tarafı yüzünden komedi unsuru eşit düzeyde değil ancak sekiz - dokuz saatlik oyun süresi boyunca sizi de sıkıyormuş. Sürekli değişen mekanlar, ilginç karakter tasarımları, keyifli oyun dinamikleri ve birbirinden ilginç silahlarımız saye-

sinde sizi konsol başında tutabiliyor rahatlıkla. Serinin geleceği henüz çok aydınlık olmasa da ve bu Future serisi de bu oyunla sona erip artık 3D animasyon filmi beklemeye başladığımızıza göre bir süre yeni bir oyun görmemiz olası değil. Zaten oyun sonlara doğru size bu "ayrılık" hissini oldukça fazla yaşıyor, açıkçası bu duygu oldukça güzel verilmiş. Kendi adıma platform oyunlarının başında fazla vakit geçirebilen birisi değilim ancak Sly Cooper ve Ratchet & Clank gibi oyunların başında da sıkıldığımı hiç hatırlamıyorum. Bu arada boyutunun da 8 GB'ın üstünde olduğunu belirtelim -ki bu da kurulum yapılabilmesi için minimum 16 GB boş yer gerekli demek- ve eğer oyunu PlayStation Store'dan satın alacaksanız ve benim gibi sürekli yer sıkıntısı çekiyorsanız, bu da üzerinde durulması gereken bir diğer konu.

Her bir gezegeni son Raritanium'una kadar temizlemek bir yerden sonra eskisi kadar keyif vermese de açıkçası serinin genel kalitesini yansıtan, lakin problemlerini çözememiş ve yine de oyunun "ikinci" sezonuna güzel bir son yazabilmeyi başarmış bir oyun var karşımızda. Platform sevenler ve serinin takipçileri zaten kaçırmayacaklardır, benim gibi platform türüne özel bir yakınlık hissetmeyenlerin dahi oldukça keyif alacağını düşünüyorum. Deneyin efendim.

■ Kürşat Zaman

Ratchet & Clank: Into the Nexus

- ⊕ Grafikler her zamankinden daha renkli
- ⊕ Bölüm tasarımları kendini tekrar etmiyor
- ⊕ Yeni eklenen silahlar oldukça keyifli
- ⊖ Oynanış aynı ve yeterince yenilik yok
- ⊖ Oyun süresi gayet kısa

7,8

Alternatif Jak 3





Yapım The Farm 51
Dağıtım Nordic Games
Tür FPS, Macera
Platform PC, Xbox 360
Web www.deadfall-game.com



Deadfall Adventures

Indiana Jones'un tersine mühendislik ile imtihan

Painkiller, 2004 yılında umulmadık derecede farklı oynanışıyla PC'lerimizi şenlendirdiğinde tanıştık People Can Fly ile. Painkiller her ne kadar ek paketi Battle Out of Hell ile başarısını sürdürüp daha sonraları sıradanlaştıysa da firmanın eski çalışanları tarafından kurulan The Farm 51 sayesinde halen varlığını sürdürmekte. Deadfall Adventures ise FPS ve macera türü arasındaki boşluğu doldurmayı hedefleyen bir yapım olarak geçtiğimiz ay piyasaya çıktı ve bakalım neler başarabilmiş...

Elinizde bir fikir varsa ve o fikre uyan, akla ilk gelen isim haklarına sahip olmadığınız Indiana Jones ise size de yeni bir karakter yaratmak dışında fazla bir seçenek kalmaz. The Farm 51 kısmen böyle yapmış ve "kısmen" diyorum çünkü maceralarına ortak olacağımız James Lee Quatermain, aynı zamanda H. Rider Haggard'ın 1885 tarihli meşhur romanı Kral Süleyman'ın Hazinesi'ndeki kahramanımız Allan Quatermain'in torunu. Indiana Jones'tan ziyade, aynı anda Sergio Leone filminden fırlamış bir kovboy ile "Can Yücel öfkesi" diyebileceğimiz şeyi tek potada eriten bir yapısı var, ses

tonu da es keza aynı çizgide. Öncelikle Deadfall, tıpkı Painkiller'in son üyesi Hell & Damnation gibi, artık iyice yaşını başını almış, buna rağmen halen gayet başarılı ve optimize grafikler vaat edebilen Unreal Engine 3'ü kullanıyor. Oyunun grafikleri teknik açıdan pek üst bir noktada olmasa da kesinlikle göze hoş gözüküyor, optimizasyonsa daha da fazla övgüyü hak ediyor. Bununla birlikte, oyunun peşisıra kurulan 3 GB boyutundaki yamaya rağmen bazı noktalarda grafik hataları, geç yüklenen kaplamalar, takılıp kalan karakterler gibi sorunlarla karşılaşmanız işten bile değil. Oyun FPS olunca The Farm 51 19. Yüzyıl sonları yerine İkinci Dünya Savaşı dönemini kullanmayı tercih etmiş ateşli silah çeşitliliği açısından. FPS kısmının oynanışını bu türün en göz önündeki üyeleriyle kıyaslamak haksızlık olur ama Painkiller'in gayet yaratıcı silahlarının, Thomson ve Kar98k gibi yapımcılara daha az özgürlük sağlayan, daha önce onlarca oyunda tecrübe ettiğimiz silahlarla değiştirilmesi sebebiyle birkaç şey söylemek gerek. Oyunun FPS dinamikleri en basit tabiriyle vasat, vuruş hissinin eksikliğinden tutun da yapay zekanın sıradanlığına kadar. Lakin bölüm tasarımları bu ekipten alıştığımız ve beklediğimiz kadar başarılı, birbirinden çok farklı coğrafyalarda birbirine hemen hemen hiç benzemeyen ortamlarda bulunuyoruz ve bu açıdan -beklentimi de düşük tuttuğumdan belki- kırabileceğim bir not yok diyebilirim.

Macera kısmıysa oynanışa gayet güzel adapte edilmiş ve bulmacalar daha önce macera oyunlarıyla haşır neşir olmuş arkadaşlara çerez gelebilecek zorlukta olsa da gayet keyifli. Açıkçası macera tarafı oldukça "light" kalmış, oyunun kendisini tarif ederken "keşfetmek"

olarak adlandırdığı şeyin diğer FPS oyunlarında yaptığımızdan pek de bir farkı yok açıkçası. Bulmacalarsa Tomb Raider serisinden aşına olduğumuz "aşağı atla - kolu kaldır - tırman - kapıdan geç" rutininden tutun da dedemiz Allan'ın notlarından aldığımız tüyolarla doğru taşa doğru zamanda basmaya çalıştığımız "survival" bulmacalara kadar oldukça farklı türlerde engellerden oluşuyor. Oyundaki mumyalar, malum ışığa karşı hassas olduklarından önce onları yakıp sonra ateş ederek def edebiliyoruz. Oyundaki boss savaşları da bu ekipten beklentimizi karşılamasa da hiç fena değil. Oyun hit olmaktan çok uzak, ancak başında gayet iyi vakit geçirdim ben. Grafikler daha önce söylediğimiz gibi gayet başarılı, bölüm tasarımları sıkıcı olmaktan çok uzak ve bulmacalar oldukça keyifli. Maalesef bu artılar, son derece vasat fizikler ve FPS mekanikleri ile gölgeleniyor ve teknik problemler de üzerine tuz biber ekliyor. Sonuç olarak beklentinizi düşük tuttuğunuzda keyif alacağınız, bu türün en iyileriyle kıyasladığınızdaysa hemen her konuda sınıfta kalan bir oyun var karşımızda ki fiyatının yüksekliği size bu konuda pek yardımcı olmayacaktır. Yine de bir deneyin derim.

■ Kürşat Zaman

Deadfall Adventures

- ⊕ Göze hoş gelen, optimize grafikler
- ⊕ Bölüm tasarımları çok başarılı
- ⊖ Vuruş hissi yok
- ⊖ FPS mekanikleri kötü
- ⊖ Bulmacalar ve oyun çok kolay
- ⊖ Teknik problemler

7,1

|| Alternatif Painkiller: Hell & Damnation





LEVEL ONLINE

HABER İNCELEME
DOSYA REHBER **VIDEO**
İLK BAKIŞ **FORUM**
ve fazlası...

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor

KEZBAN RAPORU

Cem Şancı



Kezbanito!

Hepimiz şurada video oyunlarını seven, kendi halimizde küçük bir grup insan evladyken, fırsat bu fırsat, gelin size video oyunlarının kezbanları ortaya çıkarmak için nasıl bir turnusol kağıdı görevi gördüğünü anlatayım. Biliyorsunuz, kezbaniyet aslında tek başına tehlikeli bir hastalık değildir, bir yaşam yorumudur. Geçen ay da bahsettiğim gibi insanlar nasıl ki tiki olmayı, apaçi olmayı, hipster olmayı tercih edebiliyorlarsa kezban olmayı da tercih edebilirler. Kimsenin buna karışmaya hakkı yok. Tek tip bir toplum yaratmak istemiyorsak, kezbanları da kabullenmeliyiz. Apaçi kardeşlerimiz de bizim yavrularımız olmalı. Hipster'lara

da evdeki giymediğimiz eskimiş atlet, kazak, tişört, gömlek falan varsa vermeliyiz. Toplumun tüm kesimlerini kucaklayan bir bakış açısına sahip olmalıyız.

Kezbanlar da varlıklarıyla bizi mutlu eden bir tat olarak mutlaka aramızda yaşamaya devam edecekler. Şahsen, bana bulaşmadıkları sürece uzaktan uzaktan kezbanları izlemeyi sevdiğimi de itiraf etmeliyim. O müthiş özgüven, daha dünyanın en basit fizik kurallarından habersizken hayata nanik çeken o eşsiz cesaret ve elbette o her biri bambaşka bir zeka pırıltısı ile parlayan kezban atasözleri... "50 kuruşluk çikolatanın verdiği mutluluğu veremeyen adama adam demem!" veya "Hakkımda bilgin yoksa fikrinde ("de" bitişik!) olmasın!"

Ya da mesela, şu ultra hiper benmerkezci paragrafı "feys"te paylaştıktan sonra bir de aşk üzerine ahkam kesmelerine şahit oldukça eğleniyorum. (İmlasına da dokunmadan yazıyorum.): "kusurlarımı seviyorum... darılınca suratımı asmayı, canım sıkıldığında olur olmaz bağırmayı, kıskançlık krizlerimi... bazen düşünmediklerimi birden söylemeyi... bazen herşeyi yüzüme gözüme bulaştırmayı...öfkelerimi...kızınca küsmeyi...heyecanlarımı...geç yatıp geç kalkmayı...yataкта tembellik yapmayı...gereksiz para harcama-

yı..bazıları haketmediği halde sevmeyi..içimdeki çocuğu,beni seviyorum..iyi ki varım,iyiki ben benim..ne mutlu bana çok mükemmel değilim...ama benden birtane daha yok..beni seven böyle sevsin sevmeyene de zaten yol verdim gitsin..."

Gördüğünüz üzere kezbaniyetin aslında eğlenceli bir yanı var. Herkesi bu kadar güldürmese bunca yıldır ben de kezbanlar hakkında bu kadar çok yazmadım. Komik bir yanları var, bunu kabul edelim. Ancak kezbaniyetin aynı zamanda tehlikeli bir yanı da var. Çok zararlı bazı alışkanlıkların insanın yaşamına sızmasına ve tüm yaşamını ele geçirmesine neden oluyor. Normal bir insanın hayatla mücadele etmek için en güçlü silahı zihnidir. Öğrenir, düşünür, biriktirir ve analiz ederek hem kendine, hem de çevresine zarar vermeyecek doğru bir sonuca ulaşır. İşte, ne yazık ki kezbanlarda bu yetenek devreden çıkıyor. Kimisi egosuna yenilir, kendini kraliçe ilan eder, feyse kraliçe gibi tahtta otururken çekilmiş fotoğraflar basmaya başlar.

Kimisi sinire keser, atarlı ergene dönüşür, sürekli çevresine bağırp çağırmaya başlar, sinir krizlerinin yüksek dalgaları arasında oraya buraya savrulur, kendini kaybeder, yürüyen el bombasına dönüşür.

Kimisi de önyargıya teslim olur. Düşünmek ve



“Notunu verdiğim insanı bir daha sözlüye kaldırmam!” - Bir kezban atasözü

aklını çalıştırarak düşünsel çözümler üretmek ona zor gelmeye başlar ve sağdan soldan, moron televizyon dizilerinden duyup gördüğü basmakalıp davranışlara sığınır, önyargı dolu bir yaşam yorumu geliştirir, o ön yargıların içinde yaşar.

Biliyorsunuz, video oyunları genellikle erkek çocuklarına yakıştırılan bir eğlencedir. Her ne kadar bu klişeyi yavaş yavaş kırıyor ve kızların da video oyunlarından keyif almaya başladığını görüyor olsak da, üç - beş tane kız The Sims oynadı veya Battlefield partisine katılıp headshot yaptı diye hemen iyimserlik hırkamızı giymeyelim.

Tekrar vurgulamak istiyorum. Çevrenizdeki az sayıdaki kız arkadaşınız video oyunlarından hoşlanabilir ama dışarıda hala karısından, sevgilisinden çekinerek gizli gizli “Peseüçte Fifa atan” erkekler olduğunu unutmayın.

Kızlar için video oyunları hala erkeğin ilgisini ondan çalan bir metres, rekabet etmek zorunda oldukları ikinci bir kadın gibi görülüyor ve haliyle erkek arkadaşı / kocası video oyunlarına biraz ilgi göstermeye başladığında trip atmaya başlayan kızları çok sık görebiliyoruz. Buraya kadar her şey normal. 30 yıldır değişen bir şey yok. Son derece klişe, son derece sıradan, son derece olması gerektiği gibi bir olay.

Kızların video oyunlarını sevmeleri veya sevmemeleri kezbaniyeti ele veren bir kıstas olamaz. Ama erkeği bir video oyunundan kıskanmak ve kendini bir video oyunu ile kadınlık yarışına sokmak, kezbaniyetin en acıklı ilanidir.

İnsanların hobilerinin olması son derece sağlıklı, doğal bir hadise. Ancak, erkeği hobisinden bile kıskanan bir kız size sağlıklı geliyor mu, kankalar? Bana gelmiyor. Bizim hobimiz video oyunları olduğu için şimdi video oyunlarından bahsediyoruz ama evinde odasına çekilip maket gemi yapmayı seven bir adam olsa bir kezbana çattığında, maket hobisi bile sorun haline dönüşebilir. İşte burada kezban hanım kızceğizyevrüceğizimizi ele veren detay, ön yargılarıyla hareket ediyor olması. Moron televizyon dizilerinden, çevresindeki basmakalıp davranış örneklerinden, erkeğin her şeyi bırakıp sadece ama sadece sevgilisine / eşine odaklanması gerektiğini,

hayatta başka hiçbir şey ama hiçbir başka bir şey düşünmemesi gerektiğine inanmış, bu ön yargıyla yaşayan kezban, elbette oynadığınız video oyununu da sorun eder, seyrettiğiniz filme de karışır, arkadaşlarınızla sohbetinize, okuduğunuz kitaba, uyuduğunuz / uyandığınız saate ya da hayatta sizin için önemli olan her şeye karışır!

Kusura bakma kezbanito, o güzelim sanat eserlerini, insanoğlu medeniyetinin binlerce yıl boyunca kanla, terle, özveriyle yoğura yoğura elde ettiği teknolojik gelişimin meyveleri olan o muhteşem video oyunlarını sen istiyorsun diye bırakacak değiliz. Kezbanlara saygı duyuyoruz ama o kadar da değil. ■





10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

75 TL

LEVEL'A ABONE OLUN

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum

Yenileme

**ABONE
OLMAK İÇİN**

0212 478 0 300
www.doganburda.com

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı: _____

Visa

Master Card

Kart No: _____

Son Kullanma Tarihi: _____

Güvenlik No: _____

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo

ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

75 TL

Bu form 31 Aralık 2013 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası
İstanbul Kurumsal şubesi
IBAN : TR13 000 64 00000 1111 00 39936
Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki 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, çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL
Tel: 0212 478 0 300
Faks: 0212 410 35 12-13
E-Posta: abone@doganburda.com
Web: www.doganburda.com



DONANIM



NVIDIA

NVIDIA, Shield ile bir kez daha fark yaratıyor

Sayfa 99



AMD

AMD'nin GTX 780'i ve Titan'ı alt etme planı, R9-290X ile gerçekleşebilir mi dersiniz?

Sayfa 101



LG

Nexus 4 ile az paraya çok şey sunan LG, bu kez de Nexus 5 ile şansını deniyor.

Sayfa 101



Teknik Servis

Oyuncunun dostu Recep Baltaş, dertlere derman oluyor...

Sayfa 100

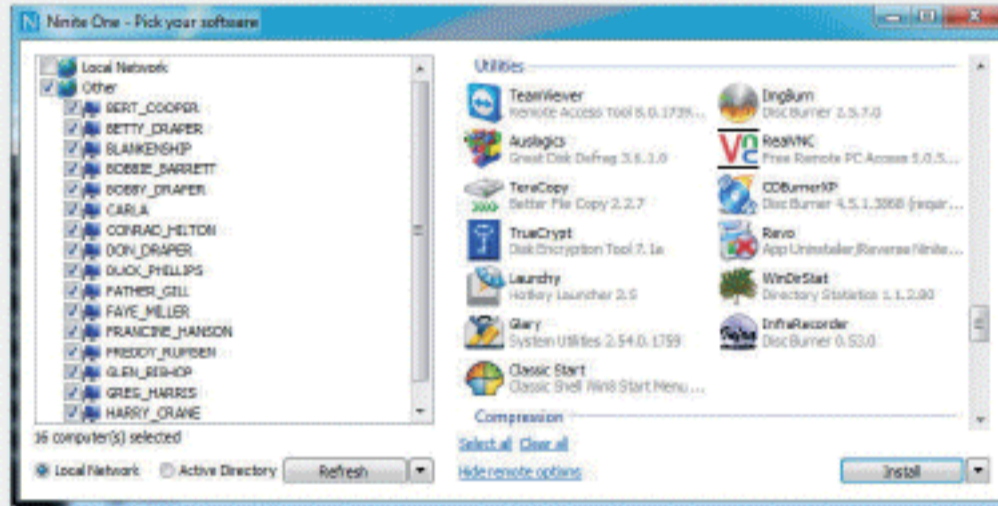


Xbox One'da PS4 oyunları oynamak...

Kulağa çok mu uçuk geliyor?

Xbox One'da Xbox 360 oyunlarını oynamamız mümkün değil, evet. Neden? Çünkü Microsoft'un geriye uyumluluk konusunda aldığı olumlu bir karar yok ama çok daha uçuk bir şey yapmak, yani Xbox One'da PlayStation 4 oyunları oynamak mümkün. Nasıl mı?

Aslında burada şöyle bir detay mevcut ki bunu yapabilmek, yani Xbox One'da PlayStation 4 oyunlarını oynayabilmek için PlayStation 4 sahibi de olmanız gerekiyor. Ardından PlayStation 4'ten çıkan HDMI kablosunu, Xbox One'ın "HDMI In" portuna takıyorsunuz ve bu sayede PlayStation 4'ün görüntüsünü Xbox One'a taşıyorsunuz. Hemen hemen sorunsuz gibi görünen bu deneme, HDMI çıkışlı birçok ürün için de denenebilir. ■



Ninite Updater ile güncel kalın

Güncelleme hastalarına duyurulur

Kimi bilgisayar kullanıcıları vardır, kurdukları programları bir kez olsun güncellemezler, kimi bilgisayar kullanıcıları da vardır ki kurdukları programların hep en güncel versiyonunu kullanmak isterler. İşte Ninite Updater da ikinci grup kullanıcılara hitap eden ve kurulu programları otomatik olarak güncelleyen bir program. Bu noktaya kadar kulağa hoş gelen programın ücretli olduğunu da not düşmek lazım. Ne var ki bu tip güncelleme işlerini kendi kendinize yapmaktan, süreci kendi kendinize takip etmekten sıkılıyorsanız, yılda 9.99\$ ödeyip bu dertten de kurtulabilirsiniz. ■



Nokia Lumia 1020 sizi bekliyor!

LEVEL Online'a girin, şansınızı deneyin

Yeni bir akıllı telefon almak istiyor ama karar veremiyor musunuz? Bizce önce bir şansınızı deneyin, sonra yolunuza bakarsınız. Bu ne mi demek? Şöyle ki www.level.com.tr/anket adresine girerseniz ve sayfadaki formu doldurup tahmininizi yaparsanız, Nokia'dan

Lumia 1020, Lumia 820 ya da Lumia 720 kazanabilirsiniz. Tabii ki bunun için güçlü bir tahmin yeteneğine sahip olmanız gerekiyor. 12 Aralık'ta sona erecek olan kampanyanın sonuçları 16 Aralık'ta açıklanacak. Ne duruyorsunuz? Hemen LEVEL Online'a! ■



Xbox One ile gelen yardım

Beyaz Xbox One sayesinde yardım toplandı

Xbox LIVE'in başındaki isim Larry "Major Nelson" Hryb, geçtiğimiz ay eBay üzerinden beyaz renkte bir Xbox One satışa sundu. Yardım amacıyla yapılan bu satışta, son teklif olan 11.300 dolar karşılığında satışı gerçekleşen Xbox One'dan elde edilen gelir, Wounded Warrior Project'e aktarıldı.

Wounded Warrior Project ise "yaralanmış askerler hakkında farkındalık sağlamak, yaralı servis üyelerine yardımcı desteklemek, yaralı servis üyelerinin ihtiyaçlarını karşılamak adına hizmet ve programlar sağlamak gibi yollarla onurlandırmak ve güçlendirmek" olarak tanımlanmakta. Ne diyelim, hayırlara vesile olsun. ■

5 inç boyutunda olan ekran,
1280x720 pixel çözünürlük sağlıyor.



Shield'ın yüzeyinde; iki analog kol, yön tuşları, X, Y, A ve B tuşlarının yanı sıra tam ortada NVIDIA butonu yer alıyor.

NVIDIA Shield ★

Vereceğiniz parayı hak ediyor mu?

Her zaman olduğu gibi söze tasarımla başlayalım. NVIDIA Shield, tasarımıyla ele uygun olarak hazırlanmış. Kabaca gamepad ve ekran birleşimini andıran Shield, 5" boyutunda bir ekranın sahibi. 1280x720 piksel çözünürlük sunan ekran, çoklu dokunma desteği sunuyor. Ekranın hemen altında bulunan gamepad üzerinde tipik olarak gamepad tuşları bulunuyor. İki analog kol, yön tuşları, X, Y, A ve B tuşlarının yanı sıra tam ortada da NVIDIA tuşu ve çevresinde de Android butonları yer alıyor. Arka kısmında omuz butonlarını bulunduran Shield, böylece gamepad kullanmış herkese oldukça rahat ve konforlu bir kullanım imkanı sunuyor. Arka yüzeyde mini HDMI, micro USB, microSD ve 3.5 mm'lik kulaklık girişi bulunduran Shield, yine havalandırma çıkışına da burada yer veriyor. Fiziksel bağlantılarının yanında elbette kablosuz bağlantıların da sahibi olan Shield, 2.4 GHz ve 5 GHz bant Wi-Fi desteği sunuyor. 802.11n standardını getiren cihaz, ayrıca Bluetooth 3.0 ve GPS gibi teknolojileri de destekliyor.

İncelediğimiz modeliyle Android 4.2.1 işletim sistemini kullanan Shield, oldukça akıcı bir kullanım sunuyor. Ekranın gerek parlaklık seviyesi, gerek tepki süresi çok başarılı. Hassasiyeti ve görüntü kalitesiyle fazlasıyla beğendiğimiz ekran, Shield'dan beklediğiniz verimi alabilmenizi sağlıyor.

Kalbinde NVIDIA Tegra 4 işlemci taşıyan

Shield, dört çekirdekli işlemcisiyle güçlü performans sunuyor. 2 GB RAM ile güçlendirilmiş olan cihaz, böylece gerekli bellek ihtiyacını da karşılıyor. 16 GB dahili flash hafızanın da sahibi olan Shield, microSD kartla artırılabilir hafıza desteği de gösteriyor. Bu donanım birimleriyle Google Play Store üzerinden indireceğiniz FPS, yarış, RPG, strateji, aksiyon ve diğer oyun türlerindeki oyunları gayet rahatlıkla oynayabiliyorsunuz.

Yalnızca oyunlarda değil, test yazılımlarıyla da zorladığımız Shield, AnTuTu Benchmark'tan tam 37.082 puan almayı başardı. Böylece zirvede bir genel performans gösteren cihaz, yalnızca işlemcisiyle CPU Prime'da yine zirvede. 8.304 puan toplayan Shield, grafik performansını merak edenler için 3DMark'ta 15.206 ile beş yıldız kazandı. 53.8 fps'lik 1280x720 piksel Epic Citadel testiyle de yüksek performansını taçlandıran Shield, pratikte de bu sonuçları doğruluyor.

NVIDIA Shield'ın can alıcı özelliği, PC oyunlarını mobil platformda da oynayabilmenizi sağlaması. PC Streaming özelliğiyle bunu mümkün kılan Shield, böylece bilgisayarınızdaki oyunları elinize getirebiliyor ancak bunun için Shield'ın birkaç şartı var. Evinizde kullandığınız bilgisayarın GPU'su GeForce GTX 650 ve daha üstü olmalı. Ayrıca çift bant desteği gösteren 802.11n standardında bir modem de sahibi olmalısınız. Böylece ev içinde istediğiniz odada

bilgisayarınızdaki oyunları Shield'e aktarabilen NVIDIA'nın GameStreaming teknolojisi, oyun deneyimini bir seviye yukarı taşıyor. Geniş oyun desteği sunan Shield ile PC'nizde yer alan Batman: Arkham Origins, Borderlands 2, Dishonored, Metro: Last Night, Skyrim, Crysis 3, Grid 2 ve daha pek çok oyunu oynayabiliyorsunuz. Ancak bu keyfi sürebilmenin de bedeli var. Bu da en azından az önce de söylediğimiz gibi GeForce GTX 650 ve üstü bir NVIDIA ekran kartına sahip olmakla başlayıp yine en az 4 GB bellek kullanmakla devam eden bir listeden ibaret. Hal böyle olunca Shield'ın en cazip özelliği, bütçeyi en fazla zorlayacak özelliği olarak bizden eksi puan alıyor zira halihazırda Shield almak yeterli değil, Shield'ı aktif olarak kullanabilmek için sisteminizin de düzgün olması gerekiyor.

■ Ercan Uğurlu

NVIDIA Shield

İthalat: NVIDIA

Web: www.nvidia.com

Artı: Ekran, kontrol kabiliyeti, batarya ömrü, PC oyunlarını oynayabilme imkanı, ses kalitesi, performans

Eksi: Ağır, şarj süresi çok uzun, PC Streaming özelliği güçlü donanıma ihtiyaç duyuyor

8,1



MSI N760 HAWK ★

NVIDIA GeForce GTX 760 adeta kanatlamış!

MSI'nin daha önce incelediğimiz Lightning GeForce GTX 770 ekran kartı, üst segment kullanıcılara hitap ediyordu ve direkt olarak karşısına GeForce GTX 780'i, GeForce GTX Titan'ı ve Radeon HD 7970'i alıyordu. N760 HAWK ise orta ve üst segmente yakın bir noktaya konumlanıyor. MSI'nin referans model GeForce GTX 760'a göre overclock'ladığı ve üzerine kendi teknolojilerini konumlandığı N760 HAWK, yine genel olarak Radeon HD 7970'e yakın bir performans gösteriyor ve HD 7950 ile kıyasıya rekabet ediyor.

Üzerinde geleneksel fanlara göre %20 daha etkin hava akışı sağlayan Blade teknoloji fanlarını bulunduran N760 HAWK, böylece etkin bir havalandırma sağlıyor ve 264 mm'lik uzunluğuyla da etkileyici görünüyor. Yine 10 cm çaplı fanlara sahip olan ekran kartı, Twin Frozr IV termal tasarımı ve böylece kardeşi Twin Frozr II'ye göre %40 daha fazla hava akışı desteği sunuyor, diğer yandan sanıldığı kadar da ses çıkarmıyor. Ayrıca Dust Removal teknolojisiyle ekran kartının üzerinin tozla kaplanmasını engelleyen kart, böylece performans kaybına izin vermiyor.

N760 HAWK'ın 28 nanometrelik üretim teknolojisinin eseri olduğunu ve GK104 kod adlı grafik yongasının sahibi olduğunu

söyleyelim. 1152 ünite CUDA çekirdeğinin ve 96 Texture Memory ünitesinin de sahibi olan N760 HAWK, referans tasarım GeForce GTX 760'a göre hız aşırı. GeForce GTX 760, Base Clock olarak 980 MHz ve Boost Clock olarak da 1033 MHz hız sunuyor. Bu değerler N760 HAWK'da daha yüksek. 1110 MHz Base Clock, 1176 MHz de Boost Clock sunan N760 HAWK, böylece oyunseverlere daha yüksek hız sunduğunu gösteriyor. 2 GB bellek kapasitesine sahip olan N760 HAWK, 256 bit bellek arayüzüyle 6008 MHz bellek hızı sunuyor. PCI Express x16 3.0 arabirimini kullanan kart, toplamda 2560x1600 piksel çözünürlük çıkışı sağlıyor. Kartın bağlantılarına baktığımızdaysa DVI-I, DVI-D, HDMI ve DisplayPort portlarını görüyoruz. Evet, artık gelelim N760 HAWK'ın gösterdiği performanstan aldığımız notlara... Elbette ilk oyunumuz her zamanki gibi Crysis 3 oluyor. 1920x1080 piksel çözünürlükte N760 HAWK ile aldığımız değer 30 fps gibi başarılı bir rakam oluyor. Referans karttan daha iyi performans gösteren N760 HAWK'ın yanında GTX 660 Ti 23 fps, GTX 670 29.5 fps, GTX 680 ise 32 fps'yi görüyor. AMD tarafındaysa HD 7950 25 fps'de kalırken, HD 7970 ise 30 fps'de performans sergiliyor. Çözünürlüğü 2560x1600'e çektiğimizde de sıralamanın pek değişmediğini söyleyelim. N760 HAWK

16 fps üretirken, HD 7970 18 fps'de çalışıyor.

Sıra geldi Battlefield 3'e... 1920x1080 çözünürlükte N760 HAWK ile aldığımız sonuç 77 fps. Bununla birlikte HD 7950'den daha iyi çalışan kart, HD 7970'in 76'lık fps'siyle onun da önünde. GTX 670 yine HD 7970 gibi 76 fps'de. Ancak GTX 680'e baktığımızda bu defa 82 fps ile N760 HAWK'ın önünde yer aldığını görüyoruz. Çözünürlüğü 2560x1600'e çıkardığımızda N760 HAWK'ın 45 fps ile yine iyi bir noktada olduğunu söyleyelim.

GRID 2'deyse N760 HAWK tam anlamıyla coşuyor. Full HD'de 85 fps'yi yakalayan N760 HAWK, 2560x1600 pikselde de 55 fps'de çalışıyor. Bu değerleriyle referans modeli geride bırakan kart, GTX 680 ve HD 7950'yi de arkasına alıyor, HD 7970'i takip ediyor. ■

MSI N760 HAWK

İthalat: MSI

Web: tr.msi.com

Artı: Performans, hız aşırma

imkânı, sessiz çalışması,

Twin FROZR IV soğutması

Eksi: Yüksek fiyat

9,1

LG Nexus 5 ★

KitKat 4.4 ile tanışma vakti

Nexus 4'ün 2012'de ilk çıktığında en dikkat çeken yönü, 300 dolarlık yurtdışı fiyatıydı. Bu fiyat, ortalamanın üstünde donanımına sahip bir cep için harikaydı. Ancak cebin yetersiz depolama alanı gibi önemli sıkıntıları da vardı.

2.3 GHz Snapdragon 800 işlemci, 2 GB RAM, 5" 1080p ekran, 2.300 mAh pil ve Android 4.4 KitKat ile gelen Nexus 5 ise güçlü bir telefon. Üstelik fiyat avantajını da korumaya devam ediyor. Cihazın ABD fiyatları 16 GB ve 32 GB'lık sürümler için sırasıyla sadece 349 dolar ve 399 dolar.

Peki, LG ve Google, Nexus 5 gibi üst düzey bir telefonu nasıl bu fiyata satabiliyor, ondan kırptığı şeyler var mı?

Nexus 5, Türkiye'ye geldiğinde ucuz fiyatını kaybedecek de olsa rakip amiral gemilerinden daha uygun fiyatlı olacak. Android 4.4 KitKat'ı ve çok yüksek performansı, onu çok cazip, reddetmesi zor bir seçenek haline

getiriyor. Cihazın kamera performansı ve pil ömrü konusunda bazı sıkıntıları var. Bunlar çok kötü değil ve dahası Google'ın yazılım güncellemeleriyle onarılma ihtimalleri var. Ancak telefonu hemen şimdi kullanmaya başlarsanız, güncelleme gelene kadar bunlarla yaşamaya alışmanız gerekecek. Yeni bir Android sürümü çıktığında Nexus 5'in onu kullanacak ilk cihaz olacağını da hatırlatalım. ■

LG Nexus 5

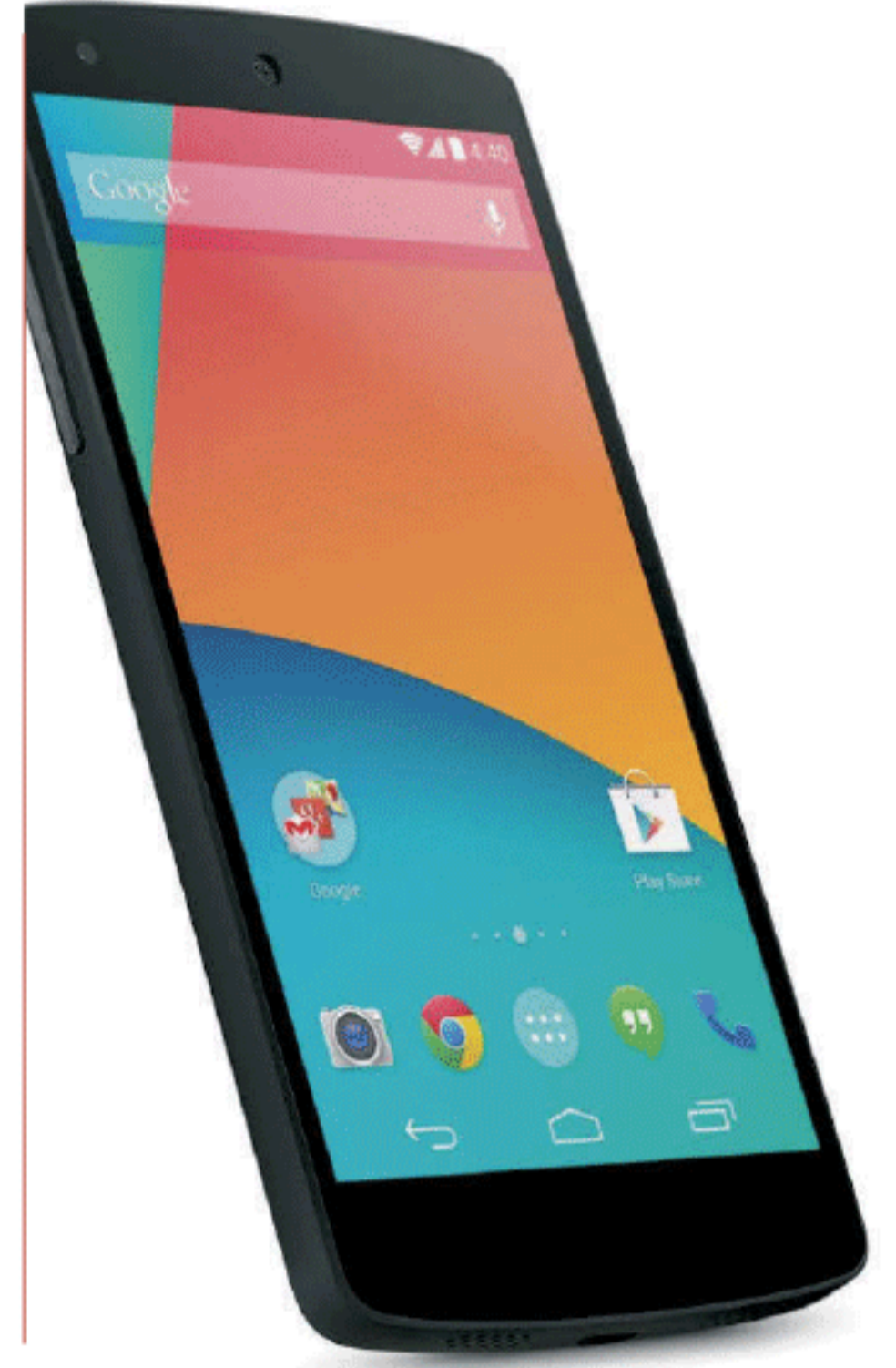
İthalat: Yok

Web: www.google.com/nexus/5

Artı: Keskin ve parlak ekran, mükemmel performans, Android 4.4 farkı, rakiplere göre uygun fiyatlı olacak olması

Eksi: Kamerası daha iyi olabilirdi, tutarsız pil ömrü

9,5



AMD Radeon R9-290X ★

GTX 780'i ve Titan'ı alt eder mi?

AMD, HD 7000 serisi kartlarla uğraşmayı sonunda bırakarak yeni bir GPU'ya sahip yepyeni bir grafik kartı ortaya çıkardı. Konumuz, Hawaii XT grafik işlemcili Radeon R9-290X.

Radeon R9-290X, AMD'nin rakibi NVIDIA'nın en üst düzey kartı GTX Titan'ı, daha da önemlisi GTX 780'i hedef alıyor. AMD'nin aynı amacı taşıyan bir önceki çift GPU'lu kartı HD 7990, fiyatı ve rakibine yakın performansıyla dikkat çekiyordu.

Çoklu GPU'ya sahip kartlara güvenmeye başladığınızda şöyle bir sonuç ortaya çıkıyor: Benzer güce sahip tek GPU'lu seçenekler her zaman daha avantajlılar. Tek GPU ile herhangi bir oyunu çalıştırmamız mümkün. Çoklu GPU'lara güvenmekse bir grafik devi için çok daha riskli bir iş.

Bu sorunu çözmek isteyen AMD, NVIDIA'nın muazzam GK 110 silikonuna rakip, etki-leyici bir GPU ortaya çıkarmayı başarmış. Hawaii XT aslında yeni bir grafik teknolojisi sunmuyor, aslında temel olarak Radeon çekirdeklerindeki Graphic Core Next (GCN)

mimarisinden farkı olmayan bir işlemci var karşımızda. Ancak küçük bir farkla: Bu kez onlardan 2.816 adet var. HD 7970/R9-280X'teki 2.048 çekirdeğe kıyasla bu önemli bir artış sayılabilir.

Buna ek olarak karttaki ROP sayısı da ikiye katlanmış, 1GB GDDR5 bellek daha eklenmiş. Bunların tümü, 512-bit'lik bellek veri yolu üzerinde çalışıyor. Bu ekstralar, Hawaii XT GPU'nun muazzam bir grafik çipi olduğunun ispatı. İşlemci GK 110'daki 7 milyar transistöre ve 561 mm²'lik die boyutuna yetişemiyor olabilir, ancak 6 milyar transistöre ve 435 mm²'lik die hiç de geri kalmadığını gösteriyor. ■

AMD Radeon R9-290X

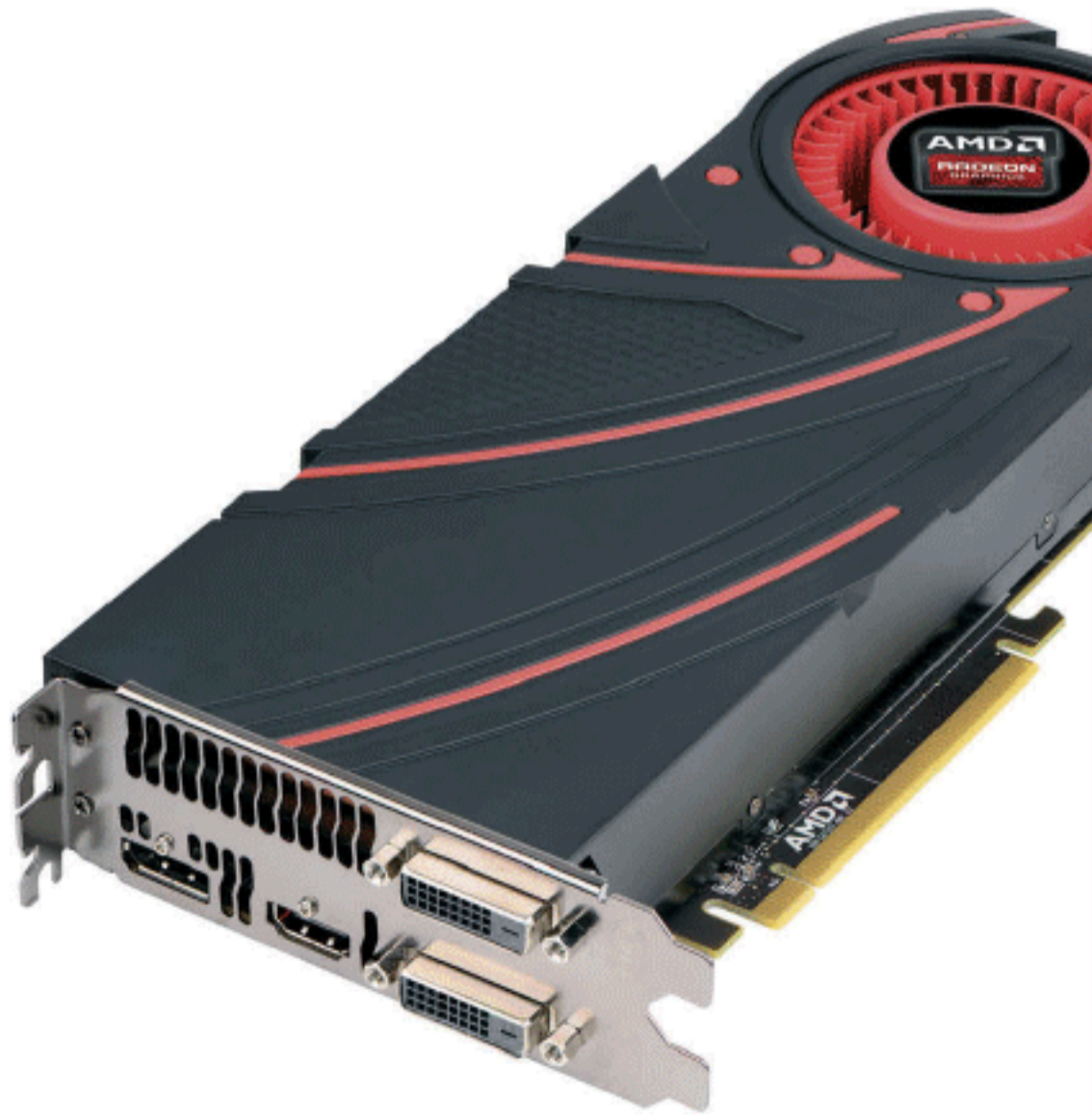
İthalat: AMD

Web: www.amd.com/tr

Artı: 1Yüksek performans, rakibine oranla uygun fiyat, başarılı tasarım

Eksi: Fan sesi rahatsız edici olabiliyor

9,5





TEKNİK SERVİS

Sorularınız için: donanim@level.com.tr

S: Ben Battlefield 4'ün videosunu izledim ve çok güzel buldum. Bilgisayarıma almayı düşündüm fakat bilgisayarım çok eski ve yeni bir tane almam lazım. Çalıştırmayacağımdan emin olduğum için özelliklerini yazmayacağım. Kuzenim ASUS CM6870 modelinde bir bilgisayar önerdi. Uygun mu? Ben bilgisayarın parçalarını takmayı bilmediğim ve bu ikinci bilgisayarım olacağı için tecrübesizim. O yüzden söylediğim model uygun değilse başka bir model söyler misiniz? ASUS olursa iyi olur. Berk Tezcan

C: ASUS'un CM serisi bilgisayarları multimedia bilgisayardır, oyunculara hitap etmez. Oyun için CG serisi var fakat bunların da fiyatı bütçene fazla gelebilir. Tavsiyem toplama bilgisayar olacaktır.

S: Benim bilgisayarım şöyle: Intel Core i5 2450M işlemci, 500 GB sabit disk, 8 GB RAM ve 2 GB GeForce GT540M ekran kartı. Bana şu an fazlasıyla oynatabiliyorum. Daha sonradan bu parçalar yenilenebilir mi, yoksa yeni bir bilgisayar mı almam gerekir? Tuğsad Kaya

C: GT 540M, anakarta gömülüdür ve değişmez maalesef. İleride bilgisayarını değiştirmekten başka şansın yok. GTX 765M ekran kartlı modellere geçmeyi düşünebilirsiniz.

S: PC son zamanlarda çok garipleşti. Ekran kartımın sürücüsünü güncelliyorum, güncelledikten sonra hepten berbat bir hal oluşu-

yor. Durduk yere masaüstünde hiçbir işlem yapmadığım halde lag yapıyor ve çözülmediği içinde reset atmak zorunda kalıyorum. Onun dışında hiçbir oyunu en düşük ayarlarda bile oynayamıyorum. Örneğin, Saints Row: The Third'ü en düşük ayarlarda rahat oynarken, şu an en düşüğe bile feci kasiyor. Windows 7'den Windows 8 yaptık mesela, format atmışken son sürüme bir bakalım dedik, olmadı. Tekrar Windows 7 yaptık, yine aynı. Kullandığım NVIDIA GeForce 9500 GT'yi çıkarıp eski ekran kartım, bir alt model olan 9400 GT'yi taktık, yine aynı. NVIDIA'nın kendi overclock programıyla overclock denedik, bu sefer PC direkt reset atıyor ve eski haline geliyor overclock olayı. Ekran kartlarımın ikisi de başka PC'de sorunsuz çalışıyor. Acaba sorun nerde olabilir? Burak Soykan

C: CPU-Z ekran görüntülerini yollaman, sorunu tespit etmede çok yardımcı oldu. İki ihtimal var; ya CPU soğutucunun termal macunu kurumuş ya da kullandığın Foxconn G31MVP anakart bozulmuş. Her halükarda bu anakart miadını doldurmuş. MSI G41M-P33 alabilirsin. Eğer sorun soğutucudaysa kurumuş termal macunu değiştirip yenilemek yeterli olacaktır.

S: Anakartımda 8-pin CPU girişi var fakat Power Supply'da 4-pin çıkış var. Bunu 8-pin'e çıkarabilirim fakat 4-pin tamam CPU'nun kararlılığını etkiler mi? İşlemci dört çekirdekli AMD A8 3.6 GHZ. Ahmet Topçu

C: Overclock yapmayacaksan 4-pin gayet yeterli.

S: Sistemimi iki sene önce toplamıştım ve o zamandan bu zamana ne oyun olursa olsun son ayarlara attım ve atmaya devam etmek istiyorum. Yalnız gelecek dönemde çıkan oyunları bu şekilde oynamak istiyorum. Bunun için uzun vadede süreye de bağlı olarak neleri değiştirmeliyim? Sistemim: 550W, i5 2400 3.1 Ghz, MSI HD 6850 Cyclone, MSI P67, 8 GB RAM, 120 GB Corsair SSD. Kerem Hatırnaz

C: Çok güzel bir yatırım yapmışsın. Bu sisteme alman gereken iki şey var. Bunlardan biri donanım: AMD R9 270X veya GTX 760 ekran kartı. Diğer, de yazılım: Windows 8.1 64-bit. Bunları aldıktan sonra son olarak anakartına da BIOS güncellemesi yaparsan yeni nesil oyunları sorunsuz oynamaya devam edebilmeyen gerek. Bu arada güç kaynağını da değiştirmen gerekebilir. 750 Watt 80 Plus bir PSU daha iyi olacaktır.

S: Ben yeni bir sistem toplamak istiyorum. Akımdaki sistem şöyle: AMD FX-6300 işlemci, ASUS M5A97 EVO R2.0 anakart, G.SKILL 8 GB DDR3 RAM, ASUS GTX 660 DirectCU II ekran kartı. Bu sistem beni kaç yıl idare eder ve parçalar birbiriyle uyumlu mudur? Yeni çıkan AMD A10 6800 işlemci dikkatimi çekti. Sizce hangi işlemci daha iyidir ve beni en uzun süre idare eder? Eğer AMD A10 6800 dersanız bu işlemciye uygun bir de anakart önerir misiniz? Bu arada sistemi genelde oyun için kullanacağım. Yusuf Yiğit Aydemir

C: A10 işlemciler APU'dur. APU'ların içinde hem grafik işlemci (GPU), hem de işlemci (CPU) vardır. Fakat bunlar daha çok genel

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri

DONANIM TÜRÜ	GİRİŞ SEVİYESİ	ORTA SEVİYE	ÜST SEVİYE
KASA	CoolerMaster Elite RC-430 500 Watt	CoolerMaster Elite RC-430 500 Watt	Corsair Carbide 400R 700 watt
ANAKART	GIGABYTE GA-970A-D3	GIGABYTE Z87X-OC	ASUS Z87-Pro
İŞLEMCİ	AMD FX-6300	Intel Core i5 4670K	Intel Core i7 4770K
İŞLEMCİ FANI	AMD (Stok Fan)	CoolerMaster Hyper 212 EVO	Noctua NH-D14
BELLEK	G.SKILL DDR 2133 MHz 4 GB (2x2 GB)	Corsair Vengeance DDR3 2133 Mhz (2x4 GB)	Corsair Vengeance DDR3 2133 Mhz (2x4 GB)
EKRAN KARTI	AMD Radeon HD 7850	NVIDIA GeForce GTX 760	NVIDIA GeForce GTX 770
SABİT DİSK	Samsung 840 Series 120 GB SSD	Samsung 840 EVO 250 GB SSD	Samsung 840 Pro 256 GB SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	24x SATA DVD yazıcı	24x SATA DVD yazıcı	24x SATA DVD yazıcı
FİYAT	615\$ + KDV	1210\$ + KDV	1790\$ + KDV

kullanım için tasarlanmıştır. Oyun da oynatabilirler fakat asıl amaç oyun değildir. Topladığın PC gayet güzel ama güç kaynağı seçmemişsin. 600W 80 Plus sertifikalı bir PSU iyi olacaktır. RAM'ler 1866 MHz olmalı ve ayrıca işletim sistemin de Windows 8.1 64-bit.

S: 2011 yılının Ağustos ayında yaptığım toplama bilgisayarda ASUS P8P67 LE, Intel Core i7 2600 GHz, 4 GB 1600 MHz RAM, Palit 1 GB GTX 560 Sonic Platinum var. Palit son zamanlarda soğutma kalitesini bayağı düşürdü ve ekran kartım mozaiklenme sorunuyla tahtalıköye gitti. Garanti bana Sapphire Dual-X 2 GB HD 7850 Overclock Edition verdi. Ekran kartını çok beğendim ve ısı sorunu da yaşamıyorum. Çok zorlasam bile 69'u geçmiyor. Sizce Sapphire Dual-X 2 GB HD 7850 Overclock Edition beni kaç sene idare eder? Amacım oyunları en az Medium'da açmak ve bu kartla şu an Crisis 3 ve Battlefield 3'ü Ultra'da açıyorum, 60 fps alıyorum. Batuhan Turan.

C: HD 7850 sizi rahatlıkla bir yıl daha idare edecektir. Yani 2014 sonuna kadar çıkan bütün oyunları en az orta ayarlarda oynayabilmeniz gerek. Tabii ki bu süre zarfında çözünürlüğü 1920 x 1080'den yukarıda bir monitör almazsanız.

S: İki yıl öncesinden bilgisayar toplatmıştık. XFX AMD Radeon 6850, i5 2400, 8 GB RAM, 1 TB HDD özellikte. Battlefield 3'ü sorunsuz, yüksek ayarda, akıcı oynuyorum. Ultra'daysa biraz fps düşmesi yaşıyorum. Battlefield 4'ü almayı düşünüyorum. Sence bilgisayarım kaldırır mı? Şimdiden teşekkürler. Serkan Kalyon



C: HD 6850 rahatlıkla kaldıracaktır. Oyunu en az orta ayarlarda, akıcı bir biçimde oynayabilmeniz gerek. Bu arada Battlefield 4'ün Windows 8 64-bit önerdiğini de belirtiyim.

S: Total War: Rome II aldım ve dizüstü bilgisayarımın özellikleri, oyunun önerilen gereksinimlerini karşılıyor. Buna rağmen oyunu oynarken hem hırta, hem de savaş kısmında sık sık takılmalar oluyor. Dizüstü bilgisayarımın özellikleri şöyle: Intel Core i7-2670QM, 8 GB RAM, AMD Radeon HD 6610M, Windows 7 Home Premium 64-bit. Tiber Akıncı

C: HD 6610M ile oyunda takılmalar yaşamaman bence çok doğal zira bu kart giriş seviyesi

“A10 işlemciler APU'dur. APU'ların içinde hem grafik işlemci (GPU), hem de işlemci (CPU) vardır. Fakat bunlar daha çok genel kullanım için tasarlanmıştır”

bir kart. Yine de iki tavsiyem olacak. İlk olarak Windows'un bütün güncellemelerini yap, ikinci olarak da ekran kartın için son Mobility beta sürücüsünü AMD'nin sitesinden indir ve kur.

S: Bu ay içinde yeni bir dizüstü bilgisayar aldım: HP Pavilion G6-2216st, üçüncü nesil Intel Core i5-3210M, 640 GB sabit sürücü, 6 GB DDR3 SDRAM, 2 GB Radeon grafik kartı, Windows 8. Acaba bu özellikteki dizüstü bilgisayarımda Grand Theft Auto V yada Assassin's Creed IV: Black Flag gibi oyunlar oynayabilir miyim? Efe İşcanlı



C: Hmmm. 2 GB ekran kartı. Sanırım şöyle demem gerek: “Vay be! 2 GB ekran kartı varmış laptopta! Çılgınsın man!” Ama maalesef diyemiyorum çünkü kartın modelini bile yazmamışsın. Neyse ki Google icat edildi. Ekran kartının HD 7670M olduğunu öğrendim ve bu da demek oluyor ki Grand Theft Auto V'i ve Assassin's Creed IV: Black Flag'i orta ayarlarda oynayabilmeniz gerek. Grand Theft Auto V konusunda emin değilim orta ayarlar için ama Assassin's Creed IV: Black Flag'i oynayabilmeniz gerek. Bu arada bu ekran kartı artık çok eskidi. Umarım bu cihazı yeni almamışsındır.

S: Bu kişi bir bilgisayar toplattım ve özellikleri şöyle: Intel i5 2500K 3.30 GHz, ASUS EAH6670 1 GB 128 bit ekran kartı, 8 GB RAM, 1 TB sabit disk. Ben bu bilgisayarımın çok

memnunum ama sorum şu: ASUS EAH6670 iyi bir ekran kartı mı? Bu sistemle Ultra'da Battlefield 4, Grand Theft Auto V gibi oyunları oynayabilir miyim? Eğer sistemim kötüyse nasıl bir değişiklik yapmamı önerirsiniz? Mertcan Öz

C: İşlemcin iyi fakat ekran kartın maalesef çok düşük. HD 6000 serisi bu saatten sonra alınmamalı. En az HD 7000 serisi alınmalı ki onun da yerine yeni R7 ve R9 serisi kartlar çıktı AMD. Ekran kartını mümkünse GTX 650 Ti ya da HD 7850 ile değiştir en azından. Yoksa bu oyunları keyifle oynayamazsın. ■

MARKET

Son yılların atlanmaması gereken oyunları



YENİ

Battlefield 4

Güçlü atmosferi ve cephe savaşı konseptiyle dikkat çeken Battlefield serisinin yeni üyesi, özellikle Levolution özelliğiyle multiplayer savaşların vazgeçilmez durumunda.

Yapım EA DICE

Dağıtım Electronic Arts

Çıkış Tarihi 2013



BioShock Infinite

İki oyun boyunca oyuncuları sualtı şehirlerinde ağırbaşlı BioShock, gökyüzüne çıktığında da aynı başarıyı sürdürebileceğini kanıtladı ve oyuncuları büyüledi.

Yapım Irrational Games

Dağıtım 2K Games

Çıkış Tarihi 2013



Borderlands 2

Farklı görsel tarzı sayesinde ilk oyunuyla dikkat çeken seri, bu devam oyunuyla oyunculara çok daha zengin bir içerik sunarak başarısını katlamayı başardı.

Yapım Gearbox Software

Dağıtım 2K Games

Çıkış Tarihi 2012



YENİ

Call of Duty: Ghosts

Activision'ın rekortmen serisi Call of Duty, bu kez işin içine köpekleri de dâhil etti! Kısa senaryo modu tatminkâr olmasa da seri yine multiplayer yönüyle talep görüyor.

Yapım Infinity Ward

Dağıtım Activision

Çıkış Tarihi 2013



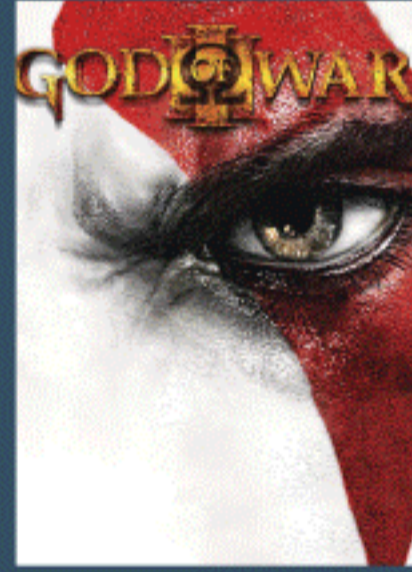
Gears of War 3

İstikrarlı bir şekilde başarısını sürdüren serisinin üçüncü oyunu, bizi bir kez daha vuruş hissiyatı ve siper mekanizması ile kendine hayran bırakmayı başardı.

Yapım Epic Games

Dağıtım Microsoft

Çıkış Tarihi 2011



God of War III

Her PlayStation tutkununun mutlaka tanışması gereken Kratos'un PlayStation 3'teki ilk macerası, ortalığı kan gölüne çevirmek isteyenleri fazlasıyla tatmin etti.

Yapım Sony

Dağıtım Sony

Çıkış Tarihi 2010



Grand Theft Auto V

San Andreas ruhunu geri getiren, oyuncuya sınırsız özgürlük tanıyan ve seriyi yeniden oyun dünyasının zirvesine taşıyan yapıımı saatlerce, günlerce, haftalarca oynayacağız.

Yapım Rockstar North

Dağıtım Rockstar Games

Çıkış Tarihi 2013



Ni No Kuni

PlayStation 3'e özel olarak geliştirilen ve görselliğinde Studio Ghibli imzası bulunan Ni no Kuni, bu sayede RPG sevmeyenlerin bile dikkatini çekmeyi başardı.

Yapım Level-5

Dağıtım Namco Bandai

Çıkış Tarihi 2013

Puan Arşivi

KASIM 2013

Air Conflicts: Vietnam	65	Game Dev Tycoon	85	Skydive: Proximity Flight	78
Arma Tactics	60	Goodbye Deponia	74	The Stanley Parable	85
Assassin's Creed IV: Black Flag	85	GTA Online	81	The Wolf Among Us: Episode 1 - Faith	87
Batman: Arkham Origins	76	Just Dance 2014	80	Train Simulator 2014	77
Beyond: Two Souls	75	Kingdom Hearts HD 1.5 Remix	72		
Dragon's Crown	87	Montague's Mount	40	EKİM 2013	
F1 2013	85	Pro Evolution Soccer 2014	80	Amnesia: A Machine for Pigs	70
Football Manager 2014	85	Rain	65	ARMA III	79
Forced	77	Rise of Venice	70	Castlevania: Lords of Shadow Ultimate Edition	78
Foul Play	70	Rocksmith 2014 Edition	90	Diablo III	90
		Shadow Warrior	84	FIFA 14	90



Diablo III

14 yıllık aradan sonra piyasaya bomba gibi bir dönüş yapan Diablo III, güncelleme ve yama desteği sayesinde bir 14 yıl daha ayakta kalabileceğini gösterdi.

Yapım Blizzard

Dağıtım Activision & Blizzard

Çıkış Tarihi 2012



Dishonored

Bünyesinde birçok kült oyundan öğeler barındıran Dishonored, beklenenin üzerinde bir performansla son yılların en iyi yapımlarından biri olmayı başardı.

Yapım Arkane

Dağıtım Bethesda

Çıkış Tarihi 2012



Far Cry 3

Tropikal iklimdeki ilk oyunun ardından ikinci oyunda Afrika'yı ziyaret eden seri, Far Cry 3 ile bizi bir kez daha tropikal topraklarda maceraya sürükledi.

Yapım Ubisoft

Dağıtım Ubisoft

Çıkış Tarihi 2012



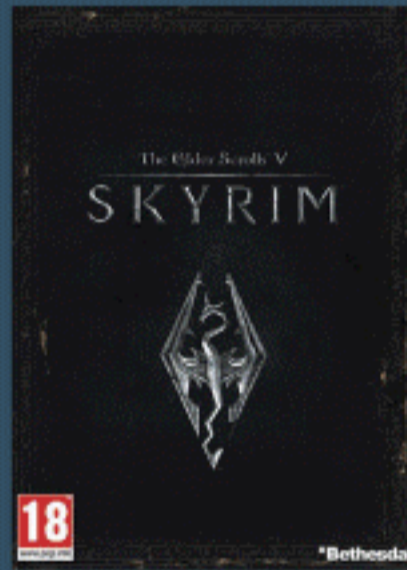
Forza Horizon

Xbox 360'a özel yarış oyunu serisi Forza'nın en renkli ve eğlenceli içeriğe sahip üyesi sayesinde festivalden festivale koşmak ve tozu dumana katmak mümkün oldu.

Yapım Playground, Turn 10

Dağıtım Microsoft

Çıkış Tarihi 2012



Skyrim

Oblivion başında geçen haftalar, aylar, hatta yıllar, Skyrim'in piyasaya sürülmesiyle bir üst seviyeye taşındı ve hayatlar ekran başında tükenmeye devam etti.

Yapım Bethesda

Dağıtım Bethesda

Çıkış Tarihi 2011



StarCraft II

Üçleme olarak piyasaya sürülmesi planlanan StarCraft II, Heart of the Swarm'da Zerg ırkını merkeze alırken Wings of Liberty'nin bir adım önüne geçmeyi başardı.

Yapım Blizzard

Dağıtım Activision Blizzard

Çıkış Tarihi 2013



The Last of Us

PlayStation 3'ün PlayStation 4 öncesi son kurşunlarından biri olan The Last of Us, belki de PlayStation 3 tarihinin en iyi oyunu olarak kayıtlara geçmeyi başardı.

Yapım Naughty Dog

Dağıtım Sony

Çıkış Tarihi 2013



Uncharted 3

Günümüz itibarıyla sona ermiş gözükten Uncharted serisinin son üyesi, Türkçe seslendirme desteği sayesinde bizi iyice kendine bağladı ve kendine hayran bıraktı.

Yapım Naughty Dog

Dağıtım Sony

Çıkış Tarihi 2011

Final Fantasy XIV Online: A Real Reborn	76	Total War: Rome II	87	Papers, Please	90
Gone Home	96	Zafehouse: Diaries	70	Payday 2	80
Grand Theft Auto V	96	EYLÜL 2013		Rayman Legends	90
Guardians of Middle-earth	70	Brothers: A Tale of Two Sons	88	Saints Row IV	76
Killzone: Mercenary	85	Europa Universalis IV	90	Shadowrun Returns	75
Memoria	75	Freedom Fall	80	Skullgirls	85
NBA 2K14	88	Kingdom Rush Frontiers	90	Spelunky	89
One Piece: Pirate Warriors 2	79	Lost Planet 3	80	Stealth Inc: A Clone in the Dark	90
Outlast	80	Magrunner: Dark Pulse	75	The Bureau: XCOM Declassified	77
Puppeteer	90	Open Mel	82	Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	86
Shelter	75			TrackMania Valley	70

KÜLTÜR & SANAT

Film, Kitap, Web Sitesi, Albüm, Konser...



RIGHT THOUGHTS

RIGHT WORDS

RIGHT ACTION

FRANZ FERDINAND



www.59saniye.com

“1 dakika çok uzun!” sloganıyla yayın yapan 59 saniye, aslında bir video paylaşım sitesi. Ne var ki sitenin isminden de anlaşılacağı üzere, sitede yer alan videolar 59 saniyeden uzun değil. Bu, benim gibi zamanla ilgili problemleri olan insanlar için çok iyi bir seçim olabiliyor zira bu sayede kısa bir zamanda, birçok video izleyebilirsiniz. Site en yeni videoları da listeliyor, en çok izlenenleri de, en çok sevilenleri de. Bunlardan daha güzeli de playlist'ler. Diyelim ki Bruce Lee ile ilgili videolar izlemek istiyorsunuz. Eğer bir kullanıcı böyle bir playlist hazırladıysa art arda birçok Bruce Lee videosu izleyebilirsiniz. En popüler videolar zaten sitenin ana sayfasında yer alıyor ama “Seçtiklerimiz” bölümüyle de bunlara ulaşabilirsiniz. Özellikle nostaljik videoların arasında kaybolacağınızı tahmin ettiğim 59 saniye, gayet başarılı bir site olmuş ve siteye bir kez adım attıktan sonra kolayına siteyi kapatabileceğinizi de sanmayın. ■



9



The New Avengers
Brian Michael Bendis,
David Finch

The Avengers'ın dağılmasından sonra yeniden kurulan, yeni Avengers takımını konu alan çizgi roman serisi, ülkemizde de 10. cildine ulaştı. Marvel kahramanlarına ilgi duyuyorsanız mutlaka göz atmanız gereken bu seriyi okumadan önce, yine ülkemizde yayımlanmış olan şu yayınları okumanız gerekiyor: Gizli İstila ve Avengers Dağıldı. Bu iki çizgi romanı okuduktan sonra Avengers'ın nasıl dağıldığını da anlıyor ve yeni Avengers'ın nasıl kurulduğuna dair daha net bir fikriniz oluyor. Tony Stark'ın artık pek fazla parasının kalmadığı bu oluşumda Captain America, Spider-Man, Spider Woman, Luke Cage, Wolverine, Ronin ve Sentry yer alıyor. Electro'nun tüm azılı suçluların bulunduğu hapisanenin kapılarını açmasıyla başlayan macera, gitgide dallanıp budaklanıyor ve “Bunun dizisi veya filmi olsa harika olurmuş.” dedirtiyor insana. Serinin ilk üç kitabını aldıktan sonra diğer kitapları almak isteyeceğinizden de eminim ve hepsini temin etmek hiç de zor değil. Marvel fanatiklerine şiddetle öneriyorum. ■



9



Franz Ferdinand
Right Thoughts, Right
Words, Right Action

“Take Me Out” şarkısıyla herkesin tanıdığı Franz Ferdinand, kendine has müziği ve vokalistin ses tonu ile o kadar farklı bir noktada duruyor ki bilmediğiniz bir parçası çalsa bile anında, “bu Franz Ferdinand'dır” diyebilirsiniz. Bir önceki albümüyle de büyük beğeni toplayan Franz Ferdinand, son albümüyle de bana sorarsanız harika bir iş çıkarmış. Albüme adını veren “Right Action” ile başlayan albüm, “Evil Eye” ile devam ediyor ki bu şarkı favorilerim arasında yer aldı. (“Right Action” da iyi gayet.) Açıkçası parçaları tek tek değerlendirmeye çok gerek yok çünkü her parça kendine göre farklı, kendine göre gayet güzel. 10 parçalık albümde bence boş parça yok ve Franz Ferdinand'ı özlemiş olanlar aradığını rahatlıkla buluyorlar; hatta “keşke daha fazla parça olsaydı” da diyorsunuz ama maalesef... Keşke Franz Ferdinand bir konsere gelse de gitsek diyor ve Franz Ferdinand'ın aslında vokalistin adının olmadığını bir son dakika notu olarak bildiriyorum. Bu albümü mutlaka alın! ■



8



MGMT MGMT

Bu ay tarzları birbirine yakın iki gruptan gideyim dedim ve Eylül ayında piyasaya çıkmış, grubun kendi adıyla aynı adı taşıyan albümünü buraya iliştim. MGMT'yi zamanında bir arkadaşımın tavsiyesiyle duymuş ve gerçek anlamda hastası olmuştum. Adamlar ciddi çok kaliteli bir müzik yapıyorlar, dinledikçe dinleyesiniz geliyor. Son albümde de performansları hiç de fena değil ama albümü bir kez baştan sona dinledikten sonra hangi parça neydi, pek anlayamıyorsunuz. Albüme iyice hakim olmak için mutlaka birkaç kez dinlemek gerekiyor. Albümün ilk parçası, "Alien Days" bence diğer şarkılara göre farklı bir yerde duruyor ama albümün geri kalanı da sığ değil. Bazı parçalar yavaş bir tempoda ilerliyor, asla hızlanmıyor, bazılarıysa direkt hızlı başlıyor ve hızlı bitiyor. (Dengeli bir tutum.) Yavaş veya hızlı fark etmiyor, yine synthesizer ile renk katılmış 10 tane parçanın arasında kaybolup gidiyorsunuz. ■



8



Ender's Game

Ülkemizde "Uzay Oyunları" adıyla gösterime giren Ender's Game, Orson Scott Card'ın zamanında ödülleri bir bir toplamış olan ünlü eserinin beyazperdeye uyarlaması. Bilimkurgu severleri tatmin edeceğini düşündüğüm film, fena sayılmaz ama kitabı okuyan kişilerin bulacağı çok önemli eksikler var. Örneğin, kitapta Ender'in yaşadığı baskı o kadar yoğun bir şekilde hissediliyor ki "bu çocuk nasıl delirmedi" diyorsunuz. Filmdeyse eğitim kısımları kısa kesilmiş ve ortaya, hedefi için kararlı adımlarla ilerleyen bir çocuk imajı çıkmış. Ayrıca Ender'in kardeşlerinin kitapta, arka planda çevirdiği işlere kesinlikle yer verilmemiş. Ender'in oynadığı oyunun kitaptaki metaforu çok daha iyiydi, o da filmde yarım kalmış. Eğer bu detayları bilmeden izlerseniz filmi, belki daha çok keyif alırsınız ve yaşınız 13 - 16 civarındaysa filmin sizi etkilemesi çok daha olası. Bakalım bir seri haline gelmiş Ender'in maceraları, beyazperdeye uyarlanmaya devam edecek mi... (Not: Harrison Ford'un ve Sir Ben Kingsley'in performansları da filme pek bir şey katamamış maalesef.) ■

7



Despicable Me 2

Öncelikle bu filmin ilkinizi izleyin ki ikinci filmde, başroldeki kahramanımızın neden bu hale geldiğini anlamış olun. Normalde kötü adam profilinde olan kahramanımız, ikinci filmde çocukların sevdiği, iyi bir insan olarak yer alıyor. Ne var ki kimliği belirsiz bir "kötü", gizli birtakım deneyler yapmaya başlıyor ve gizli servis de kahramanımız Gru'nun yardımına ihtiyaç duyuyor. Gru, yeni arkadaşı Lucy'nin de yardımıyla suçlunun kimliğini bulmak için bir maceraya çıkıyor ve yardımcısı olan sarı "minion"larıyla birlikte komik olaylara imza atıyor. Önceki filme göre daha iyi olduğunu düşündüğüm bu animasyon, yine sarı yaratıkların komik halleriyle keyifli bir atmosfer yaratıyor ama maalesef yine bu sarı yaratıkların sahneleri birer enstantane şeklinde yer bulmuş filmde. Sanki onları içeren birer skeç izlediğimizi düşündüğüm birçok an oldu; keşke hikayeye daha iyi yedirilselermiş. Yine de keyifle izlenebilecek bir animasyon olmuş, sinemada kaçırdıysanız, DVD'de veya Blu-ray'de izlemenizi tavsiye ederim. ■



8

ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

“Alt kültür hakkında her şey burada...” - Ertuğrul Süngü

Selamlar en kış insanı RPG okurları. Şaka şaka bu yıl da kışı geç getirdik. Gitti bizim o güzel Kuzeyli tripleri! Neyse, çok dert etmemek gerek, sonuçta metalci insan yaz - kış ayırt etmez! Şaka bir yana, bir Antalyalı olarak en çok sonbahar ve kışa dönümü

konusunda hemfikir olalım önce; hızlı geçiyor, ben de bu hıza ayak uydurmak için küçük bir zaman yolcuğu yaptırmak istedim sizlere bu ay ama geriye doğru değil, ileriye doğru. RPG severler olarak 2014 yılının gelmesini birçoklarından fazla beklememizi gerektiren

X Evet, adını duymayanları şaşırtacak seviyede basit bir ismi var bu oyunun. Bilinen en başarılı JRPG'lerden birisi, Xenoblade Chronicles olarak literatüre geçen ve Monolith'te ter döken efsane Tetsuya Takahashi'nin eseriydi. Yeni oyun X ise E3'te tanıtıldı fakat bu yeni yapımın eski oyunlarla bir bağı olup olmadığı henüz bilinmiyor. Tek bilinen, tıpkı Xenoblade Chronicles'da olduğu gibi yine devasa mech'leri kontrol ederek, envaiçeşit farklı savaşta yer alacağımız. Wii U için özel olarak hazırlanan oyunun en büyük iddiası, uçsuz bucaksız bir dünya yaratacağı ve bu dünyanın her noktasında farklı şekilde savaşabilecek olmamız. Tamamen Japon anime teması üzerine kurulu olacağı bilinen oyunda kimi zaman insan formunda hareket edeceğimiz gibi, kimi zaman da devasa robotlarımızın içerisinde olacağız. Farklı mech'lerin kara ya da hava aracı gibi farklı modellere bürünebileceği, dev bir dünyadan bahsediyoruz. Umarım unutulmaya yüz tutmuş olan JPRG'leri bu yapım bir kez daha ayaklandırabilir.

Dragon Age: Inquisition

Adı duyulduğu zaman durup bakılacak isimlerden birisi Dragon Age. İlk oyunuyla 2000'ler RPG oyuncularına o özlenen izometrik RPG deneyimini -AD&D 4th Editon kurallarından esinlenerek- tattıran yapım, ikinci oyunuyla radikal bir karar alıp türünü aksiyon / RPG'ye çevirmişti. Pek tabii ki esas olarak konsol satışlarını hedefleyen yapım, klasik RPG tutkunlarına ne yazık ki ulaşmayı

Neredeyse sonsuz bir dünyaya açılan Dark Souls II, benim en çok beklediğim ilk üç RPG yapımından birisi.

seviyorum. O kadar çok ortaçağ havasını yaşıyor ki bana, anlatamam. Hele bir de gerekli ortaçağ ve Rönesans müziklerine girişince değmeyin keyfime. Konu “zaman” aslında, nasıl da geçip gidiyor bir anda. Yok, çok dram oldu. Birazdan başlayacağım konuya giriş yapmam böyle giderse. Zaman

altı tane oyun seçtim sizler için. Bakın, belki gözünüzden kaçmıştır...

Dark Souls II

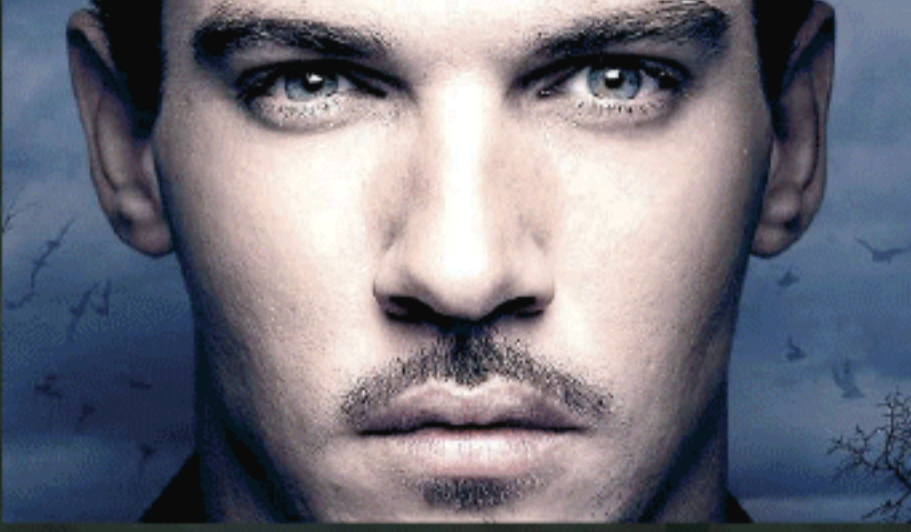
Geçen ay sizler için özel olarak yakın çekime aldığım Dark Souls II ile başlamayı uygun gördüm. RPG tutkunlarını yakından ilgilendiren yapım, önceki iki oyunuyla bizleri kendisine bağlamayı başarmıştı ve resmen peşinden sürüklemişti. Yeni oyundaysa o bilinen sonsuz zorluk devam edeceği gibi, aynı zamanda kaderimize bağlı olarak anlık ölümler yaşayacağız. Yeni oyunun şüphesiz ki en büyük değişikliği yapay zekâ üzerinde olacak. Geçen ay da tavsiye etmiştim, yine ediyorum; izlemediyseniz şu videoları bir izleyin! Kendi haletiruhiyesine sahip olan düşman birimleri, bize kendi fiziksel özelliklerinden haberdar şekilde saldıracaklar, kırılabilen kapıları kıracaklarken, yok edilebilen duvarlardan geçecekler. Grafiklerde yapılan değişiklik ve neredeyse sonsuz bir dünyaya açılan Dark Souls II, benim en çok beklediğim ilk üç RPG yapımından birisi.



NE İZLEDİM ✓

Dracula

Edebiyat derslerindeki okumalardan, ileri çeviri derslerimdeki karşılaştırmalı çeviri sunumlarına kadar her yerde kullandığım, efsane bir isimdir Dracula. Bilmeyenleriniz varsa duysun ki artık onun harika bir de dizisi var! Diziyi bundan üç yıl önce görmüş olsam kesin burun kıvrırdım ama o kadar güzel şekilde modernize edilmiş ki her hafta yeni bölüm yayınlanması için heyecanla bekliyorum resmen. Başrollerde Tudors dizisinden hafızalarımıza kazınmış olan İrlandalı aktör Jonathan Rhys Meyers yer alıyor ve gerçekten bu adama Lawful Evil karakterleri çok yakışıyor!



NE DİNLEDİM ✓

Dragonland

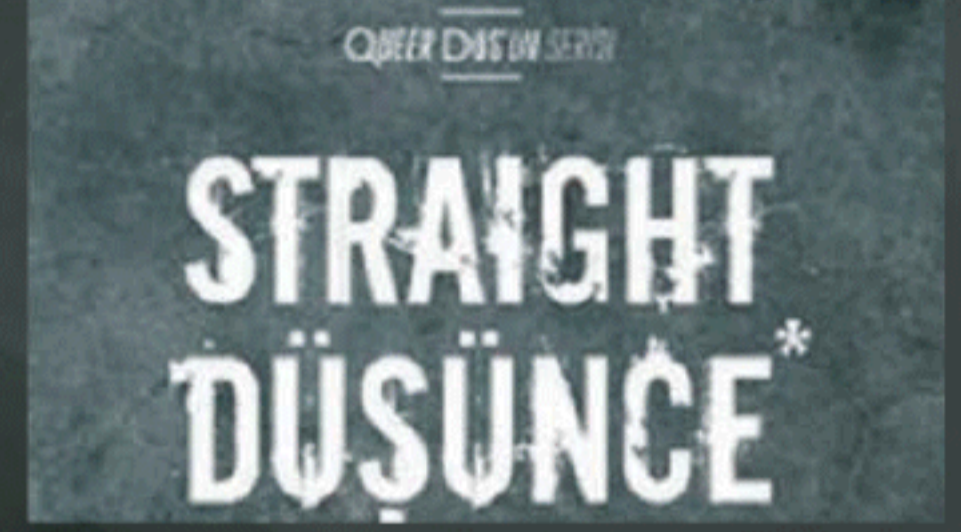
İsveçli grup genel olarak Power Metal ve Senfonik Metal icra ediyor ama ben daha ziyade senfonik kısımlarının meraklısıyım. 1999 yılında kurulan grup, günümüzde halen aktif bir şekilde müzik yapıyor. Son albümleri olan Under the Grey Banner, 2011 yılında piyasaya çıktı. Yeni bir grup olmasına rağmen kısa sürede beş farklı müzisyen değiştiren ekip, beni hayrete düşürecek şekilde ne adından, ne de müziğinden hiçbir şekilde ödün vermedi. Özellikle son albümlerinde biraz daha Viking Metal havası soluduğumuzu da belirtmek isterim.



NE OKUDUM ✓

Straight Düşünce

Kadın Özgürlük Hareketleri denildiği zaman akla ilk gelen isimlerden Monique Witting'in efsane eserlerinden birisi Türkçeye çevrildi. Witting'in kimi zaman ağırdal, kimi zaman kabul-lenilmesi zor olan birçok teorisini bu kitapta bulmak mümkün. Daha önceleri sadece bir - iki cümlesiyle ülkemizde tanınmış olan Witting'in esasen ne düşündüğü hakkında çok fazla bilgi içeren bu kitapta farklı bir politika ve aslında var olan ama toplumsal normlar yüzünden göremediğimiz her türlü bilgiyi görebilmek mümkün.



başaramamıştı. Dragon Age: Inquisition hakkında çok fazla bilgi bulunmamakta zira EA'ye bağlı herhangi bir oyun hakkında bilgiye ulaşmak bir hayli zor. Bilinenlerin arasında, Dragon Age II'ye nazaran çok daha büyük bir haritayla karşılaşacağımız yer alıyor. Eski oyunlardan tanıdığımız Varric ve Morrigan yine aramızda olacak ama ana karakterimiz bu sefer değişiklik gösterecek. Özgürlük temasının ziyadesiyle ağır basacağı oyunda, etrafta bulunan üsleri ele geçirebileceğiz. Faction gücü olarak hanemizde yer edecek her yeni üs, gücümüze güç katacak. Farklı görevler ve daha farklı bir senaryo anlatımı ile Dragon Age: Inquisition her türden oyuncunun merak konusu olmaya devam edecek.

Project Eternity

Hah, geldik fasulyenin "Wazzup!" dediği yere. 2014 yılında vereceğim yüksek lisans tezimden sonra beni en çok heyecanlandıran olaylardan birisi Project Eternity. Günümüzde CRPG, yani Computer Role Playing Game olarak adlandırılan ama biz dinazorlar için RPG'nin esas karşılığı olan türdeki oyun, 90'ların o muhteşem RPG'lerinin devamı olarak hazırlanıyor. Kickstarter'in destek verdiği ve Obsidian Entertainment ile canlanan proje, izometrik RPG'lerin en yenisi olmak için geliyor. Baldur's Gate, Icewind Dale ve Neverwinter Nights gibi efsane CRPG'lerden birçok konuda destek alan oyun, parti olarak hareket ettiğimiz, taktiksel savaş sistemini içerisinde barındıran, kendine has dünyasına sahip bir yapım olacak. Kısa sürede birçok yapımcının sevgilisi olan Unity 3D grafik motoruyla inşa

ediliyor olması, birçok estetik doğa harikasıyla karşılaşacağımızın garantisi diyebilirim. Bu arada unutmadan buraya ekleyelim; yine Kickstarter tarafından desteklenen ve Planescape: Torment efsanesinin devamı olması beklenen Torment: Tides of Numenera da CRPG'lerin bir diğer önemli ismi. Tek oyun başlığı altına iki tane sıkıştırdım ama ne olur ya, Planescape diyoruz!

Final Fantasy XV ve The Witcher 3: Wild Hunt

Bu ikisi beraber çıksın istedim, böyle kol kola fotoğraf çektirsinler... Evet, uzunca süre beklediğimiz ve araya giren envaiçeşit FF oyununda sonra FFXV ile 2014'te kucaklaşacağız. Square Enix tarafından E3'te sergilenen video esnasındaki oynanış

ve detaylar mükemmeldi ama FF serisinin son oyunlarda kaybettiğini FFXV ile ne kadar geri kazanabileceği tam bir muamma. Diğer taraftan The Witcher 3 yaldır yaldır geliyor. Oyun hakkındaki en büyük iddia, Skyrim'den %20 daha büyük haritaya sahip olacak olması. Üretilen yeni grafik motoru destekli dinamik hava efektleri ve çevre detayları ile The Witcher 3 tek kelimeyle büyüleyici. Yapımcı CD Projekt RED'in 50 saatten uzun ana senaryo ve onlarca saatlik yan senaryo iddiası da ortalığı çalkalamaya devam ediyor.

Sizin durumlar nasıl, bilmiyorum ama ben fena halde takıldım bu oyunlara. Hele bir de arada Mass Effect 4 çıkacak ki işte o zaman bomba imha ekiplerini çağıracağız! Heyecan dolu bir 2014 yılı için beklemeye devam insanlar. ■



Cem Şancı

cem@level.com.tr



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

“Uzay” dediğin yer çok acayip

Son bir - iki ayda çok sayıda “bir - iki milyar dolar satan” süper FPS ve aksiyon oyunu piyasaya çıktığı için gözden kaçan bir oyuna değinmek de köşe yazıma kaldı.

Biliyorum, hepimiz Battlefield 4'te elinize makineli tüfeğinizi alıp sağa sola mermi kusarak multiplayer savaş oyunlarının dayanılmaz çekiciliği içinde kendinizi kaybediyorken gözünüz başka hiçbir şey görmek istemiyor ama oyun dünyasında acayip şeyler de oluyor. Bu olan bitene biraz kulak kabartacak olursanız, birkaç sene içinde popüler olacak yeni oyunlar tahmin edebilirsiniz.

Battlefield'dan ve Call of Duty'den, yanında da eşantıyon olan Assassin's Creed'den başka hiçbir oyun popüler olamaz diye düşünüyor olabilirsiniz ama oyun endüstrisinin kurucusu kıvamındaki adamlar farklı bir şeylerin peşindedir.

Wing Commander serisinin yaratıcısı Chris Roberts, “kahrolsun konsollar, yaşasın PC'ler” sloganıyla çok kapsamlı bir uzay simülasyonu hazırlıyor ve daha oyun ortaya çıkmadan oyunu satın almak isteyen destekçi oyuncularından 20 milyon doların üzerinde para topladı. Bu rakam giderek büyüyor, neredeyse her hafta 1 milyon

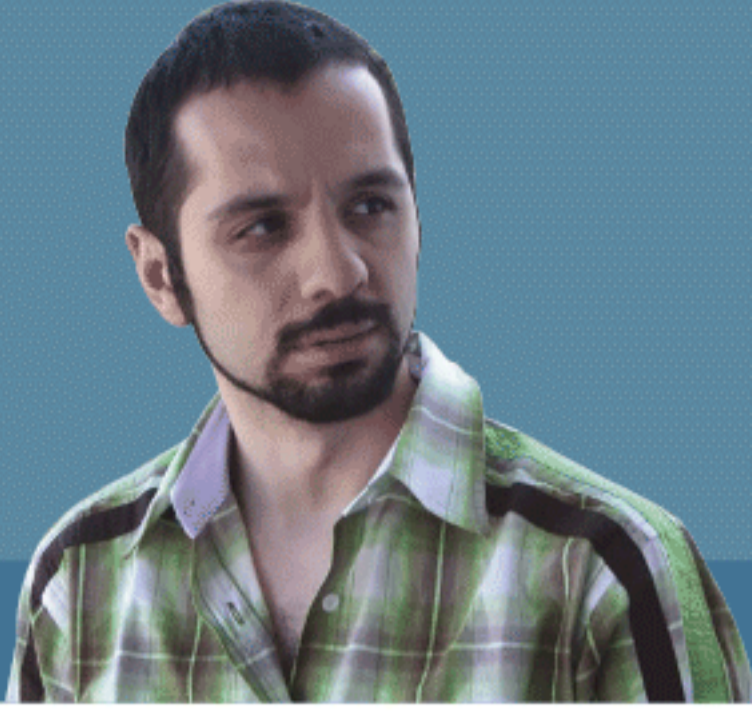
dolar daha ekleniyor.

Video oyun endüstrisinin kurucularından kabul edilen David Braben ki kendisi ünlü uzay simülasyonu Elite'in yapımcısıdır ve İngiltere Kraliçesi bu amcamıza madalya takmıştır, ismi de modern dünyayı şekillendiren 100 kişinin arasına girmiştir, Elite'in modern versiyonunu yapıyor. Yine oyuncular tarafından fonlanan oyun şimdiden milyonlarca dolar başış toplamış durumda. Bir - iki seneye kalmaz piyasaya çıkar.

Modern oyun dünyasına büyük katkı yapan bir diğer isim de X evreni idi. Aslında bir uzay simülasyonu olan X oyun serisi, açık oyun yapısı ve “sandbox” tarzındaki kendi kendine yaşayan dev evreni ile 15 yıldır çok büyük bir fenomen haline gelmişti. Son sekiz senedir, X³: Reunion oyunu üzerine çıkardıkları yeni DLC'ler ile büyük beğeni toplayan ve uzay simülasyonlarını geniş kitlelere sevdiren yapımcı Egosoft, 15 Kasım'da serinin dördüncü oyununu piyasaya sürdü: X Rebirth. Bu kez, X dünyasında çok önemli değişikliklere ve geliştirme giden Egosoft, yine çok etkileyici bir oyun dünyası yaratmış. Yaşayan dev bir evren olan X Rebirth, piyasaya çıktığı günden itibaren Steam'de en

çok oynanan ve en çok tartışılan oyun oldu. Yeri gelmişken bir hatırlatma yapayım: Eski kurtlardan Egosoft oyunlarını önce yayınlıyor, sonra yamalar. Yani piyasaya çıkan oyunlar bol sorunludur ama insanlardan geri bildirim ala ala oyunu düzeltirler. Nitekim, 15 Kasım'da neredeyse çalışmaz durumda olan ve çok şikayet alan oyun, sadece birkaç saat sonra yayınlanan yeni yamalarla çatır çatır çalışmaya başladı. Egosoft, Aralık ayı içinde de büyük yamalar yayınlacağını açıkladı. Yani oyunu alırsanız, sabırlı olun. Ocak - Şubat aylarından önce oyunun gerçek tadını alamayacaksınız. Asıl meseleye gelmek istiyorum. Chris Roberts, David Braben, Egosoft ve eminim daha başka yayıncılar da artık iyice güçlenen PC'lerin sonsuz yeteneklerini kullanarak dev oyun evrenleri yaratmak ve derin içerikli oyunlar yayınlamak için sıraya girmişken artık yavaş yavaş kendinizi multiplayer FPS oynayıp ona buna headshot yapmaya çalışmaktan başka oyun alışkanlıklarına da hazırlamanız gerekecek gibi hissediyorum. Beni eskiden bir FPS çok üzdüğüm için söylemiyorum bunları kankalar. Yepyeni ufuklar sizi bekliyor, FPS dışındaki türlere de biraz şans verin. ■





Tuna Şentuna

tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

Matrix'e bir kala...

Yeni nesil PS4 müdür, Xbox One mı? Yoksa Wii U'nun getirdiği, ikinci bir ekran görevi gören bir gamepad midir? Oyun görüntülerini kolaylıkla kaydedebilmek midir, konsoldan kolaylıkla televizyon izlemek midir, hareket algılama teknolojisini sadece biraz daha ileri götürmek midir? Bence hiçbiri değil...

Geçtiğimiz ay Tower of Tiestru'nun yapımcısı da olan arkadaşım Gökhan, bana şahane bir iyilik yapıp Oculus Rift'in development kit'ini ödünç verdi. Zaten aletin nasıl bir tecrübe sunacağını inanılmaz merak ediyordum ve bu merakımın ne kadar da haklı bir merak olduğunu, aleti kafama geçirip basit kalibrasyon programına girince anladım.

Arkadaşlar şunu size rahatlıkla söyleyebilirim ki gerçek 3D, gerçek yenilik, Oculus Rift'ten başkası değil. Ben böyle bir tecrübe daha önce hayatımda hiç yaşamadım ve "Virtual Reality" ne demekmiş, bunu şu an tam anlamıyla hissetmiş durumdayım.

Oculus Rift gerçekten gözlerinizin önüne bambaşka bir dünya getiriyor ve sanki ışınlanmışsınız gibi, bir anda o dünyanın içinde yer alıyorsunuz. Her ne kadar development kit'in çözünürlüğü bir hayli düşük olsa da o pikseli görüntüler bile sizin bambaşka bir dünyada olduğunuz hissini

vermeye yetiyor.

Cihazın kalibrasyonunu yaptıktan hemen sonra, arkadaşımın tavsiyesi üzerine "Rift Coaster" adındaki demoyu denedim. Bu demo sizi ortaçağ kasabasına benzeyen bir ortamda, bir roller coaster'ın koltuğuna oturtuyor ve yavaş yavaş yukarı çıkarken o muhteşem inişin ne zaman geleceğini beklemeye başlıyorsunuz. İşte o inişe geldiğim anda, istemsiz bir şekilde koltuğun kolçaklarına tutunmam ve nefesimi tutmam bana öylesine büyük bir haz verdi ki hala etkisinden kurtulabilmiş değilim. Kendim denedikten sonra nişanlığa devrettim aleti ve onun da çılgınlıkları ve şaşkınlık nidalarıyla önümden ışınlanıp o coaster'da oturmasına tanık oldum.

Rift Coaster gibi Parrot Coaster da aynı heyecanı yaşattı bana ve ardından birkaç tane daha demo denedim. "Heli Hell" adındaki helikopter kullanma simülasyonu, gerçekten bir helikopter kullanıyormuşsunuz izlenimini hiç de fena vermiyordu ama Undercurrent ile denizin altına inip küçük bir denizaltı aracıyla gezinmek çok daha büyük bir zevk verdi. Gravity'de Sandra

Bullock'un neler hissettiğini, istediğiniz bir müzik eşliğinde denemek için hazırlanan Blue Marble da çok acayip bir deneyimdi. Düşünün ki uzaya saliveriliyorsunuz ve göktaşları yanınızdan yavaşça geçerken dünyayı uzaktan izleyebiliyorsunuz...

Peki Oculus Rift, FPS'lerde nasıl işliyor? Quake'i ve Half-Life 2'yi denedim, gördüm ve şunu söyleyebilirim ki alışmak lazım. Fakat bir FPS'nin içinde olmak ne demekmiş, onu da gözlerimle görmek bile inanılmaz bir tecrübeydi benim için. Mouse yardımıyla ve kafanızı oynatarak nişan almak biraz zor ama düşmanlarınızı tam anlamıyla karşınızda görmek muhteşem...

Hızlı FPS'lerden çok "adventure" tarzı oyunlarda çok daha iyi bir performans sağlayacağını düşündüğüm Oculus Rift, "oyun" kelimesini bambaşka bir boyuta taşıyacak. Oyundan öte, bir film denemesi bile yapılmış durumda ve kafanızı çevirerek bir odanın içinde olan bitene istediğiniz gibi bakabilmek, daha önce hiç yaşanmamış bir tecrübe.

Sürekli "inanılmaz", "çok acayip", "muhteşem" deyin durduğumun farkındayım fakat gerçekten oyunların içinde olmak ne demek, Oculus Rift'le bunu en iyi şekliyle yaşayacağız. Bu aleti sabırsızlıkla bekleyin! ■



Şefik Akkoç

rocko@level.com.tr



Rocko'nun Modern Yaşamı

Kuyruk acısı

Yıllardır ofiste çalıştım, ofis dışına pek çıkmadım, çıkamadım. Hep çok işim oldu, hep dergiye gömüldüm, haliyle birçok etkinliği uzaktan seyrettim. Dergiyi yerinden, ofisten idare etmek hep hoşuma gitmişti ama artık bir nefes almam gerekti, bu nefesi de yeni nesil konsolların çıkış tarihine denk getirip kendimi ABD'ye atayım dedim ve olanlar oldu. Kuyruk acısını değil belki ama kuyruk çilesini tattım, yoruldu, hasta oldum ama sonunda amacıma ulaştım. Bildiğiniz ya da bilmediğiniz üzere, Kasım ayının ortasında kendimi ABD'nin Chicago şehrine attım. Bu seyahatim hem babamı ziyaret, hem de alışveriş amaçlıydı. Chicago'ya varduktan birkaç gün sonra Xbox One'ın satışı başlayacaktı ve ben de anında tükenmesi garanti olan konsoldan bir tane kapabilmek için 21 Kasım Perşembe gününün öğle saatlerinde bir Best Buy'a uğradım. Dükkandakilere Xbox One'ın ne zaman satışa çıkacağını ve stokta kaç adet bulunduğunu sordum ama cevap alamadım. Neden? Çünkü bu bilgiyi verilerse olası kuyruk kısa kalabilirdi. Neyse, dediler akşam 9'da sırayla bilet dağıtacağız, saat gece 12 oldu mu da sırayla herkesi içeri alıp konsolları satacağız,

sonra da parayı cebe atıp kaçacağız. Neyse, çıktım dışarı, gezdim, dolaştım, sonra akşamüstü 5 gibi Best Buy'a geri döndüm ve o da ne? Çoktan sıra oluşmaya başlamış bile! Sardı mı beni bir korku? Ya yeteri kadar ekstra Xbox One yoksa? Ya sadece ön sipariş verenlere yetecek kadar konsol getirildiyse? Bekle, bekle, bekle ve en sonunda saat oldu 9 buçuk, içeriden çıktı görevliler ve sıranın en başından bilet vermeye başladılar. Biz babamla 14. sıradaydık ve 14 konsol olma ihtimalini düşük görüyordum şahsen. (Gamestop'taki PlayStation 4 kuyruğundan sadece altı kişi konsolu alabilmişti.) Biletler dağıtıldıkça görevlinin eline daha da odaklandım, sayı azalıyordu, bana gelince "Üzgünüm dostum, istersen uzaydan gelmiş ol, bilet bittiyse işin de bitmiş demektir." diyecek diye korkuyordum ama korkulan olmadı, 17 adet bilet varmış ve ben de biletimi kaptım! Bekleme çilesi bitti mi sanıyorsunuz? Hayır. Bilet aldım, eve gidip saat 12'yi gösterdiğinde geri gelmeyi planlıyordum ama öyle değilmiş süreç. Önce parayı ödemek, sonra gitmek gerekiyormuş. O sırada ön sipariş verenlerden birkaç kişi gelmez mi? Önce onları aldılar içeriye, sonra

bize baktılar. En az bir saat de para ödemek için bekledikten sonra parayı ödeyip ve sadece oyunları alıp çıktım dışarı. Zaten kalmış bir saat, ne gideceğim eve? Yine bekle, bekle, bekle ve saat oldu 12! İçeri girdim, teslimat kuyruğuna girdim, bizimle beraber sırada bekleyen ve soğuğu yediği için burnunu çeken birçok oyuncu gibi ben de konsolumu alıp mutlu mesut evin yolunu tuttum.

İşte böyle bir şeymiş, böyle bir heyecanmış kuyruk çilesi. Ülkemizde de bu tip etkinlikler var, olmuyor değil ama tükenmesi garanti olan bir şey için sırada beklemek, yüzlerce kopyası satılacak ve tükenmeyeceği garanti olan bir oyun için sırada beklemekten çok daha stresli arkadaşlar. Bu arada sırada bekleyenlere Best Buy tarafından enerji içeceği dağıtılması, marketten alışverişini yapmış ve o sırada yoldan geçip giden bir genç kızın bir anda torbasıyla sıraya yönelip herkese cips dağıtması gecenin en hoş detayları arasında aklıma kazındı. Bir ara önümüzden geçen bir otomobilden gelen "Losers!" haykırışıyla gecenin tek falsosuydu ama biz kaybeden değil, kazanan olduk!

■ www.sefikakkoc.com





Kapitalist düzen

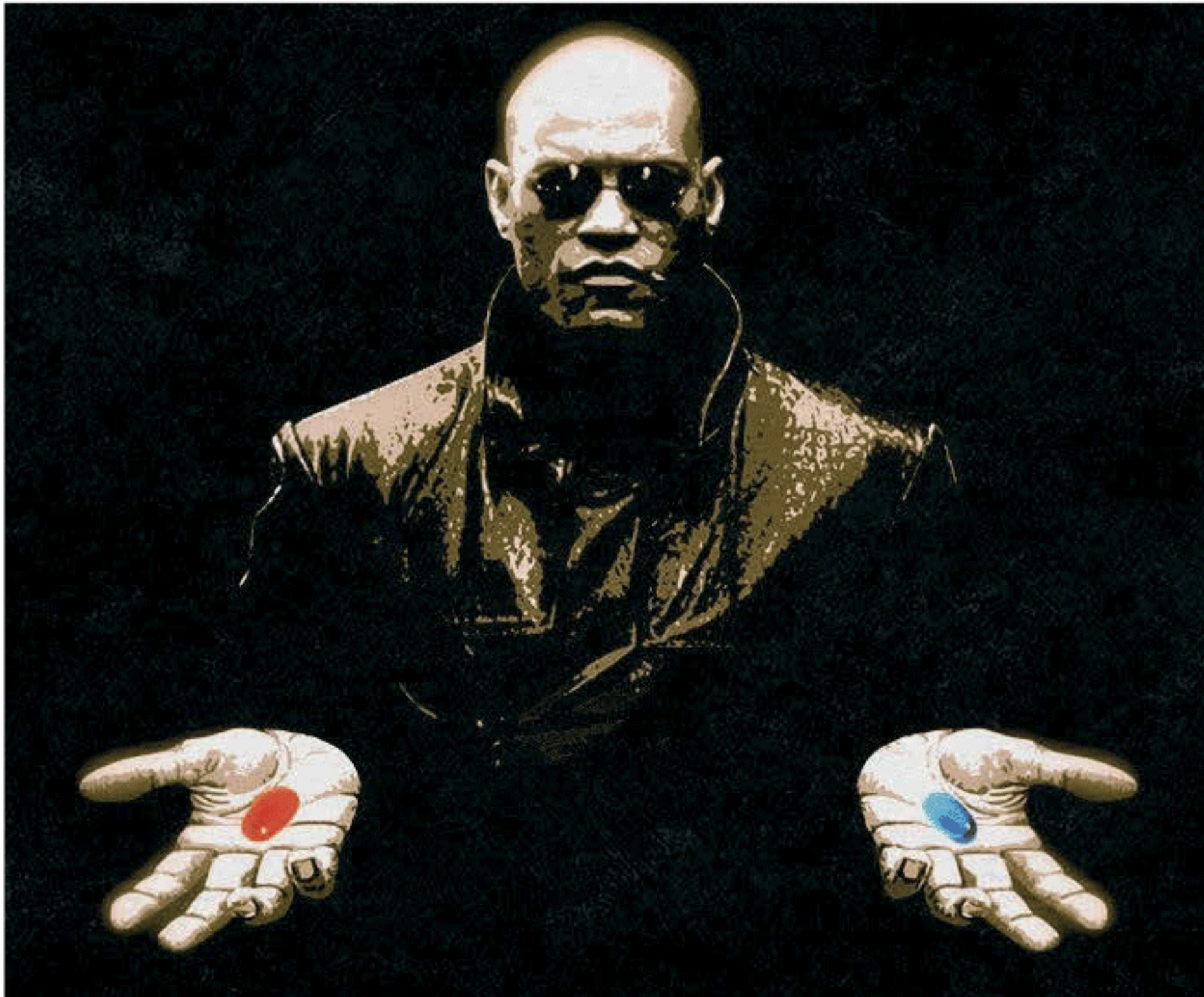
Selamlar oyun sever dergi okuyucusu. Bu ay sizlere günümüzde devam eden kapitalizmden bahsetmek istiyorum biraz. Aslında birazdan okuyacağınız, konuya hakim olan herkesin rahatça görebildiği bir resim olacaktır ama ben, daha ufak yaşlardaki ya da konu hakkında bilgisi olmayan okurlar için kaleme almak istedim bu yazıyı...

Malumunuz, özellikle Sanayi Devrimi'nden beri kapitalist bir sistem içerisinde yaşıyoruz. Esasen kapitalizmin derinlerine indiğimizde, tarihin en başından beri var olduğunu ve insanların farklı rollerde yaşamlarını sürdürdüklerini görebiliriz. Bu çok derin bir konu şüphesiz ki ama benim vurguladığım, daha yakın zamandaki kapitalist olgu aslen. Bugün tam anlamıyla kapitalist bir toplum

içerisinde yaşıyoruz. Dünyaya gelen her yeni bebek, bu toplum içerisine ister istemez adım atıyor, zaman geçtikçe kendi attığı adımlarda da durumu yavaş yavaş fark ediyor. Bizler, yani oyun oynayan kesim, kapitalizmin en güzel kölelerimiz bir noktada. Çıkan her türlü yeni oyunu alan, o oyunla alakalı figürler için deliren, tek bir karta yüzlerce dolar harcamayı gözden çıkarmış, materyalist bünyeleriz en nihayetinde. Hal böyle olunca, biz her ne kadar kapital toplum içerisinde delillercesine para harcıyor olsak da sonuçta mutlu oluyoruz. Evet, sistem bize her neyi dikte ederse etsin, bizlerin yaşadığı bir mutluluk en sonunda. O oyuna 200 TL vermek mutluluk, devasa ve limitli sayıda üretilmiş o figüre 1000 TL vermek en nihayetinde beraberinde büyük bir huzur da getiriyor. Ha, burada başka bir tartışma açılıyor: Bu

mutluluğu biz mi yaşıyoruz, yoksa kapital toplumun bizlere öğrettiği, mutlu olmanın bir başka yolu mu bu duygu? Tüm bunları akademide konuşuruz, uğrayın bir ara... Efendim, benim bu örneklerden yola çıkarak gelmek istediğim nokta, yeni nesil konsollar olan PlayStation 4'ün ve Xbox One'ın oyunları hakkında yapılan hareketler olacak. FIFA 14 ile yeni bir furya başladı, bilmem farkında mısınız? FIFA 14 için üretilen Ignite motoru, an itibarıyla mevcut olan konsollara ve ilginç bir şekilde PC kullanıcılarına sunulmadı ve bu oyun yeni konsollardan sadece iki ay önce piyasaya çıktı! Düşünün, öyle bir kapital altında yaşıyoruz ki adamlar ellerindeki yapımın hem önceki, hem de yeni nesil konsollar için satacağından o kadar eminler, sadece iki aylık süre için "eski" bir oyun üretmeyi göze alabiliyor ve bunu harika bir şekilde pazarlıyorlar. Hani yeni konsolların yaygınlaşması vakit alacaktır diyeceğim ama Xbox One çoktan FIFA 14 paketiyle tanıtıldı bile ve buna ne diyeceksiniz? Diğer taraftan Assassin's Creed IV: Black Flag de benzer bir konumda. Oyunun PlayStation 4 versiyonundaki yapısına bakmayanlar, hemen internetten bir - iki video izlesinler de görsünler eski ile yeni arasındaki farkı. Günümüz oyun kapitalizmi öyle bir noktaya geldi ki artık adamlar bizlerle oyun oynuyor resmen ve bizler de hiç sesimizi çıkarmadan itaat ediyoruz. Sorsanız replikleri hep aynı olacaktır: "Eski oyuncularımızı hemen silmeyecek, eski konsollarımıza daha uzun süre destek vereceğiz!" Bu kadar şirin ve iyi niyetli gözüküp bu kadar paramızı yolan insanların ve içerisinde yaşadığımız sistemin farkında olun istedim bu yazıyla. Pek tabii ki hepimiz aynı yolun yolcusuyuz ve oyun oynamaktan, ilgili ürünlere para vermekten çekinmiyoruz ama farkında olup isteyerek ve bilerek para vermek ile neyin ne olduğunu bilmeden etrafa para saçmak arasında ince değil, farklı bir çizgi var bence.

■ twitter.com/ErtugrulSungu





#204

Gran Turismo 6

Efsane serinin PlayStation 3'e veda turu...

1 Ocak'ta piyasada!

Not: İçerik koşullara göre değişiklik gösterebilir.

PCNET'İN ARALIK SAYISI BAYİLERDE!

NASIL YAPILIR? 30 SAYFA ADIM ADIM PROJE

Klasik filmleri bedava indirin • Fotoğraflarınızı GIMP ile rötuşlayın • Programları otomatik güncelleyin

PCnet

Teknolojiyi seviyoruz Aralık 2013 Sayı 195 Fiyat 7,90 TL



BİR PC'NİN HAZİN SONU

Yüklediğimiz bedava yazılımlar, araç çubukları ve reklam eklentileriyle bir bilgisayar yok ettik, deneyimlerimizi anlattık.

GÖREV LİSTESİ

Bu ay internette yapmanız gereken ilginç şeyler

DEV GÜVENLİK REHBERİ

DVD
HEDİYELİ

19
GMAIL SIRRINI
ÖĞRENİN
SAYFA 68

Saldırlara karşı koyabilirsiniz

- Karanlık ekonominin sırları
- Güvenliği sağlamanın yolları
- Örnek uygulamalar ve öneriler

20 LÜZUMSUZ TEKNOLOJİYİ SEÇTİK

NASIL YAPILIR? 5.48

Bilinmeyen dosyalar

Hangi uzantı ne işe yarar, bu dosyayı hangi program açar?

NASIL YAPILIR? 5.64

Disk bölümlenme

Sürücünüzü bölümlere ayırarak verilerinizi daha iyi yönetin

ANALİZ 5.06

Biyometri

Teknoloji şimdi de haplarla içimize giriyor



EN YENİ ÜRÜNLER, WEB SİTELERİ, YAZILIMLAR VE MOBİL UYGULAMALAR **HER AY PCNET'TE**

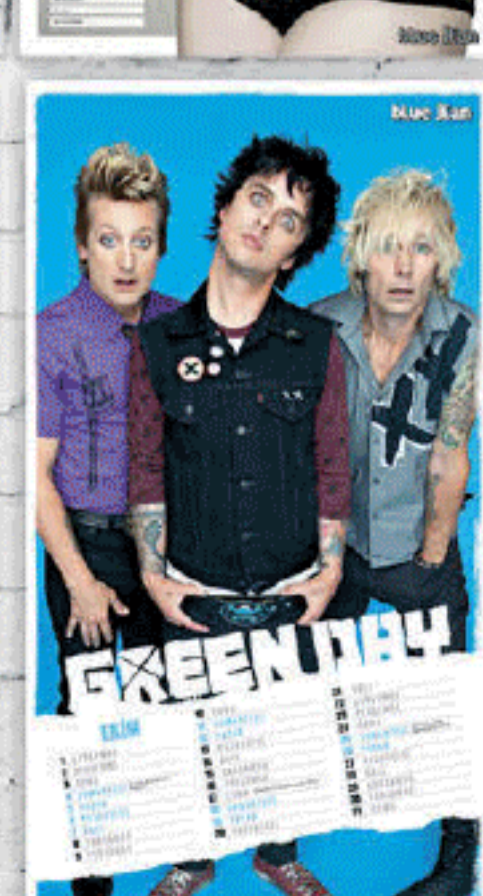
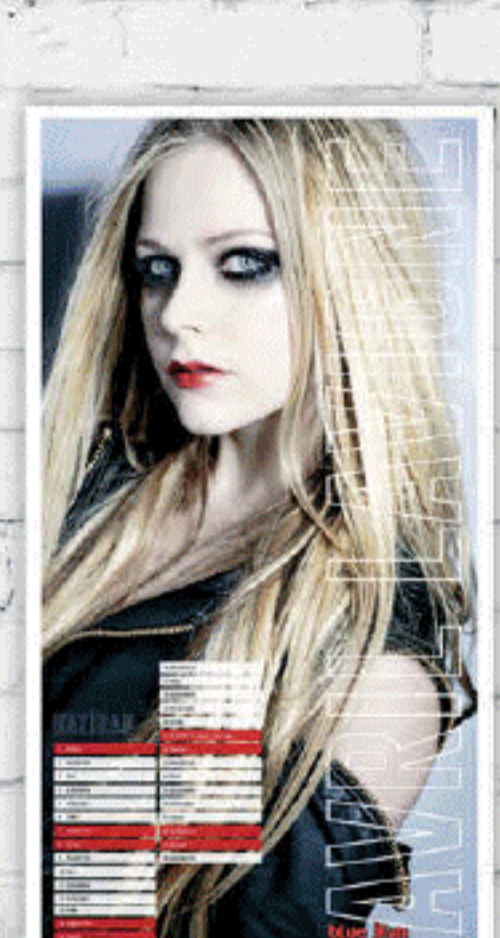
blue JEAN

Her ay 3 Dergi



f /bluejeanmagazine t /bluejeandergi DB Dijital Dergi Aboneliği için: www.eMecmua.com

HERKESE 2014 Star TAKVİMİ HEDİYE



Türkiye'nin ilk ve en çok okunan online oyun dergisi

Aralık 2013 Sayı: 54

ONLINE OYUN

ALION

FREE-TO-PLAY

 GAMEFORGE













**ŞİMDİ
TÜRKÇE**
BOL BOL
PVP SAVAŞLARI

ŞİMDİ ÜCRETSİZ
OYNA

AION

FREE-TO-PLAY

play.aion.gameforge.com/level



GAMEFORGE

AION® IS A REGISTERED TRADEMARK OF NCSOFT CORPORATION. COPYRIGHT © NCSOFT CORPORATION.
GAMEFORGE 4D GMBH WAS GRANTED BY NCSOFT CORPORATION THE RIGHT TO PUBLISH, DISTRIBUTE AND TRANSMIT AION® IN EUROPE. ALL RIGHTS RESERVED.

NCSOFT

12
www.pegi.info

Online Oyun #54

Aralık 2013

Yayıncı

Doğan Burda Dergi
Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İcra Kurulu Başkanı

Mehmet Y. Yılmaz

Yayın Direktörü

Gökhun Sungurtekin

Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

Editör

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

Yayın Kurulu

Cem Şancı cem@level.com.tr
Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Grafik Tasarım

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

Katkıda Bulunanlar

Abdullah Yalçın
Ayça Zaman ayca@level.com.tr
Burçin Yılmaz
Enes Özdemir
Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

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

DB Okur Hizmetleri Hattı:

0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

Tel: 0 212 478 0 300,

Faks: 0 212 410 35 12 - 13

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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



MMO'lara Mola

Bu ay LEVEL Dergisi'nde üç önemli konu var: Yeni nesil konsollar, Battlefield 4 ve Call of Duty: Ghosts. Şimdi durum böyle olunca, bize de MMO serüvenine bir süre ara vermek düştü. Şahsen kendimi bir Ghosts'ta, bir BF4'te, silahımla koştururken, araçlarımla oyuncu kovalarken buldum. Bir yandan da yeni nesil konsollar için heyecanlanıp duruyordum ve tam anlamıyla başka bir frekansa geçtim. Yine de bu ay dosya konusu olarak yer verdiğimiz Aion'a bakmadan da geçemedim. Size şunu söyleyebilirim ki eğer bu sıralar bir MMORPG arayışındaysanız, tercihinizi çok rahatlıkla Aion'dan yana kullanabilirsiniz. Gelecek yıl görüşmek üzere...

Tuna Şentuna

tsentuna@level.com.tr

∨ Aion



20

- 03 Editörden
- 06 Haberler
- 10 Tam Ekran

İLK BAKIŞ

- 12 ArcheAge
- 14 Wildstar Online
- 16 DK Online
- 18 Blade & Soul

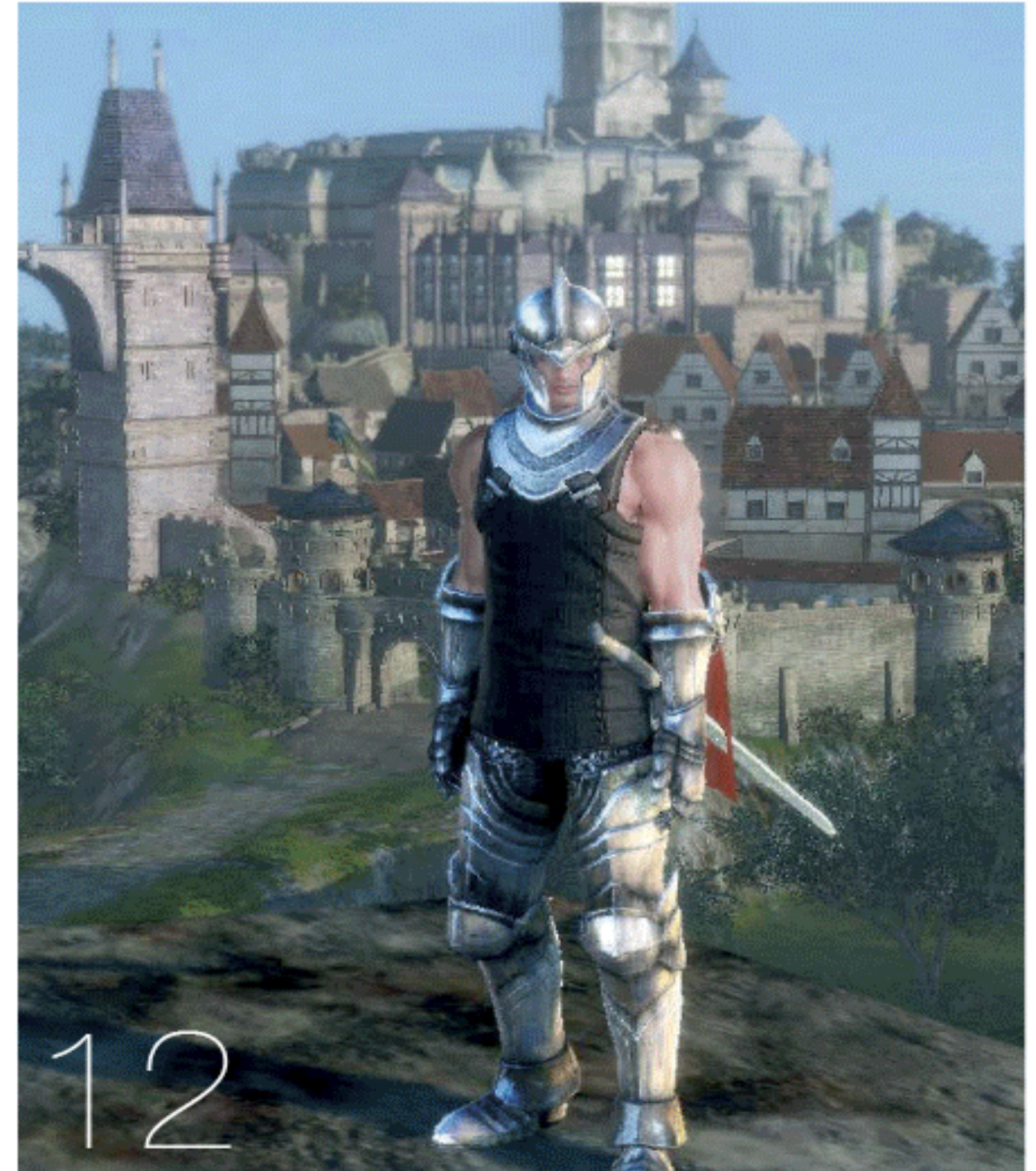
DOSYA KONUSU

- 20 Aion

İNCELEME

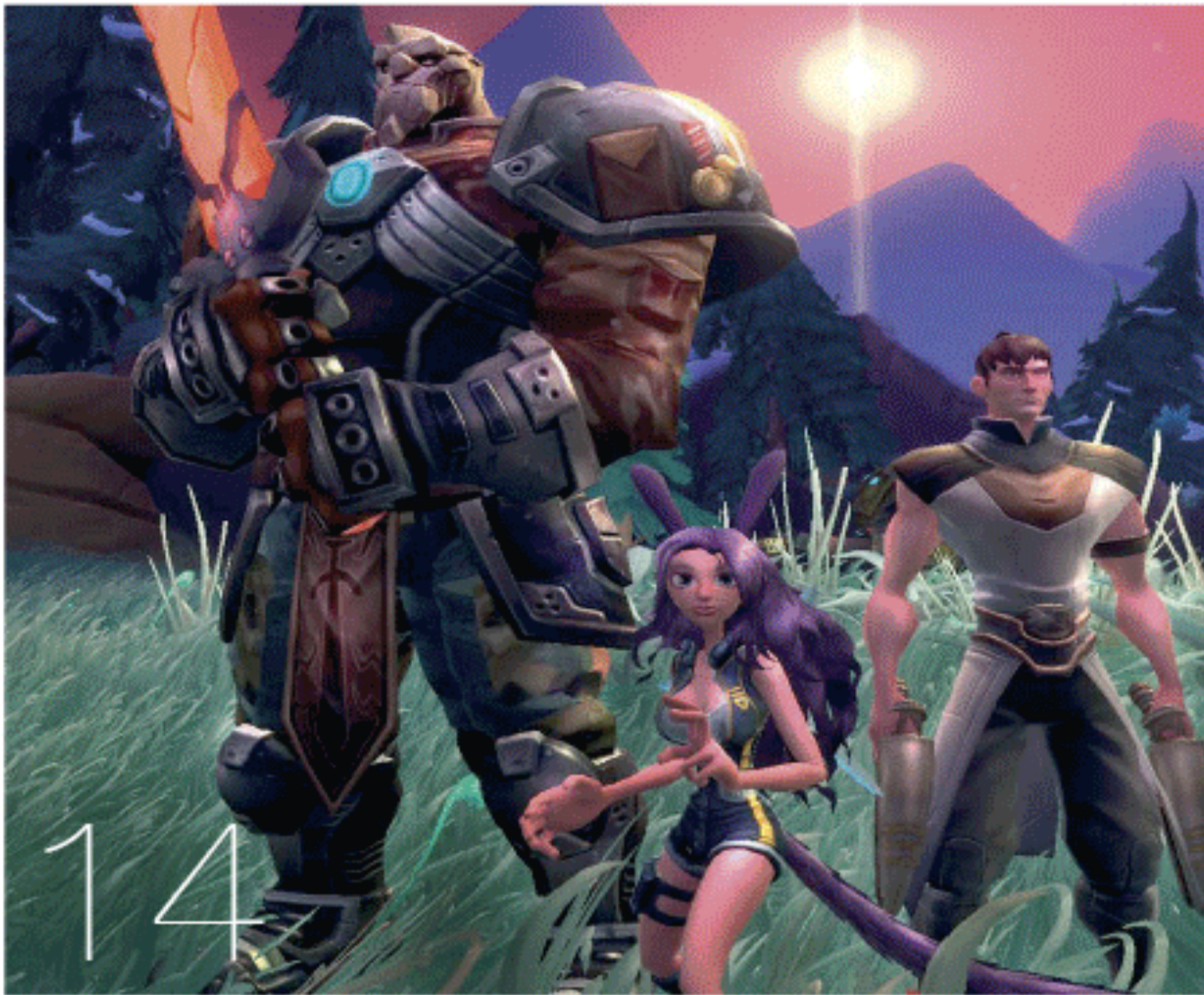
- 28 Solstice Arena
- 30 Eternal Saga
- 32 Yitien Chronicles

- 34 Liste



12

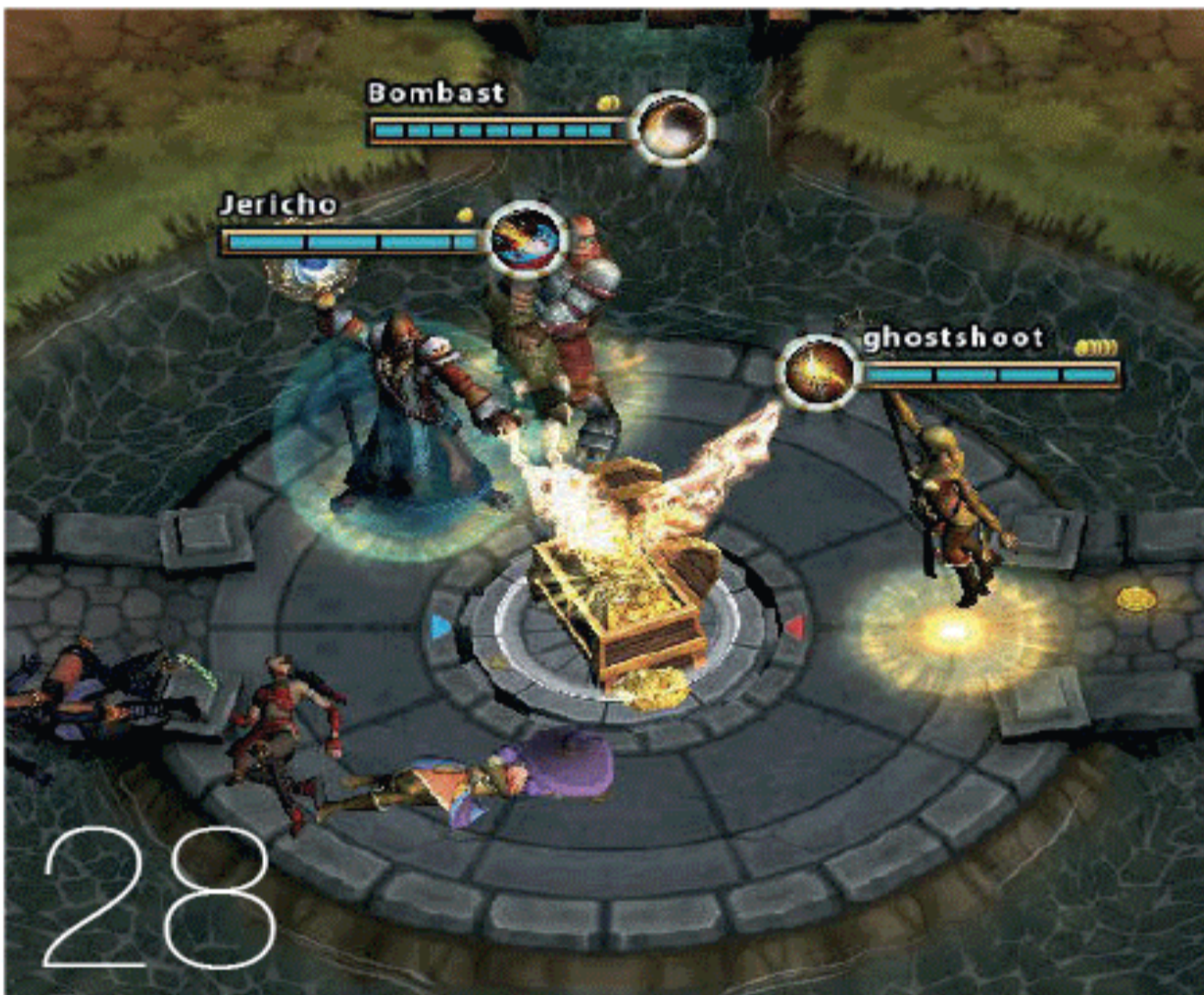
∧ ArcheAge



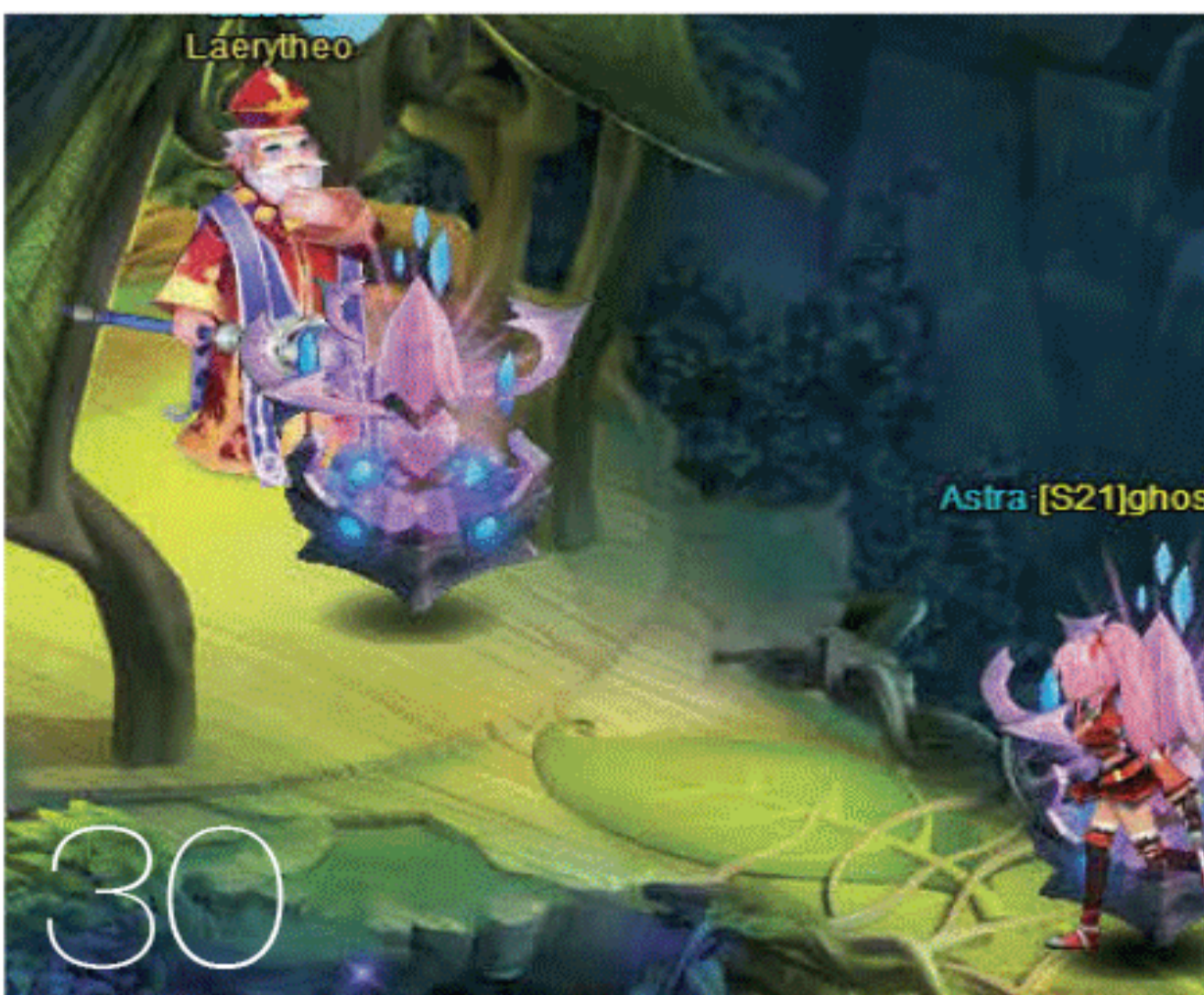
^ Wildstar Online



^ Blade & Soul



^ Solstice Arena



^ Eternal Saga



^ Ytien Chronicles

Jade Dynasty

İki yeni ırk!

Perfect World Entertainmet'in kendi resmi sitesi üzerinde duyurduğu ReGenesis isimli yeni yama beraberinde birçok yeniliği getiriyor. Etherkin isimli yeni bir ırk oyuna dâhil olduğu gibi, Psychea ve Kytos isimli iki yeni sınıf daha oyuna eklenecek. Her ırkın başlangıç bölgesine eklenecek yenilikler ile kanımıza girmeyi planlayan ekip, oyunun ilk görevlerinden itibaren, oyunculara, Jade Dynasty dünyasının tüm renklerini ve farklılıklarını gösterecek yeni görevler yaratmış durumda. Pek tabii her MMO'da olduğu gibi yeni zindanlar da kendilerine yer bulacak. Daha da önemlisi eski zindanların elden geçmiş şekilde kul-



lanıcıların beğenisine sunulması. Grafikler üzerinde de oynama yaptıklarını belirten yapımcı ekip, özellikle çevredeki yeşillik ve su üzerindeki yansımaların büyük ölçüde geliştiğini yayınladıkları notta belirtti.

Uncharted Warters Online

Yine, yeniden

Uncharted Waters Online yaşadığı zor günlere yenik düştü ama bir şekilde ayakta kalmayı başardı! Onun artık yeni bir yayıncısı var ve oyun siz bu satırları okuduğunuzdan sadece üç gün önce yeni hayatına merhaba demiş olacak. İngiltere, İspanya, İngiltere, Portekiz ve Viyana gibi ülkeleri teker teker gezebildiğimiz, geliştirilebilir 75 adet

yetenek ile donatılmış, içerisinde dönemine uygun İngiliz'den tutunda da Türk gemisine kadar birçok gemiyi barındıran, farklı bir yapımdan bahsediyoruz. Denizler üzerindeki hâkimiyet için vereceğimiz mücadelelerdeyse 200 gemilik savaşlara dâhil olmamız artık mümkün. Oyunu resmi çıkış tarihinin 28 Kasım olduğunu da hatırlatmak isteriz.



RaiderZ

Suikast yapmak isteyenlere

Perfect World Entertainment'ün yaptığı açıklamaya göre yakın zamanda oyuna Assassin isimli yeni bir sınıf ekleneceği gibi birçok Cash ve Crystal Shop kostümü de görücüye çıkacak. Genel olarak sessizliğe önem vereceği ve tek seferde arkadan yaptığı vuruşlarla düşmanını alaşağı edebileceği iddia edilen sınıfın, şimdiden birçok yeteneği açıklandı. Sadece saldırıya odaklı olmakla kalmayan bu yeni esrarengiz sınıf, aynı zamanda kullanabildiği iksirleri ile farklı "buff"lar ile gezinebilecek. Özellikle saldırı ve kendi hızını 10 saniyeliğine arttıran Assassin's Elixir: Adrenaline ile oyunda büyük bir fark yaratacağı şimdiden belli oluyor.



Champions Online

Ömür boyu oyun garantisine hediye

Champions Online sitesi üzerinden yayınlanan habere göre, oyuna "lifetime" yani ömür boyu üyelik yaptıran tüm oyunculara Veteran ödülleri anında verilecek. Bir ay kadardır MMO gündeminde olan haber, genel hatlarıyla olumlu karşılandı zira ömür boyu oyuna abone olmayı kabul eden herkesin Veteran ödülleri anında kavuşması, özellikle

oyuna yeni başlayanlara harika bir hediye olduğu gibi, şimdilik hiçbir dengeyi de bozmadı. İşin güzel kısmı, daha önceden ömür boyu abonelik yaptırmış olan kullanıcıların da bu güzide yenilikten yararlanabilmesi şüphesiz. Avian Warrior ve Glowing Tight kostümleri gibi özel eşyalar ulaşmak hedefinizdeyse, bu teklifi yakından incelemenizi tavsiye ediyoruz.



EverQuest II

Tears of Veeshan

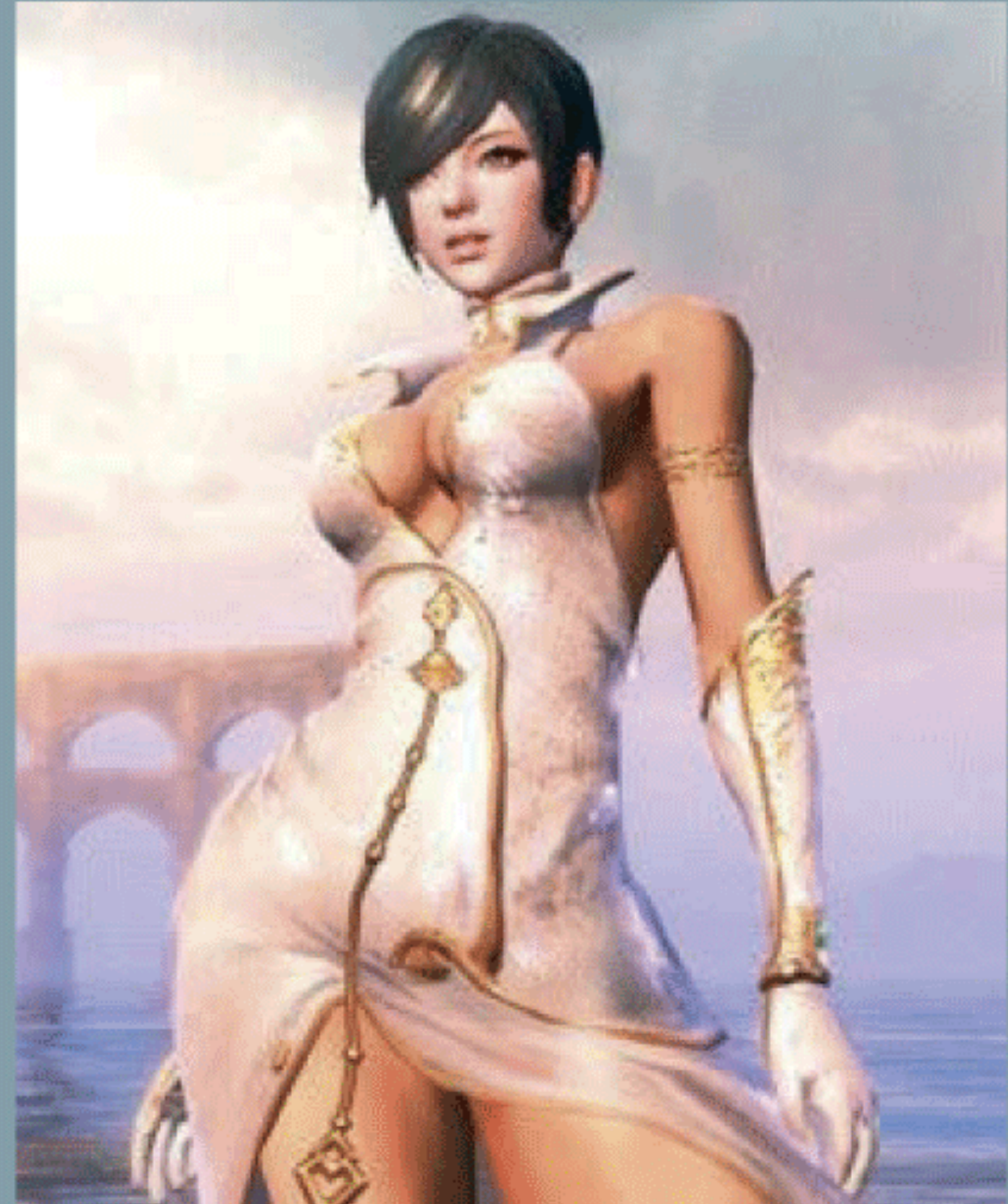
Neredeyse her ay haberler bölümünde kendisine yer bulan nadir yapımlardan birisi olan Everquest II, bu sefer de son eklentisi Tears of Veeshan ile karşımızda. Kasım ayında yayınlanan güncellemenin en büyük özelliği, aynı zamanda seriye eklenen 10'nuncu eklenti olması. Oyundan uzak kalanların kaçırmaması gereken bu

farklı eklenti ile yeni Channeler sınıfına, Dragon Alternate Advancement yeteneğine, yeni zindanlara, raid'lere ve daha nicelerine kavuştuk. Tüm bunlara bir de Kerafym the Awakened senaryosu eklenince, tadından yenmez bir oyun oldu. Hem eski, hem de yeni oyunculara duyurulur.

Dragon Sword

Beta'lar olmasın!

Çinli firma Netease'nin bir süredir üzerinde çalıştığı ve tamamen kendi başına geliştirdiği Dragon Sword, 6 Kasım tarihi ile beta test aşamasına girdi. Düzenli olarak güncelleme gören beta'da ay boyunca ortaya çıkan en önemli iki özellik, hedef almadan düşmanlara saldırma ve sonu gelmeyen haritalar oldu. Geliştirilen yeni faction sistemi ile MMO oyunculuğuna farklı bir soluk getireceğe benzeyen yapım, aynı zamanda PvP ve PvE oyun modlarına da sahip olacak. Birebir dövüşlerdeki rahatlığı görmek ve daha iyi anlamak için, son yayınlanan videolara bakmanızı tavsiye ediyoruz.





State of Decay

İlk DLC Hazır

Kendi liginde hızla ilerleyen MMO'lardan birisi olan State of Decay, Ekim sonunda piyasada olacağını söylediği ilk DLC'sini ne yazık ki ertelemek zorunda kalmıştı. Undead Labs'dan Kasım ayı içerisinde gelen bir habere göreyse, yeni DLC hazır ve adı "Breakdown" olarak literatüre geçmiş durumda. 29 Kasım Cuma günü hem Steam

hem de Xbox 360 kullanıcıları için eş zamanlı olarak indirime açılmış olan yeni DLC, beraberinde yeni survival oyun modu getiriyor. Etraftaki parçaları kullanarak, her seferinde daha da zorlaşan düşman saldırılarına karşı koyacağımız yeni mod, her dalgada daha güçlü zombiler ile karşı karşıya kalmamızı sağlayacak.

PlanetSide2

OMFG!

Yani "Operation Make Faster Game." Biz de böyle bir kısaltmadan, bu tarzda bir açıklama çıkartmayı beklemiyorduk ama Sony Online Entertainment'in büyük ilgi gören oyunu PlanetSide 2 için geliştirdiği son yamanın adı bu. Evet, bir süredir oyun üzerinde optimizasyon yapacaklarını dile getiren Sony ekibi, Kasım ayı içerisinde OMFG isimli güncellemeyle tüm oyun severleri kalbinden vurmayı başardı. OMFG ile daha kaliteli animasyonlara kavuşurken, aynı zamanda kullanıcı ara biriminde de gözle görülür bir değişim yaşandı. En

önemli gelişme, ekran yenilenme hızındaki yüzde 30'luk artış oldu.



Hearthstone: Heroes of Warcraft

Yapım Blizzard Entertainment
Dağıtım Blizzard Activision
Çıkış tarihi 2014
Web battle.net/hearthstone

Seçebileceğiniz dokuz farklı karakter bulunuyor ve bu karakterlerin her birinin kendine has bir gücü ve sadece o sınıfa özgü kartları var.

0/3

2

29

Her iki taraf da karşı tarafın kahramanına saldırmak için karakterler ve yaratıklar açıyor. Kartların sol alt köşesindeki sayı saldırıyı, sağ taraftaki de defansı simgeliyor.

END TURN

Karşı tarafın kartlarına bakıp oyununu oynamasını beklerken yapabileceğiniz bir şey var ki o da oyun alanının dört köşesinde bulunan cisimlere tıklamak. Örneğin sağ alttaki Grifon, tıkladığınızda bir çığlık atıyor.

2

26

2

4

1/3





Yapım XL Games **Dağıtım** Trion Worlds

Web www.archeagegame.com **Çıkış Tarihi** 2014

ArcheAge

Evimden çık dedim!

Oyun dünyasında birbirine çok benzeyen onlarca MMORPG var. Belki savaş sistemleri ya da sınıfları birbirinden ayrılıyor ama özünde hepsi düşmanımızı öldürme, ganimet toplayıp seviye atlamaya dayanmıyor mu? ArcheAge'de de bunları yapmak mümkün. Fakat buna bir amaç daha eklemek gerek. Zengin, ünlü ve çok güçlü olmak!

ArcheAge'de de dört farklı ırk bulunuyor. Başka ırkların da geleceği söyleniyor. Mevcut ırklar; Nuian, Elf, Hariharan ve Ferre'den oluşuyor. Ölümü hiçe sayarak, korkusuzca savaşan Nuianlar sorumluluklarının daima bilincindedir. Bu ırk aslında genel olarak bildiğimiz insan ırkına denk düşüyor. Deniz kenarında yaşayan, büyük binalar kuran ve kendi güvenliklerini sağlamak için büyük duvarlar ören bu ırk, kendilerini yeraltı

dünyası tanrısının birer takipçileri olarak görüyorlar ve onu şeytani güçlerden korumayı amaçlıyorlar. Oyunda ise başlangıç noktaları Balachi köyü. Elfler, muhteşem güzellikleri, gizemleri ve yaptıkları büyüler ve dünya hakkındaki sonsuz bilgileri ile tanınıyor. Krallarının ölümüyle birlikte intikamlarını almak için yaşadıkları ormanı terk ediyorlar. Başlangıç noktaları ise Harfa Kampı. Güneşin insanları Hariharanlar, buğday tenleri, cesur ve kişilikleri ile biliniyor. Korkunç savaş vuku bulduğunda, okyanusu aşip doğu kıtasına göç ediyorlar. Şimdi ise amaçları yeni kıtalar keşfedip, zenginliklerine zenginlik katmak. Başlangıç noktaları çölün ortasındaki Hatura köyü. Kedi kulaklı, çekik gözlü ve uzun kuyruklu Ferre ırkı oldukça vahşi. Atlama ve tırmanmada



usta olan bu ırk aynı zamanda hançer ve yay kullanıyorlar. Ferreler, eski kültürlerini yeniden canlandırmaya ve vahşi çayırlarına geri dönmeyi arzuluyorlar. Doğuş noktaları Wind Tribe adlı bir kabile.

ArcheAge dünyasında ilk göze çarpan özellik farklı bir harita sisteminin olması.

inşa etmelisiniz. Oyun içi değişik bir adalet sistemi de var. Diyelim ki kendi tarafınızdan birini öldürdünüz. Etrafta dolanırken bir süreliğine arkanızda kanlı ayak izleri bırakıyorsunuz. Sizi gören başkaları, şikâyette bulunursa hapsi boyluyorsunuz! Bununla da bitmiyor. Eğer birden çok hapse girdiy-

Etrafta dolanırken bir süreliğine arkanızda kanlı ayak izleri bırakıyorsunuz. Sizi gören başkaları, şikâyette bulunursa hapsi boyluyorsunuz!

MMORPG'lerde genellikle bir yerden bir yere gitmek için geçitler kullanılır. Fakat bu dünyada geçitler yok. Bunun aksine, ulaşım için çok farklı seçenekler sunulmuş. İster yürüyün, ister tırmanın, yüzün (dalış yapabilmek de mümkün), binek alın, çeşitli tekneler ya da planörler kullanın hatta traktörler ile yüklerinizi taşıyın, seçim sizin. Ancak haritalar oldukça geniş, uzun bir yolculuğa hazır olmak gerek!

Oyundaki diğer bir özellik evler ve kale sistemleri. Burası sizin güvende olduğunuz yer. Hatta aile bile kurabilirsiniz. Ancak bir ev kurmak o kadar kolay değil. Malzemeler toplamalı, ev planı satın almalı ve kendiniz

seniz, grubunuzdan da atılabilirsiniz. Oldukça büyük bir dünya olan ArcheAge'de PvP ve düellolar önemli yer tutuyor hatta 75'e kadar çıkabilen gruplarla büyük PvP etkinlikleri yapılabilir. Ve de kendi geminizi inşa edip savaşa katılabilme fikri? Kulağa oldukça eğlenceli geliyor. ArcheAge'de oldukça geniş bir dünya ve yapılabilecek sayısız şey sizi bekliyor... ■ **Burçin**

Bir Bakışta

- Farklı ulaşım şekilleri
- Evinizi kurabilme

MMORPG, PvP, Adalet sistemi



Yapım Carbine Studios **Dağıtım** NCsoft
Web www.wildstar-online.com **Çıkış Tarihi** 2014

Wildstar Online

NCSoft'tan yepyeni bir oyun!

MMORPG ile tanınan NCsoft bize bu kez bir uzay macerası sunmaya hazırlanıyor. Çizgi film tadında karşımıza çıkan Wildstar Online eğlenceli ve esprili bir oyun olacağı benziyor.

Wildstar açık bir dünyaya sahip ve oyun Nexus adlı yeni keşfedilen bir gezegendeki kurgusal evrende geçiyor. Bir zamanlar oldukça gelişmiş bir ırkın yaşadığı gezegenin kayıp teknolojisini tekrardan ele geçirmeye çalışan iki taraf birbiriyle savaşıyor. Bunlardan biri, gezegenin kendilerine ait olduğunu düşünen, galaksiler arası bir imparatorluk olan Dominion; diğeri ise Dominion'lar tarafından kendi yurtlarından sürgün edilmiş ve onlarla savaşmak için tekrar bir araya gelen

Exile grubu. Her iki tarafta da 4 tane ırk bulunuyor. Exile tarafında; İnsan, Aurin, Granok ve Mordesh ırkları yer alıyor. Dominion tarafında ise; Cassian, Draken, Chua ve Mechari ırkları bulunmakta. Gezegenin tek hâkimi olmak isteyen "Dominion"lar ile onların zulmünden yılmış ve hepsini yok etmeye ant içmiş "Exile"lar gezegenin altını üstüne getirmeye hazırlanıyorlar. Bu savaşa hazırsanız biraz da sınıflardan bahsedelim. Yine oyun içi 4 sınıfımız bulunuyor. Bu sınıflar Warrior, Esper, Spellslinger ve Stalker'dan oluşuyor. Bunlar oyundaki ana sınıflar. Oyundaki "Path"ler ile ikincil sınıflar da seçilebiliyor. Esper sınıfı büyü gücünü



kullanırken Warrior daha çok aksiyon odaklı yakın dövüş ustası. Spellslinger sınıfı hem menzilli saldırılar yapabiliyor hem de takım arkadaşlarını iyileştirme gücüne sahip. Stalker ise yine tank ve DPS görevi görüyor.

Oyundaki Path sistemini ise Scientist, Explorer, Soldier ve Setler oluşturuyor. Path sisteminde sadece yetenekler değil

yanı sıra arenalarda, savaş alanlarında ve "warplot"larda savaşabiliyorsunuz. Arenada 2v2, 3v3 veya 5v5 gibi küçük takımlar bulunuyor. Savaş alanlarında ise 15v15'e kadar oyuncu ile oynanabiliyor. Warplotlar ise en büyük takıma sahip (40v40). War Plot, bir grup tarafından kontrol edilen bir kule ve amacımız saldırı ve savunma gücümüzü arttırmak için bu kuleyi kurmak.

Wildstar açık bir dünyaya sahip ve oyun Nexus adlı yeni keşfedilen bir gezegendeki kurgusal evrende geçiyor

aynı zamanda görevler ve bonuslar da elde edebilirsiniz. Örneğin, Explorer sınıfı çok yüksek dağlara tırmanabiliyor, Soldier diğer oyuncuların da katılabildiği büyük görevler alabiliyor, Scientist etraftaki nesnelere tarayıp özelliklerini, geçmişini öğrenebiliyor, Setler ise binalar yapıp şehirler kurabiliyor. Path görevlerini yapmak zorunlu değil ama oldukça eğlenceliler. Üstelik bonus ve hediyeler de kazandırıyor.

Wildstar, oyun içinde hemen hemen her yerde oyuncuların birbirleriyle savaşmalarına izin veriyor. Açık dünya savaşının

Wildstar mizahi tarzda yaratılan grafikleri ve oldukça detaylı karakter görselleri ile oldukça canlı bir oyun olacağı benziyor. Ayrıca karakterler arası komik diyaloglara da rastlıyoruz. İşin içinde Carbine Studios'un olması da bizleri oyun hakkında daha da meraklandırmıyor değil. ■ **Burçin**

Bir Bakışta

- War Plot adındaki PvP arenaları
- Path sistemi

MMORPG, PvP, Çizgi film grafikleri

Yapım SG Internet Dağıtım Rise Game

Web www.risegame.com/dkonline Çıkış Tarihi 2014 ortası

DK Online

Ejderha Şövalyeleri hazırlansın

Dragon Knights Online yani kısa adıyla DK Online, SG Internet'in geliştirdiği bir MMORPG oyunu. DK Online bir süre önce yurt dışında oynanmaya başlandı ve yapımcılar oyunu Türkiye pazarına da sokmaya karar verdiler. Türkiye pazarında yayıncılığını Rise Game'in üstlendiği DK Online, bir süre önce ülkemizdeki kapalı betasını tamamladı ve hatta açık betaya başladı bile. Hem kapalı beta döneminde hem de açık beta döneminde deneyim etme fırsatı bulduğum bu oyundan izlenimlerimi aktarma zamanı geldi.

DK Online dünyası dört adet sınıfa ve dört adet ırka ev sahipliği yapıyor. İlk önce sınıflara değinmek istiyorum. Var olan dört sınıf Paladin, Savaşçı, Elemental Büyücü ve Gölge büyücüsünden oluşuyor. Her sınıfın

sağ ve sol olmak üzere iki adet yetenek ağacı bulunuyor. Savaşçı, oyundaki yakın dövüş sınıflarından birisi. Yüksek fiziksel hasar verme kabiliyetine sahip ve partilerin vazgeçilmez DPS sınıflarından birisi. Savaşçının yetenek ağacındaki sol bölüm onun fiziksel saldırıları yeteneklerini oluşturuyor. Sağ bölümde ise savaşçıyı güçlendiren, düşmanlarını ise zayıflatan yetenekler bulunuyor. Paladin ise oyundaki dayanıklılığı en yüksek olan sınıfı oluşturuyor. Paladin'ler savaşlarda tank konumunda oynayabiliyor ve arkadaşlarına şifa verme anlamında da bir destek sınıfı olabiliyor. Paladin de Warrior gibi yakın dövüş sınıflarından biri ve aynı onun gibi yetenek ağacının sol bölümüyle saldırı



yeteneklerini geliştiriyor. Sağ bölümde ise savunma yeteneklerini ve şifa yeteneklerini geliştiriyor. Oyunun üçüncü sınıfı Elemental büyücü doğadaki dört elementi kullanarak düşmanlarına uzaktan yüksek hasarlar verebiliyor. Elemental büyücülerin sol yetenek ağacı hasar ve sersemletme üzerine kurulu büyülere odaklanırken, sol yetenek ağacı ise daha çok savunma büyülleri ve buff yeteneklerini kapsıyor. DK Online'ın dördüncü ve son sınıfı ise Gölge Büyücüsü. Bu sınıfın mensupları oyunun senaryosuna göre Ejderha Büyüsünü tercih etmek yerine karanlık büyüyü tercih etmişler. Gölge büyücülerini de düşmanlarına hasar vermekte ve müttefiklerini güçlendirmekte usta. Gölge Büyücülerinin yetenek ağaçlarının sol bölümü müttefiklerini güçlendirme adına buff ağırlıklı büyüler ve düşmanların yalpalamasına neden olan yeteneklerle dolu. Sağ tarafa baktığımızda ise düşmanlara hasar veren ve onların canının kademe kademe azalmasına sebep olan büyülleri görüyoruz.

Oyunda ırk seçimi yaptığımızda aynı anda cinsiyetimizi de belirlemiş oluyoruz. İnsan veya Lycan seçersek erkek, Elf veya Felynx seçersek kadın karakter ile oynuyoruz. Zaten buradan da anlayabileceğiniz üzere karakter özelleştirme seçeneklerinin detaylı bir yapıya sahip olmadığını görüyoruz. Irklara kısaca değinecek olursak, yüksek azme sahip ve yeni, gelişmekte bir ırk olan insanlar Savaşçı veya Paladin



sınıflarından birini seçebiliyor. Lycan, yine aynı şekilde, Paladin veya Savaşçı sınıflarından birini seçebiliyor. Lycanlar'ın büyük bir cüsseye sahipler ve dayanıklılar. Daha çok Gölge Büyücülüğünde usta olan Felynx'ler ise bunun yanı sıra Savaşçı da olabiliyorlar. Oyundaki son ırkımız Elf'ler ise Elemental Büyücülükte bir hayli ustalar, ancak onlar da diğer tüm ırklar gibi Savaşçı olabiliyorlar.

Irkları ve sınıfları tanıttıktan sonra DK Online'ın diğer MMORPG oyunlarından ayrılan bir yönünün olmadığını belirtmem gerekiyor. Irklar ve sınıflara baktığımızda oldukça tanıdık bir hava var; çünkü buna benzer pek çok ırk ve sınıfla zaten daha önce defalarca karşılaştık. Oyun içerisindeki görevler klişeyi aşmazken çok da ilgi çekici bir senaryoya sahip olmadığını belirteyim. Bunun dışında kale kuşatmaları içeren PvP savaşlarının oyuna bir miktar eğlence kattığını belirteyim. DK Online'da benim göremediğim daha ilginç bir detay bulacak olursanız açık betaya katılın ve oyunu deneyim edin. Son olarak oyunun tamamen Türkçeleştirildiğini de belirteyim.

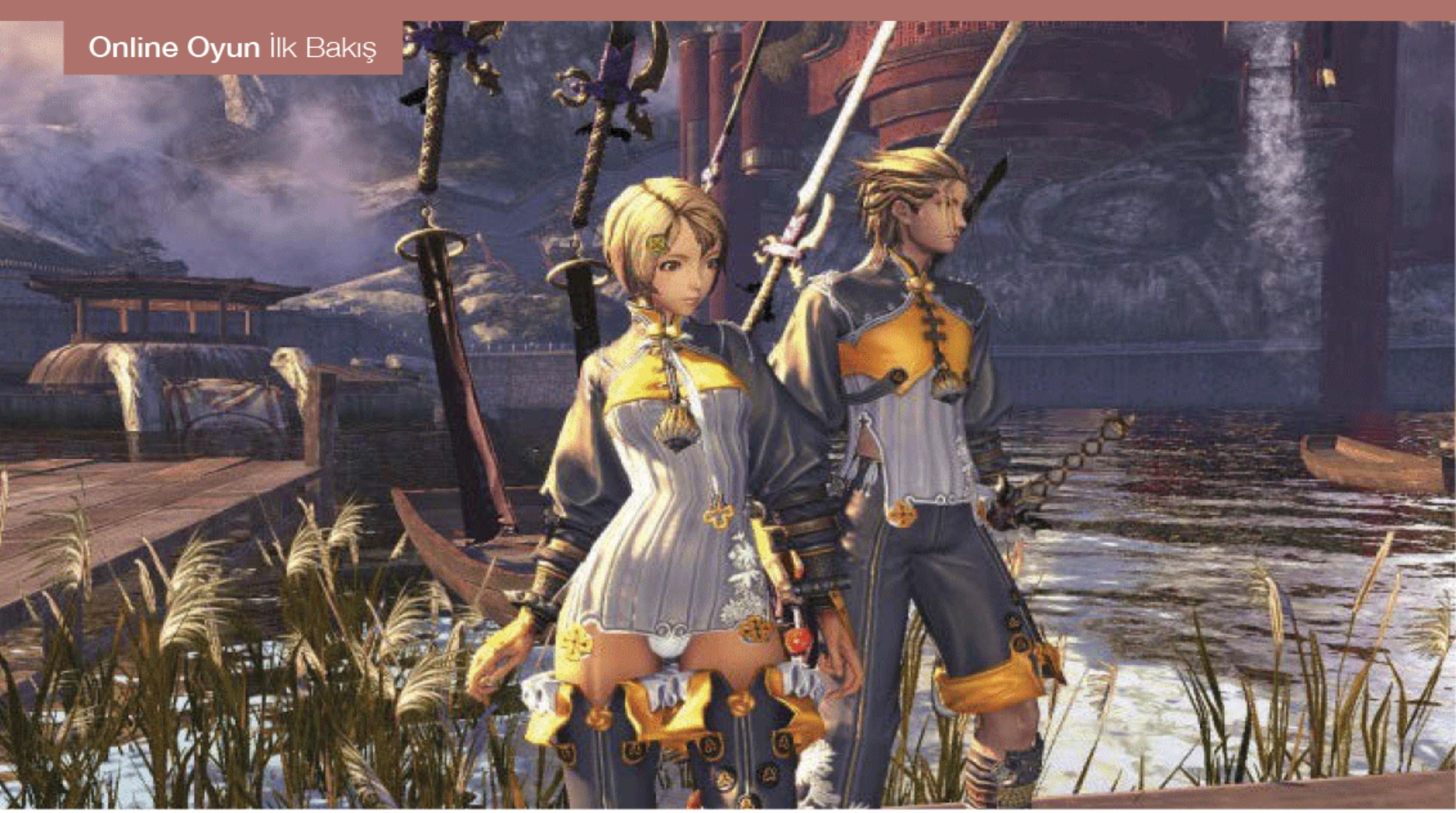
■ Enes

Bir Bakışta

- Kale kuşatmaları içeren PvP savaşları
- Oyunda heyecanlandırıran bir içeriğe rastlayamadım

MMORPG, PvP





Yapım NCSoft **Dağıtım** NCSoft

Web www.bladeandsoul.com **Çıkış Tarihi** Belli değil

Blade & Soul

Savaşın estetikle buluşması

Piyasada birçok MMORPG bulunuyor. Fakat bunların arasında sadece bazıları adından söz ettirir. Lineage ve Guild Wars gibi başarılı yapımların yayıncılığını yapan NCsoft, bu kez Blade and Soul için yayıncılık yapıyor. Oyun Uzak doğuda, 2012 yılında çıkış yaptı fakat şuan için bu taraflara gelmiş değil. Tabii ki böylesine kaliteli bir yapımın buralara gelmesi kaçınılmaz. Oyunu kaliteli yapan o kadar çok etken var ki... Senaryo, grafik, oynanabilirlik, çevre atmosferi ve daha sayamadığım birçok şey. Oyunun Uzakdoğu'daki oyun içi videolarına baktığımda beni gerçek anlamda heyecanlandırdı diyebilirim. Oyun Uzakdoğu temalı tabii ki fakat dikkatli bakıldığında, oyunun pek çok kültürden motifler barındırdığını görmek mümkün. Gerçek anlamda fan-

tastik bir dünya sunan Blade and Soul, keşfedilmesi gereken birçok macera ve eğlence sunuyor. Oyunda kullanılan Unreal Engine 3 teknolojisi sayesinde grafik ve modellemelerin emin ellerde olduğunu söyleyebiliriz. GörSELLİĞİN yanı sıra, oyun dinamikleri de çok başarılı görünüyor. Oyunda öne çıkan özelliklerden biri, oyundaki hareket kabiliyetlerimiz. Duvardan tırmanmak ya da uçurumdan yere doğru uçarcasına süzülebilme gibi estetik hareketler görebileceğiz. Yapımın bir diğer güzelliği, grup şeklinde zindanlara giriş yapıyor ve senaryosu olan bir singleplayer modunda ilerler gibi, birlikte co-op olarak ilerliyorsunuz. Tabii ki bu zindanlarda devreye giren sinematikler ile kendinizi oyunun atmosferine iyice kaptırabilirsiniz. Karakterlerin ise çev-

reyle etkileşimi oldukça fazla olduğunu belirtmeliyim. Görünen o ki, yapımcıların da söylediği üzere, oyunculuk, karakterin taşıdığı eşyalardan daha önemli olacak. Çünkü tam kontrol sahibi olduğumuz için gelen saldırılardan reflekslerimiz sayesinde kurtulabiliriz. Oyunculunun bu şekilde ön plana çıkarılması, oyunu kaliteli yapan diğer bir etken. Blade and Soul bizleri dört adet ırk ile karşılıyor. Kısaca geçmek gerekirse, bunlardan biri uzun, iri ve dayanıklı olan Gon ırkı. Bir diğer ırk olan Jin ırkı, en normal görünen ırk ve daha çok assassin gibi sınıflarda tercih edilen bir sınıf. İlginç olan ırklardan biri de, Kun ırkı. Sadece kadınlardan oluşan bu ırk güzelliğiyle de göz dolduruyor. Son olarak ise Lyn ırkı. Ufak tefek ve şirin görünen bir ırk. Uzun ve tüylü kulaklarıyla dikkat çeken bu ırk, büyü gücü ile ön plana çıkıyor. Sınıfları inceleyecek olursak altı adet sınıf bulunuyor. Hızlı ve ciddi hasar verebilen Assassin, Keskin kılıcı ile savaşan Blademaster, dev baltası ile büyük hasarlara yol açabilen Destroyer, büyü gücü kullanabilen Force Master, el ve ayaklarını kullanan yakın dövüş ustası



Kung Fu Master, ve son olarak kedisi ile hareket eden, görünmez olabilen yada çeşitli büyü güçleri kullanabilen, yani en ilginç sınıf olan Summoner. Son olarak söylemek istediğim, Blade and Soul çok iddialı geliyor. Yapımcı firma Avrupa sunucuları için çalışmalara başlamış durumda. Umarım bizleri çok fazla bekletmezler. Zira bu denli kaliteli yeni bir oyunu, uzun zamandır görmemiştik. ■ **Abdullah**

Bir Bakışta

- Senaryolu zindanlar
- Akrobatik hareketler

MMORPG, PvE, Senaryo



AION®

FREE-TO-PLAY

Müthiş grafiklerin ve akıcı oynanış sisteminin buluştuğu yer...

İlk olarak 2009 yılında bizlerle buluştu Aion. Oldukça ses getiren bir yapım sürecinden sonra piyasaya bomba gibi düşen oyunun en büyük iddiası şüphesiz ki grafikleriydi. Oyun online oyunlar için devrimsel grafikler sunarak aramıza katılmıştı. Aion, 2009'da piyasaya çıkmasına rağmen günümüzde dahi en iyi grafiklere sahip MMORPG oyunları arasına girer. İlk çıktığında abonelik sistemini kullanan Aion, daha sonra ücretsiz oyun sektörüne adımını atarak oyuncuları daha çok sevindirdi. Oyun şu zamana kadar güncellemelerinde de hız kesmedi. Sürekli oyun içi yeni etkinlikler ve yeni genişleme paketleriyle oyuncularını tatmin etti. Daha geçtiğimiz aylarda yayımladığı 4.0 güncellemesiyle oldukça güzel yenilikler oyuna dâhil oldu. Bir diğer güzel haberi de hemen bildireyim: Oyun artık Türkçe olarak hizmet veriyor. Şimdi gelin, hep beraber oyun içi detaylara

ve duyurulduğundan beri merakla beklenen 4.0 güncellemesinin neler içerdiğine, oyuna ne yenilikler getirdiğine beraber bakalım.

Aion'a resmi internet sayfası üzerinden kayıt olup oyunu indiriyor ve giriş yapıyoruz. Oyun oldukça geniş bir içeriğe ve harika bir görselliğe sahip olduğundan rahatlıkla oynanabilmesi için hard diskinizde bir 30 GB'lık alanın boş olması yararınıza olacaktır. Aion'a giriş yapıp oynamak istediğimiz sunucuyu seçtiğimizde karşımızda ırk seçim ekranı belirveriyor. Oyunda üç adet ırk bulunuyor. Bunlar Elyos, Asmodiyer ve Balaur. Oyuncular Elyos ve Asmodiyer ırkını seçebilirken Balaur ırkını yapay zeka kontrol ediyor. Elyos ırkı göz alıcı bir güzelliğe sahip olan ışığın efendileri diyebileceğimiz bir tür. Ateryia dünyasının Sanktum şehrini kendilerine başkent olarak seçen Elyos ırkı mağrur bir yapıya sahip. Taktıkları kanatlar

Yapım NCSoft
Dağıtım Gameforge
Web www.aionfreetoplay.com





(Kanat konusuna daha sonra geleceğim.) saf beyaz renkte ve oldukça etkileyici bir görünüme sahip. İkinci seçilebilir ırk olan Asmodiyer ise karanlığın temsilcileri olarak karşımıza çıkıyor. Büyük Elyos faciasından sonra bu karanlık yapıya bürünen Asmodiyer ırkı ise siyah kanatlara sahip. Karanlık onları dayanıklı ve kendi halkına sadakatli yapsa da diğer halklara karşı acımasızlıkları dinmemiş. Yaşadıkları yer ise Pandemonium. Blaur ırkı ise yapay zekânın kontrol ettiği tüm dünyayı ele geçirmeye çalışan güçlü ve zeki bir ırk. Elyos ve Asmodiyer ırkları, ejderha soyundan olan ve yapay zekânın kontrol ettiği Balaur ırkına karşı koyuyorlar. Bu arada oyunda ilginç bir özellik var. Eğer bir sunucuda Elyos ırkından bir karakter açtıysanız aynı sunucuda Asomidyer ırkından bir karakter açamıyorsunuz. Bunu yapabilmek için o sunucudaki Elyos karakterlerinizin tümünü silmeniz gerekiyor veya yeni bir sunucuda oynamanız gerekiyor. (WoW'daki Alliance, Horde durumu gibi.) Oyunda bir düşman bölgesine girer veya bir düşman sizin bölgenize girerse anlayın ki her an bir PvP savaşı olabilir. Farklı ırklar birbiriyle karşılaştığında anında PvP'ye başlayabiliyor

ve bu da PvP sisteminin dinamik yapısını göstermeye yetiyor. Irk seçimimizden sonra ise sınıf seçim ekranı karşılıyor bizi. Oyunda 4.0 güncellemesinden önce dört temel sınıf bulunuyordu. Şimdi ise toplam altı temel sınıf var. En başta seçilen bu altı sınıfın her biri 10. seviyeden sonra iki adet uzmanlık alanına ayrılıyor. Warrior sınıfı 10. seviyede Gladiator ve Templar sınıflarından birini seçebiliyorlar. Gladiator'lar dayanıklı bir yakın dövüş sınıfı. En güçlü yanları fiziksel saldırılarını oluşturuyor. Templar ise daha defansif askerler ancak saldırı yönünden de güçsüz olduklarını kimse söyleyemez. Scout sınıfı ise hızlı ve zeki askerlerdir. Güçlü bir fiziksel yapıya sahip değiller. 10. Seviyeden sonra menzilli bir saldırı sınıfı olan Ranger veya işini gizlice yapan suikastçi bir sınıf olan Assassin'e dönüşebilirler. Oyundaki üçüncü sınıf olan Priest ise isminden anlaşıldığı gibi bir destek sınıfı. Priest sınıfı, ileride Cleric olarak müttefiklerinin hayatta kalmasını sağlıyor. İkinci seçenek olarak Chanter ise dostlarını desteklemesinin yanında aynı zamanda saldırı da yapabiliyor. Mage sınıfı ise büyülü elemental güçlere sahip bir sınıf. 10. Seviyeye



geldiğinde Sorcerer veya Spiritmaster olabilir. Sorcerer, oldukça büyük hasarlar verebilen bir büyü sınıfı olmasına rağmen çok dayanıksız. Spiritmaster ise elemental güçleri kullanan büyücüleri oluşturuyor. Bu dört sınıfın ardından, 4.0 güncellemeyle oyuna eklenen iki adet yepyeni sınıf daha bulunuyor. Bu iki sınıftan ilki Artist, müzik hakkındakiengin bilgileriyle beraber notalarını kullanarak dostlarını güçlendirirken düşmanlarına zarar verebiliyor. Bu sınıf 10. Seviyeye ulaştığında Bard olarak yaşamına devam ediyor. Yeni gelen ikinci ve oyundaki son sınıf olan Engineer, diğer sınıflara göre daha teknolojik silahlar kullanabiliyor. Bu silahlar karakterin koluna takılan bir revolver veya ufak bir toptan oluşabiliyor. Gelen güncellemeyle beraber zaten var olan sınıf çeşitliliğini daha da zenginleştiren Aion, bu konuda uzunca bir süre sıkıntı çekmeyecek gibi görünüyor. Irk ve sınıf seçimini geçtikten sonra karakter özelleştirme ekranının ne kadar detaylı olduğuna tanıklık ediyoruz. Karakterimizin görünümüne dair hemen hemen her şeyi ayarlayabiliyoruz. İsterseniz kocaman kafalı ufacık gövdeli bir karakter yaratın, isterseniz bir dev kadar uzun bacakla-



Havada Düello!

Aion PvP yönüyle bir hayli öne çıkan MMORPG oyunlarından biri. Oyunda birkaç PvP seçeneği bulunuyor. Ayrıca takılan kanatlar sayesinde gökyüzünde adam adama mücadeleler vermek mümkün. O halde kalkış takımlarınızı (kanatlarınızı) hazırlayın ve gökyüzündeki mücadeleye katılın.

Düello

Her oyunda yer alan vazgeçilmez PvP modu olan düello sistemi Aion'da da yer alıyır. Oyunda içerisindeki bir oyuncuya düello teklif edebilir ve kabul ederse birebir savaşa girebilirsiniz.

Rift

Daha büyük çaplı savaşları içeren Rift sistemi sayesinde uluslar birbirlerinin topraklarına belli noktalardan saldırı gerçekleştirebiliyor. Irklar arası büyük mücadeleler yaşanabiliyor.

Abbys

Oyundaki Abbys haritası tamamen PvP içeren bir harita değil. Oyunun PvPvE olarak tanımladığı bu bölgede Asomidyan, Balaur ve Elyos ırklarının üçü de mücadele edebiliyor. Balaur ırkı yapay zeka tarafından kontrol edildiği için PvE de yapabiliyorsunuz.



ra ve gövdeye sahip, kısıcık kolları ve kafası olan bir karakter yaratın... Karakter özelleştirme konusunda geniş seçeneklerle beraber büyük bir özgürlük sunuyor. 10. seviyeye yavaş yavaş gelirken bir çift kanada sahip olmanız için görevler alıyorsunuz. Kanatlar Aion'da oldukça büyük önem teşkil ediyor. Aion'u diğer oyunlardan ayıran özelliklerden belki de en ilgi çekicisi olan kanat sistemi oyuna iyi yedirilmiş. Aldığınız görevleri tamamlayıp

ce uçmaya yaramıyor ve onların en önemli işlevi de burada meydana çıkıyor. Kanatlarınızla beraber uçarken diğer oyuncularla PvP savaşlarına girebilmeniz, oyunu en çekici kılan özelliklerden biri. Bunların yanında Ağustos ayında Avrupa sunucularına ulaşan 4.0 güncellemesine dair bir şeyler karalamak da şart. Oldukça geniş kapsamlı olan 4.0 güncellemesiyle iki yeni sınıfın geldiğini ve bu sınıfların özelliklerini yukarı da belirtmiştim. Bunun dışında

Oyunda pek çok farklı kanat seçeneği bulunuyor. Elyos ve Asmodiyer ırklarının kanat tasarımları da birbirinden farklı

10. Seviyeye ulaştığınızda sahip olduğunuz kanatlar bir süre uçabilmenize imkan tanıyor. Uçma süresi dolduktan sonraysa tekrar uçabilmek için bir süre beklemeniz gerekiyor. Oyunda pek çok farklı kanat seçeneği bulunuyor. Elyos ve Asmodiyer ırklarının kanat tasarımları da birbirinden farklı. Elyos tarafındaki kanatlar beyaz ağırlıklı açık renkler kullanırken, Asmodiyer tarafı tam tersi tasarımlara sahip. Ayrıca oyunun marketine girdiğinizde de ücretli seçeneklerle alabileceğiniz birçok kanat tasarımı da mevcut. Kanatlar sade-

seviye sınırınının 60. seviyeden 65. seviyeye çıkartıldığını hemen haber veriyim. Bu karar oyunun ömrünün bir süre daha uzamasını sağlayarak "late game" dediğimiz oyun sonu etkinliklerini artırıyor. Tabi seviye sınırınının yükseltilmesi ile karakterlere de yeni özellikler eklenmiş oldu. Oyuna gelen pek çok bölge sayesinde zaten oldukça fazla görev sayısı iyice artmış durumda. Oyunun başından beri üzerinize gelen görev yağmuru artık çok daha yoğun olacak. Oyunun başından itibaren görevleri yaparken zamanın nasıl geçtiğini anlamı-



yorsunuz. Bu yeni görevler ve bölgelere karşı eski becerileriniz yetmeyebilir. Bu yüzden Aion yapımcıları 4.0 güncellemesiyle, oyuna yepyeni yetenekler, silahlar ve zırhlar ekleyerek karakterinizi daha güçlü yapmanız için size bir fırsat yaratmış. Bu yetenekleri sadece yeni bölge ve görevlerle değil, oyuna eklenen altı yeni mahzeni kullanarak da sınavabilirsiniz. Bu mahzenlerde yeni savaşlar ve yeni mücadeleler sizi bekliyor.

Yine 4.0 ile gelen garnizon dövüşleri sayesinde, belli garnizonları ele geçirerek birliğin için üs olarak kullanabiliyorsunuz. PvP savaşlarının yoğun olacağı bu özellik bir hayli heyecan verici olacak. NCSoft PvP yönünden Aion'un üzerine bir hayli yoğunlaşmış. Düşman ırktan bir oyuncuyla karşılaştığınızda anında orada bir savaş tutuşabiliyorsunuz. Bunun dışında lejyonlar arası savaşlarda oldukça büyük mücadeleler içeriyor. PvP savaşları takım halinde yapıldığında çok daha zevkli oluyor. Eğer bir MMO oyununda PvP arayan bir oyuncuysanız Aion bunu size fazlasıyla sağlayacaktır.

Oldukça geniş bir haritaya sahip Aion. Bu harita üzerinde pek çok zindanda

mücadele verebiliyoruz. Zindan mücadeleleri genel olarak zevkli geçiyor. Oyunun PvE yönü PvP yönü kadar heyecan verici. Oyunun zaten görsel açıdan güçlü olduğunu söylemiştik. Bunu daha fazla detaylandırmak gerekirse karakter tasarımları gayet başarılı, çevre modellemeleri de aynı şekilde oyuna canlılık katan etmenlerden. Su yansımaları ve doğal çevre oldukça hoş gözüküyor. Ayrıca yaratık modellemeleri de aynı incelikle işlenmiş. Vuruş efektleri, büyü efektleri kullanıldığında ise ciddi anlamda bir görsel şölen yakalandığı bir gerçek. Görselliğin yanında değinmek istediğim sesler ve müziklere de hemen geliyorum. Oyun müzikleri son zamanlarda bir oyunda gördüğüm en farklı müzik çeşidi. Doğu kültürlerinin ezgilerine yakın olan müzikler çeşitliliğe sahip oldukları için asla sıkılmıyor-



lar. Ses efektleri ise mükemmel olmasa bile gayet yeterli seviyede. Oyunun ücretsiz olduğunu biliyoruz ancak elbette tercihe bağlı abonelik sistemlerinin de mevcut olduğunu söylemek yararlı olacaktır. Çünkü oyunun bedava versiyonunda bazı kısıtlamalar bulunuyor. Örneğin sadece iki karakter açabiliyorsunuz. Sohbet, ticaret ve oyunun lonca sistemi olan lejyonlarda sınırlı erişimlere ulaşabiliyorsunuz. Üyeliğinizi yükseltebileceğiniz iki adet abonelik çeşidi var. Bun-



lardan biri Kıdemli abonelik olarak geçiyor. Bu abonelik sistemini sadece oyun henüz paralıyken oyuna abonelik ücreti ödemiş olan oyuncular kullanabiliyor. Oyundaki pek çok seçeneğin açık olduğu bir abonelik sistemini oluşturuyor. Altın paket ise her yönden kapsamlı bir içerik getiriyor. Mahzenlerin soğuma süreleri daha az ve kale savaşları sonucunda çok daha fazla ödülün sahibi olabiliyorsunuz.

Aion gerek grafiksel olarak, gerek oyun yapısı olarak daha ilk çıktığında bizleri büyülemişti. 4.0 güncellemesinin nimetlerini de içine katan Aion'un çok daha etkileyici ve dengeli bir oyun içi yapıya kavuştuğu aşikar. Üstelik birçok dile çevrilen Aion'un siz bu yazıyı okurken Türkçe olarak hizmete başlayacağını da belirtmiştim. Uçarken yapılan PvP savaşları, bol sınıf çeşidi, geniş harita, muhteşem görsellik, Türkçe dil desteği ve daha çok daha fazlasıyla Aion sizi bekliyor. Gelin, hep beraber gökyüzüne doğru yol alalım! ■ Enes



*Nerede sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?*



Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres

www.chip.com.tr



*www.facebook.com/chiponlineturkiye
<http://twitter.com/chiponline>*



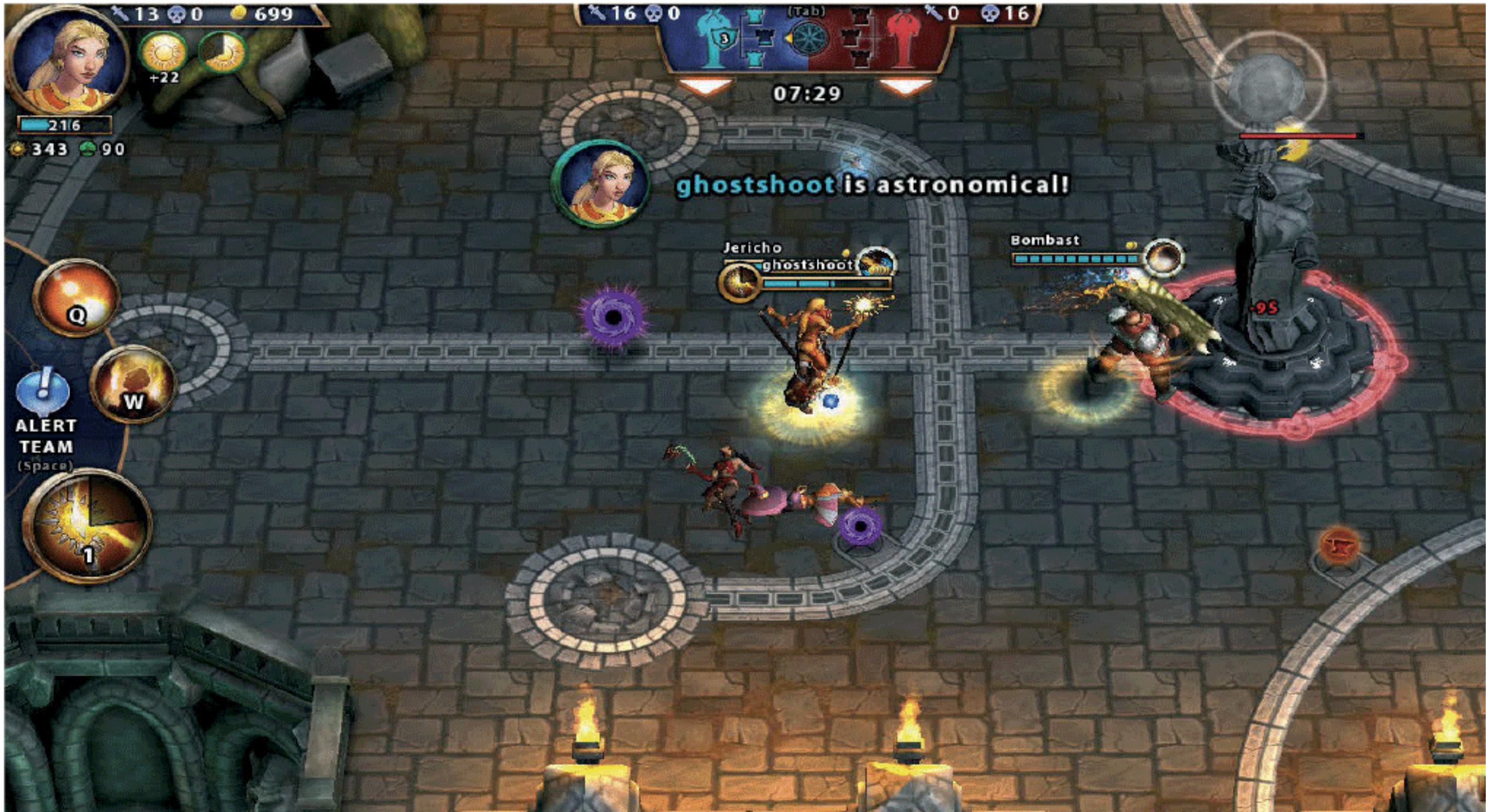
Tüm marketlerde

Solstice Arena

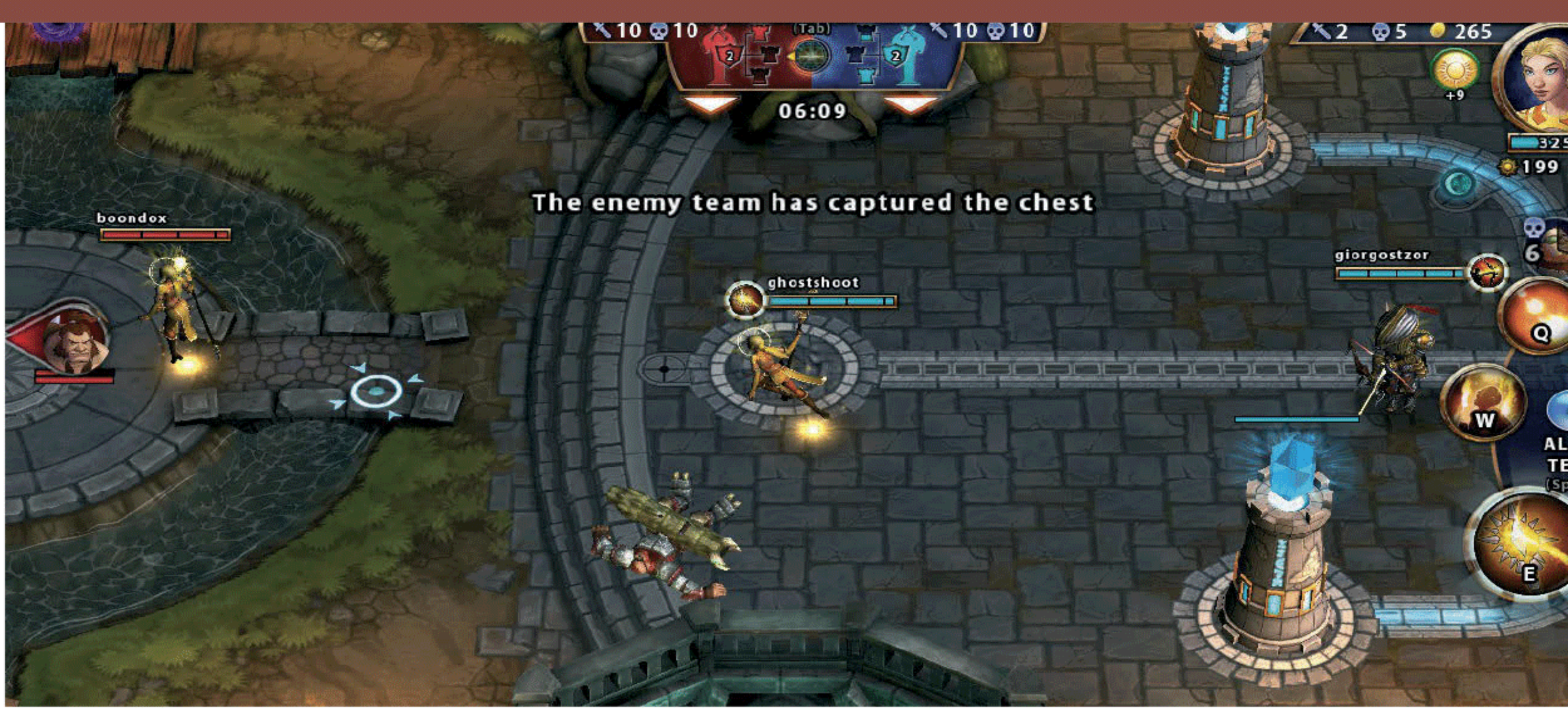
Yine mi MOBA?

MOBA oyun piyasası bir büyüdü ki sormayın. Özellikle son bir yılda yağmur gibi MOBA oyunu piyasaya akmaya başladı. League of Legends ve DOTA'nın tahtında gözü olan çeşitli MOBA oyunu yapımcıları tabii ki bu büyük hedefe hala ulaşmış değiller. Bu alanda farklılık yarattığını iddia eden pek çok oyun var ama bu farklılıkları biz mi göremiyoruz ya da ilgi çekici bir farklılık mı yok, bunu bilemiyorum. Farklılığı yaratan nadir oyunlar da çıkıyor elbette. Örnek vermek gerekirse MOBA türüne bambaşka bir boyut kazandıran SMITE gibi kaliteli bir yapım var piyasada. Önünüze gelen herhangi bir firmanın, bir MOBA oyunuyla karşınıza çıkabileceği şu günlerde Zynga bile bu işe el atmış durumda. Zynga'nın, Solstice Arena isimli MOBA oyuna derinlemesine daldım. Gerçi derine inebileceğim fazla konuda yoktu. Solstice Arena oldukça basit mantığa daya-

nan bir MOBA oyunu. Hızlıca aksiyona girebiliyorsunuz ve yaptığınız maçlar 15 - 20 dakika civarı sürüyor. İçerisinde barındırdığı kahraman sayısı şu an itibariyle oldukça az. Oyunu test ettiğim anda 23 adet kahramanın bulunduğu Solstice Arena'ya, eminim ki yeni kahramanlar eklenecektir. Kahramanların fazla akılda kalıcılığı yok ama birkaç kahraman ilgimi çekmedi değil. Kahramanlar Caster, Support, Fighter, Tank ve Assassin olmak üzere beş farklı kategoriye ayrılıyor. Ancak bir kahraman birden fazla kategoriye girebiliyor. Her bir kategorinin farklı bir sembolü bulunuyor. Oyun içerisinde haritanın çeşitli yerlerine bu sembollerin dağıldığını görüyoruz. Kahramanımız hangi roldeyse haritada o sembolü kullanarak savaşta daha güçlü olabiliyoruz. Ayrıca savaşlardan sonra kahramanınız da tecrübe puanı kazanıyor ve kahramanların yeteneklerin geliştirebiliyorsunuz. Oyunda



Yapım Zynga Dağıtım Zynga Web www.solsticearena.com



üç adet savaş seçeneği var. PvP, Co-op ve Solo seçeneklerine hemen bakalım. Aslında hangi seçeneği seçerseniz seçin aynı türde savaşlar gerçekleştiriyorsunuz. Farklardan bahsedecek olursak, PvP savaşlarında diğer oyuncularla karşılaşıyoruz. 15. seviyeye geldiğimizdeyse dereceli maçlara katılabiliyoruz. Co-op seçeneğinde ise diğer oyuncularla kurulu takımımızla yapay

sunuz. Rakip kahramanı öldürerek veya haritanın ortasında yer alan sandığı kullanarak altın kazanabiliyorsunuz ve teçhizatınızı tamamlıyorsunuz.

Solstice Arena'nın piyasada onlarca MOBA oyunu varken neden bu kadar basit yapıda hazırlandığını düşünürken karşıma çıkan bilgi olan biteni anlamamı sağladı. Benim Steam üzerinde deneyim ettiğim bu oyunun

Hızlıca aksiyona girebiliyorsunuz ve yaptığınız maçlar 15 - 20 dakika civarı sürüyor

zekâyaya karşı savaşıyoruz. Solo seçeneğindeyse direkt olarak kendimiz yapay zekâyaya karşı savaşıyoruz.

Savaşlarda yalnızca tek bir arena var. O da fazla büyük değil. Yani nedir bu çeşitsizlik, anlamış değilim. Bu arenada amacımız düşmanın gözcü kulelerini ve e sonunda ise ana kulesini yok etmek. Her takımın ana kulesini koruyan üç adet gözcü kulesi bulunuyor ve bu üç gözcü kulesinin her biri aynı koridorda. Yani anlayacağınız üzere haritada yalnızca tek bir koridor bulunuyor. Bütün maçlar 3v4 olarak yapılıyor ve tek koridorlu bu küçük arenada anında savaşa dahil olabiliyorsunuz. Maç içerisinde kendinizi güçlendirmek için yine pek çeşitli olmayan eşyalarla kendinizi güçlendiriyor-

çıkıldığı ilk platform aslında iOS'muş da bizim haberimiz yokmuş. Oyun mobil platformlar temel alındığında gayet eğlenceli ve zaman geçirmeye uygun. Maçlarda zaten tam mobil platformlara göre kısa süreli ayarlanmış. Yani Solstice Arena iOS cihazınız için oldukça eğlenceli olabilecek bir oyun ancak PC'de gerçekten de çok basit bir yapımla olarak kalıyor. Yine de seçim sizin... ■ **Enes**

Solstice Arena

- + iOS cihazları için gayet eğlenceli
- PC oyunculuğu için fazla basit, harita ve mod çeşitliliği yok

6,1

MOBA, Steam, Basit yapı



Yapım R2 Games Dağıtım R2 Games Web eternal.r2games.com

Eternal Saga

Göründüğünden fazlası...

Eskiden tarayıcı tabanlı bir oyundan olan beklenti ile günümüzdeki beklenti aynı değil. Bir on yıl önce tarayıcı tabanlı oyun dediğimizde aklımıza en başta Ogame ve türevleri geliyordu. Metinlere ve farklı istatistiklere dayanan bu oyunlarda (İster Gladius gibi bir RPG olsun, ister Ogame gibi bir uzay simülasyonu olsun.) savaşlar sadece bir rapordan ibaret olurdu. Gün-

geçmiş olan Eternal Saga'ya bir kez daha yakından bakabiliriz. Aslında açık beta ile tam sürüm arasında fark göremedim. Bir MMORPG olan Eternal Saga 2D anime grafiklerle karşılıyor bizi. Oyunun başında üç adet fraksiyondan birine dâhil olmamız isteniyor. Hangi fraksiyonu seçtiğiniz fark etmiyor. Luma, Umbra ve Astra seçeneklerinden birini tercih

Eternal Saga belki de görebileceğiniz en hızlı seviye atlama sistemine sahip olan MMORPG oyunu

müzde ise artık Warface ve City of Steam gibi oyunlarla beraber tarayıcı üzerinden oynanan oyunlardan olan beklenti büyük oranda yükseldi. Eternal Saga, Warface veya City of Steam kadar iddialı olmasa da tarayıcı üzerinden oynanan eğlenceli bir yapım olarak karşıma çıktı. Oyunun daha önce açık betasına da katılmış ve gözlemlerimi de paylaşmıştım. Artık tam sürüme

ettiğinizde karakterinizin cinsiyetini belirliyorsunuz. Ne yazık ki karakter özelleştirme de hiçbir seçenek sunmuyor. Sadece erkek veya kadın karakterden birini seçiyor ve ortalıkta sizinle aynı onlarca karakterin dolaştığını fark ediyorsunuz. Oyuna başladığınızda ise birkaç basit görevden sonra 10. seviyeye ulaşıyor ve sınıf seçebiliyorsunuz. Sınıflar Warrior, Mage ve Hunter'dan



oluşuyor. Her oyunda görebileceğiniz klasik bir sınıf yapısı var. Warrior yakın dövüş uzmanı ve kılıç kullanıyor. Mage, elementlerin gücünü kullanarak düşmanları üzerinde menzilli hasarlar veriyor. Hunter ise yayı sayesinde diğer bir menzilli sınıfı oluşturuyor. Bu ekranda sınıfımızı kendimiz belirleyebileceğimiz gibi tamamen rastgele olarak bir seçim yaptırabiliyoruz. Sınıf seçimimizi de yaptıktan sonra diğer görevlerden oyuna devam ediyoruz.

Eternal Saga belki de görebileceğiniz en hızlı seviye atlama sistemine sahip olan MMORPG oyunu. Görevler sayesinde oldukça hızlı seviye atlayabiliyoruz ve zindan görevlerine çıkabiliyoruz. Zindanlarda ve diğer savaşlarda bize yardımcı olacak petlerimiz bulunuyor. Bu petler de aynı bizim gibi güçlenip gelişim gösterebiliyor ve hatta iki peti birleştirerek çok daha güçlü bir pet meydana getirebiliyoruz. Bunun dışında oyundaki AFK sistemi ile oyunun

başında olmasanız bile karakterinizi geliştirebiliyorsunuz. AFK sistemi ile bilgisayar başında olmadığınızda bir saldırı gelse bile karakterinizin ne şekilde davranacağına karar verebiliyorsunuz. Binek sistemi ise aynı pet sistemi gibi işliyor. Farklı bineklere sahip olabiliyor ve aynı petler gibi birleşim yaparak daha hızlı petler üretebiliyorsunuz. Crafting sistemi de çok detaylı işlenmiş. Oldukça farklı şekilde crafting yapabiliyorsunuz.

Eternal Saga basit bir oyun gibi gözükse bile oldukça detaylı bir yapıdır. Oyun mekanikleri, sistemleri ve diğer özellikleriyle tarayıcı tabanlı bu tür MMORPG oyunları arasından kendini sıyrabiliyor. Ancak ne yazık ki bir süre sonra kendisini monotonluğa teslim ediyor ve sıkıcı bir hale geliyor. Seviye atlamanın oldukça kolay olması da oyun zevkini biraz baltalıyor. Zaman geçirmek için gerçekten eğlenceli olan bir yapıdır Eternal Saga. Bir göz atın, yapacak bir şeyiniz kalmadığında vaktinizi geçirebileceğiniz bir uğraşınız olacaktır. ■ Enes



Eternal Saga

- + Pet sistemi ve yeteneklerdeki detaylı yapı
- Zamanla monotonlaşması, seviye atlamak fazla kolay

6,9

MMORPG, Pet, Browser



Yapım R2 Games Dağıtım R2 Games Web yitien.r2games.com

Yitien Online

Çin'e iki boyutlu bir yolculuk

Şimdi sizleri uzak doğunun merkezlerinden biri olan Çin'e götürüyorum. Uzak doğu temasıyla oyuncularla buluşan Yitien Online, iki boyutlu bir MMORPG oyunu. Fakat iki boyutlu olması sizi yanıltmasın, gerçekten çok başarılı çizimlere sahip bir yapım. Karakter modellemelerinden tutun, çevre atmosferi ve detayları oldukça güzel şekilde çizilmiş. Tabii ki yapım biraz da olsa anime filmleri andırıyor. Bu kadar güzel resmedilmiş bir çevrede gezinmek insana keyif veriyor. Zira çizilen mekânlar ve haritalar gerçek anlamda resmedilmiş halde. Yani ağaçlar, yollar yada tahta evler. Her şey ustalıkla iki boyutlu olarak çizilmiş ve oyun bu iki boyutlu dünyada geçiyor. Oyunu denemek için yapmanız gereken tek şey, ilgili internet sitesine gidip bir hesap oluşturuyor ve oyuna hemen bağ-

lanıyorsunuz. Yani oyun, browser tabanlı; herhangi bir indirme işlemiyle uğraşmak zorunda değilsiniz. Oyuna giriş yaptığınızda sadece cinsiyet ve sınıf seçimi yapabiliyoruz. Sınıf seçimlerinde ise karşımıza dört adet sınıf çıkıyor. Bunlar sırasıyla Warrior, Sword Dancer, Healer ve Assassin sınıfları. Dikkatimi çeken şeylerden biri Uzakdoğu yapımlarında büyü gibi güçler üzerinde pek durulmuyor. Açıkçası bunu uzak doğu dövüş sanatlarının yaygın olmasına bağlıyorum.

Konuya dönecek olursak cinsiyet ve sınıf seçimini yaptıktan sonra oyuna hızlı bir giriş yapıyor ve ekranın sağ tarafında bulunan komutlara uyararak görevleri yerine getiriyoruz. Tabii ki bu görevleri yerine getirmek hızlı bir şekilde seviye atlamana yardımcı olacaktır. Bu görevleri tutorial

olarak ta düşünebilirsiniz. Bu sayede oyun hakkında biraz fikir sahibi oluyoruz. Fakat ekrandaki menülere baktığımızda oyunun biraz karışık olduğunu görebilirsiniz. Tutorial kısmında da bu menülerin bir kısmının üzerinde duruluyor. Oyunun

süre bu panda size eşlik ediyor. Bunu pet olarak da düşünebilirsiniz. Ayrıca yaptığınız sıra tabanlı karşılaşmalarda o da size eşlik ediyor ve askeriniz olarak savaşıyor. Son olarak oyun Oceanic, US East ve Europe olmak üzere üç farklı bölgede sunuculara

Sizin veya rakibinizin kullandığı bazı saldırı yetenekleri tek bir noktaya hasar verirken, bazı yetenekleri ise alan etkili olabiliyor

farklı özelliklerinden biri de, sıra tabanlı bir savaş sistemi olması. Yani PvE alanlarında yada PvP alanlarında rakip veya düşmanla karşılaştığınız zaman, sıra tabanlı sistem devreye giriyor ve birbirinize sırayla saldırı yapıyorsunuz. Sizin veya rakibinizin kullandığı bazı saldırı yetenekleri tek bir noktaya hasar verirken, bazı yetenekleri ise alan etkili olabiliyor. Bu sebeple saldırı düzeni belirlemeniz gerekiyor. Yani iki askeriniz varsa çok yakında durmaları mantıklı değil. Zira birlikte kolay hedef oluyorlar. Oyunun başında görevleri yerine getirirken, ödül olarak bir panda kazanıyorsunuz ve bir

sahip. Her bir bölgede fazla sayıda sunucu bulunuyor. Açıkçası bu oyun için bu kadar sunucuya gerek var mıydı bilmiyorum. Tam olarak tavsiye edebileceğim bir yapım değil kesinlikle. Hatta bazen zaman kaybına bile dönüşebilir. Deneyerek kararı siz verebilirsiniz. ■ **Abdullah**

Yitien Online

- ⊕ Çevre modellemeleri göz dolduruyor
- ⊖ Tekdüze bir hal alıyor

5,0

Uzakdoğu, Browser, MMORPG



En çok oynanan online oyunlar

EVE Online

Yapım CCP Dağıtım CCP
Aylık Ücret 14.95\$ Web www.eveonline.com



Forge

Yapım Dark Vale Games Dağıtım Dark Vale Games
Aylık Ücret Yok Web www.playforgewar.com



Infestation

Yapım Hammerpoint Interactive Dağıtım OP Productions
Aylık Ücret Yok Web www.infestationmmo.com



Marvel Heroes

Yapım Gazillion Dağıtım Gazillion
Aylık Ücret Yok Web www.marvelheroes.com



PlanetSide 2

Yapım Sony Dağıtım Sony
Aylık Ücret Yok Web www.planetside2.com

Türkçe
Arayüz



Prime World

Yapım Nival Dağıtım Nival
Aylık Ücret Yok Web tr.playpw.com

Tamamen
Türkçe!



Spiral Knights

Yapım Three Rings Dağıtım SEGA
Aylık Ücret Yok Web www.spiralknights.com



Star Trek Online

Yapım Cryptic Studios Dağıtım Perfect World
Aylık Ücret Yok Web sto.perfectworld.com



Stronghold Kingdoms

Yapım FireFly Studios Dağıtım FireFly Studios
Aylık Ücret Yok Web www.strongholdkingdoms.com

Türkçe
Arayüz



War Thunder

Yapım Gaijin Dağıtım Gaijin
Aylık Ücret Yok Web www.warthunder.com

Türkçe
Arayüz



Kaynak: Steam



LEVEL ONLINE

HABER **İNCELEME**
DOSYA **REHBER** **VIDEO**
İLK BAKIŞ **FORUM**
ve fazlası...

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor



**ŞİMDİ
TÜRKÇE
BOL BOL
PVP SAVAŞLARI**

**ŞİMDİ ÜCRETSİZ
OYNA**

AION

FREE-TO-PLAY

play.aion.gameforge.com/level



GAMEFORGE

AION® IS A REGISTERED TRADEMARK OF NCSOFT CORPORATION. COPYRIGHT © NCSOFT CORPORATION. GAMEFORGE 4D GMBH WAS GRANTED BY NCSOFT CORPORATION THE RIGHT TO PUBLISH, DISTRIBUTE AND TRANSMIT AION® IN EUROPE. ALL RIGHTS RESERVED.

NC SOFT

12
www.pcg.int3